

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E INFORMAÇÃO

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

EU NÃO POSSO SER DOIS:
UMA PERSPECTIVA SOBRE O CONCEITO DE GAMEPLAY A PARTIR DE
EXPERIMENTOS COM O JOGO BROTHERS – A TALE OF TWO SONS

Mariana Amaro

Porto Alegre
2016

MARIANA AMARO

EU NÃO POSSO SER DOIS:

UMA PERSPECTIVA SOBRE O CONCEITO DE GAMEPLAY A PARTIR DE
EXPERIMENTOS COM O JOGO BROTHERS - A TALE OF TWO SONS

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre.

Orientadora: Profa. Dra. Suely Dadalti Fragoso

Porto Alegre

2016

CIP - Catalogação na Publicação

Amaro Cruz, Mariana

Eu não posso ser dois: uma perspectiva sobre o conceito de gameplay a partir de experimentos com o jogo Brothers - A tale of two sons / Mariana Amaro Cruz. -- 2016.

309 f.

Orientadora: Suely Dadalti Fragoso .

Dissertação (Mestrado) -- Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação, Porto Alegre, BR-RS, 2016.

1. Gameplay. 2. Jogos Digitais. 3. Jogabilidade. 4. Materialidade. 5. Interfaces. I. Dadalti Fragoso, Suely, orient. II. Título.

Mariana Amaro

EU NÃO POSSO SER DOIS:
UMA PERSPECTIVA SOBRE O CONCEITO DE GAMEPLAY A PARTIR DE
EXPERIMENTOS COM O JOGO BROTHERS - A TALE OF TWO SONS

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre.

BANCA EXAMINADORA

Dr. Alex Primo – Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Dr. André Pase – Pontifícia Universidade do Rio Grande do Sul

Dr. Marsal Branco – Universidade Feevale

Dra. Miriam Rossini – Universidade Federal do Rio Grande do Sul (suplente)

Para Camila Freitas,
Porque juntas, voamos mais alto.

AGRADECIMENTOS

Aos membros do corpo docente da Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul pela atenção e por compartilharem os seus conhecimentos comigo e com os meus colegas. No ensejo, agradeço também à CAPES e ao Governo Federal por terem financiado a bolsa que proporcionou minha dedicação exclusiva à essa pesquisa.

Aos seis participantes que, ao aceitarem espontaneamente participar das sessões de jogo, abriram mão de suas rotinas somente para me ajudar a dar prosseguimento à pesquisa.

Aos professores Marsal Branco, Alex Primo e André Pase por terem aceito participar da banca final deste trabalho. Também agradeço ao Alex Primo e ao Marsal Branco por ajudarem a modelar esta dissertação através das valiosas recomendações passadas a mim no exame de qualificação. E ao professor André Pase, amigo e tutor, que desde os primeiros semestres da Famecos me incentivou a seguir na direção dos estudos dos games e da Comunicação e me apresentou à cidade que um dia espero chamar de lar.

Às companheiras de fé nessa labuta que é a vida acadêmica, Ludmila, Ane De Carli, Ane Schutz, Tali, Nath e Maíra, pelo ombro amigo, carinho, suporte e aventuras pelo País afora. Reforço o agradecimento à Ane S., por ter me ajudado a corrigir e a traduzir partes desta dissertação, e à Lud, que além do auxílio com a correção, se empenhou em fiscalizar a presença de açúcar e manteiga em todos os alimentos que passaram pelas minhas mãos no último um ano e meio.

Às minhas amigas de toda vida, Vic, Ju, Kelin, Renata, Marcellinha, Jaque, Amanda e Paula, por torcerem por mim e entenderem minha ausência nesta última temporada, mesmo que um pouco relutantes: “quando acaba esse mestrado mesmo?”. Assim como aos amigos do Brother Bilo, especialmente Cesco, Dirk, Benitz e Alemão, por também compreenderem a minha reclusão e por me incentivarem ao longo desta trajetória, e ao La Hore que sempre se fez presente e me deu suporte e incentivo para encarar um desafio pessoal que impactou diretamente o andamento desta pesquisa.

À Carol Teixeira, que mesmo na longínqua terra da garoa me deu suporte emocional durante este processo de pesquisa, por ser a minha dupla oficial nas enrascadas e patuscadas mais improváveis que eu já vivi – e nas que viverei. Agradeço também à Gabi, à Ana Cecília e ao Marcelo Fontoura, amigades que também trago da Famecos para a vida, obrigada pelo companheirismo, bom humor e noites de jogatina.

Aos colegas e amigos de boas do LAD, em especial Breno, Luiza, André, Mayara e Dennis, assim como às colegas do Limc, Laura e Vanessa, que dividiram comigo as inquietudes teóricas – e as não tão teóricas assim – entre mil cafés, vapores e zoeiras durante este breve mestrado.

À minha orientadora, professora Suely Fragoso, que é tão autora deste trabalho quando eu, ao ponto de ser quase impossível discernir quais contribuições são minhas ou tuas. Agradeço especialmente pelo carinho de mãe, pelos puxões de orelha – todos bem merecidos – e pelos comentários sempre bem-humorados ao vivo e assustadoramente críticos por texto, assim como pelas lições de vida – acadêmicas e pessoais – que dividiste comigo durante estes dois anos de orientações permeadas por cafés, ideias e piadas.

À Camila, minha companheira de todas horas, meu mais sincero agradecimento pelas discussões teóricas, pelos planos de vida compartilhados, por aguentares todas as minhas incertezas e por permaneceres sempre ao meu lado. Tu és responsável por acalmar meu coração e não sei o que faria sem o teu amor.

À minha grande família, em especial aos meus irmãos pelo apoio incondicional e por compreenderem minha ausência no convívio familiar durante os períodos de estudo e produção; à Xixinha por todo amor e suporte que recebi não só durante o mestrado, mas em todos os momentos importantes que passei nesses 27 anos; e, obviamente, ao meu pai que ao me proporcionar crescer em uma casa repleta dos mais variados e incríveis livros, me incentivou a buscar na leitura subsídios para tentar compreender o mundo e a mim mesma.

Agradeço especialmente à minha mãe por ter sido minha companheira e guia nos momentos mais difíceis, sempre acreditando no meu trabalho. Eu realmente não sei nem como expressar toda minha gratidão pelo amor e apoio que recebo dela não só agora, mas em todos os dias da minha vida.

E, por fim, agradeço aos desenvolvedores e estudiosos de jogos digitais, já que sem os quais, por motivos óbvios, esta pesquisa não passaria de um delírio digno de autores de ficção científica.

Existe uma teoria que diz que, se um dia alguém descobrir exatamente para o que serve o Universo e por que ele está aqui, ele desaparecerá instantaneamente e será substituído por algo ainda mais estranho e inexplicável. Existe uma segunda teoria que diz que tudo isso já aconteceu. (ADAMS, 2004, p. 7).

RESUMO

Esta pesquisa concentra-se, fundamentalmente, no conceito de *gameplay*, tendo como objetivo principal compreender como as materialidades próprias da situação de jogo, as mecânicas e dinâmicas de jogo influenciam e caracterizam o *gameplay* a partir de experiências com o jogo digital *Brothers – A Tale of Two Sons* (Starbreeze Studios, 2013). O referencial teórico é dividido em quatro partes: na primeira se faz um breve histórico sobre os *Game Studies*; na segunda é feita uma articulação entre os conceitos de jogar e jogabilidade em busca da compreensão das confluências destes no *gameplay*; na terceira são apresentados os principais conceitos e perspectivas sobre *gameplay*, assim como uma reflexão sobre as relações corporais e espaciais, as regras, o sentimento de prazer e a narrativa na mediação entre interfaces; e na quarta são tratadas questões entre as associações entre humano e máquina, assim como mecânica e dinâmica de controle nos jogos digitais. Na investigação empírica optou-se por adotar um procedimento metodológico dividido em quatro etapas: a pré-análise, utilizando técnicas de observação participante, autorrelato, registro em caderno de campo e pesquisa documental a fim de experimentar *Brothers*; a captura de dados, na qual quatro voluntários jogaram as três fases iniciais do *game* – sob o registro de câmeras e observação da pesquisadora – e participaram de uma entrevista qualitativa semiestruturada sobre a atividade; a análise dos materiais coletados e, enfim, a construção de conclusões a partir dos resultados obtidos. Em termos gerais, concluiu-se que seria possível definir *gameplay* como uma mediação que engloba a interseção entre jogabilidade (máquina) e jogar (humano), de corpos e espaços percebida física e visualmente como um acontecimento pelo jogador que, através das possibilidades agenciadas pelas interfaces gráficas e de controle, age sobre este sistema sob a tutela das regras.

Palavras-chave: Gameplay. Jogos Digitais. Jogabilidade. Materialidade. Interfaces.

ABSTRACT

This research focuses on the gameplay's concept with the main objective to understand how the materiality of *game* situation, and *game*'s mechanics and dynamics, influence and characterize the gameplay from experiences with the digital *game Brothers - A Tale of Two Sons* (Starbreeze Studios, 2013). The theoretical framework is split into four parts: the first is a brief history of the *Game Studies*; the second does a link between the concepts of play and playability in pursuit of understanding of these confluences in the gameplay; The third presents key concepts and perspectives on gameplay, as well as a reflection about the body and spatial relationships, the rules, the feeling of pleasure and the narrative mediate between interfaces; and the fourth handles questions between the associations on human and machine, as well as mechanical and dynamic control in the digital games In the empirical research it was decided to adopt a methodological procedure divided into four steps: the pre-analysis, using participant observation techniques, self-report, logs onto field notes and documentary research in order to try *Brothers*; the data capture, in which four volunteers played the *game*'s the three initial phases – under camera's register and researcher's observation – and participated in a qualitative semi-structured interview about the activity; the analysis of the collected material, and finally the elaboration of conclusions from analysis results. Broadly, it was concluded that is possible to define gameplay as a mediation, that wraps the intersection of playability (machine) and play (human), of bodies and spaces perceived physical and visually as a happening by the player that, through the possibilities agencied by graphical and control interfaces, acts on this system under the rules tutelage.

Key-words: Gameplay. Digital Games. Playabilty. Matereality. Interfaces.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Tela inicial de <i>Brothers</i>	24
Figura 2 – Mapa de comandos do <i>game</i> para o controle de Xbox 360.....	25
Figura 3 – Arte conceitual dos protagonistas Naiee e Naia.....	26
Figura 4 – Relação entre jogabilidade, jogar e <i>gameplay</i>	60
Figura 5 – Interface gráfica de <i>Hotline Miami</i> quando o jogador falha.....	81
Figura 6 – Os puzzles de linhas de <i>The Witness</i>	81
Figura 7 – O <i>avatar</i> de <i>Goat Simulator</i> é uma cabra.....	82
Figura 8 – Tela após completar uma fase de <i>Super Meat Boy</i>	83
Figura 9 – A soma total das <i>cutscenes</i> de <i>Metal Gear Solid IV</i> é de cinco horas e seis minutos.....	89
Figura 10 – Hyrule Market no passado (esq.) e no futuro (dir.).....	91
Figura 11 – As espirais do ciclo mágico.....	92
Figura 12 – Compreensão do jogador sobre o sistema de jogo no ciclo mágico.....	94
Figura 14 – Jogador participa da pesquisa de usabilidade com o Wii Remote.....	105
Figura 15 – <i>Gamepad</i> do Xbox (tipo S) e interface gráfica da pesquisa.....	106
Figura 16 – Jogador testando <i>Resident Evil 4</i> com captador de eletroencefalografia.....	107
Figura 17 – Artefatos de controles e seus níveis de mapeamento natural.....	108
Figura 18 – Interface do Computador com <i>Sid Meier’s Civilization V</i>	112
Figura 19 – <i>Gamepad</i> do console Nintendo Wii U tem tela sensível ao toque acoplada.....	113
Figura 20 – Modelo de Controles e suas interfaces de controle.....	114
Figura 21 – Interface gráfica em 3D do jogo <i>GoldenEye 007</i> e <i>gamepad</i> do Nintendo 64...	116
Figura 22 – Utilização do recurso “Z-targeting” nas interfaces de <i>Zelda</i>	116
Figura 23 – <i>Gamepad</i> DualShock 2 do Playstation 2 apresenta a mesma interface do modelo com duas alavancas do Playstation One.....	117
Figura 24 – Nintendo DS apresenta tela segunda sensível ao toque.....	119
Figura 25 – Interfaces da versão para Xbox 360 do jogo <i>Banjo-Kazooie</i> e do <i>gamepad</i> do Xbox 360.....	121
Figura 26 – O console Xbox 360 versão Pro e seu <i>gamepad</i>	126
Figura 27 – Disposição do espaço onde ocorreram as sessões observadas.....	131
Figura 28 – Disposição do espaço onde ocorreram o preenchimento dos questionários e as entrevistas.....	132
Figura 29 – Esquema com os ângulos das imagens capturadas pelas câmeras.....	135

Figura 30 – Mensagem diz: “segure os gatilhos para interagir”	144
Figura 31 – Mensagem diz: “segure o gatilho para interagir”	144
Figura 32 – Mensagem diz: “segure LB ou RB para girar a câmera”	145
Figura 33 – Irmão menor tenta pegar chave da gaiola.....	150
Figura 34 – <i>Troll</i> ajuda irmãos a escalar montanha.....	151
Figura 35 – Irmãos devem evitar cachorro usando as plataformas.....	154
Figura 36 – Irmãos devem atravessar plataforma desmoronando	157
Figura 37 – Irmãos devem prender <i>troll</i> guarda na gaiola.....	158
Figura 38 – Irmão menor deve atrair <i>troll</i> até os pilares com as correntes.....	158
Figura 39 – Design da interface do <i>gamepad</i> do Xbox 360	172
Figura 40 – Controles do Xbox 360 (esq.) e do Playstation 3 (dir.)	179
Figura 41 – É necessário escalar com ambos os irmãos para chegar ao outro lado	205
Figura 42 – Puzzle dos carneiros e da ponte.....	206
Figura 43 – NPC impede passagem dos irmãos pela aldeia	213

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Comparação entre as definições de jogabilidade	57
Quadro 2 – Controles e empunhaduras	115
Quadro 3 – Perfis e experiência de jogo dos quatro participantes selecionados	147
Quadro 4 – Postura inicial de jogo e a de relaxamento dos sujeitos.....	163
Quadro 5 – Sensações corporais relatadas pelos jogadores nas entrevistas.....	164
Quadro 6 – Reações físicas dos voluntários observados durante as sessões	166
Quadro 7 – Projeção em relação ao avatar durante <i>gameplay</i> e entrevista.....	169
Quadro 8 – Percepções e avaliações dos voluntários sobre o controle do movimento	180
Quadro 9 – Percepções e avaliações dos voluntários sobre o controle das interações	183
Quadro 10 – Percepções e avaliações dos voluntários sobre o controle da câmera	184
Quadro 11 – Percepção das interações com o <i>gamepad</i> e seus elementos	185
Quadro 12 – Percepção das regras de <i>Brothers</i> pelos jogadores	188
Quadro 13 – Reações e relatos dos participantes sobre os espaços.	195
Quadro 14 – Relatos dos jogadores sobre seus ambientes de jogo.....	197
Quadro 15 – Interrupções e presenças percebidas pelos jogadores no espaço físico	198
Quadro 16 – Percepções temporais dos jogadores e duração das partidas	201
Quadro 17 – Avaliações dos participantes sobre o que gostaram em <i>Brothers</i>	208
Quadro 18 – Dificuldade e diversão encontradas pelos sujeitos em <i>Brothers</i>	208
Quadro 19 – Percepções dos voluntários sobre a narrativa de <i>Brothers</i>	215

LISTA DE SIGLAS

3D	Terceira dimensão
CoD - MW 4	Call of Duty 2: Modern Warfare 4
Compós	
DIGAREC	<i>Digital Games Research Center</i>
DiGRA	<i>Digital Game Research Association</i>
FPS	First Person Shooter
IHC	Interação Humano Computador
J-RPGs	Japanese Role Playing Games
LAD	Laboratório de Artefatos Digitais
MMORPG	Multi Massive Online Role-Playing Games
NPC	Non Playable Character
PC	Personal Computer
TAR	Teoria Ator-Rede

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	16
1.1 OBJETIVOS	21
1.2 JUSTIFICATIVA.....	21
1.3 OBJETOS.....	23
2 GAME STUDIES	28
2.1 OS ALICERCES DE UM NOVO CAMPO	29
2.2 NARRATOLOGIA	33
2.3 LUDOLOGIA	35
2.4 LUDOLOGIA E NARRATOLOGIA: EMBATES E APROXIMAÇÃO	40
3 JOGAR E JOGABILIDADE	44
3.1 O JOGAR	44
3.2 A JOGABILIDADE	50
4 GAMEPLAY	61
4.1 CORPO E ESPAÇO	70
4.1.1 Regras.....	74
4.1.2 Prazer	80
4.2 GAMEPLAY COMO PROCESSO NARRATIVO	86
5 INTERFACES DE CONTROLE	95
5.1 CONTROLE E HARDWARE	110
5.2 CONTROLE E SOFTWARE.....	118
6 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	124
7 GAMEPLAY DE BROTHERS	139
7.1 EXPERIÊNCIA DA PESQUISADORA: AUTORRELATO	139
7.2 OBJETO E SUJEITOS DA OBSERVAÇÃO	143
7.2.1. O Jogo Brothers	143
7.2.2 Perfis dos Sujeitos de Pesquisa	145
7.3 SESSÕES DE JOGO	148
7.3.1 Experiência e Percepção dos Corpos.....	148
7.3.2 Experiência e Percepção do Controle e suas Interfaces	171
7.3.3 Experiência e Percepção dos Espaços	189

7.3.4 Experiência e Percepção do Tempo.....	199
7.3.5 Experiência e Percepção do Prazer	203
7.3.6 Experiência e Percepção da Narrativa.....	210
7.4 ANÁLISE GERAL	217
8 CONSIDERAÇÕES FINAIS	225
REFERÊNCIAS	230
LUDOGRAFIA	243
APÊNDICE A - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO	246
APÊNDICE B - PERFIL E AFERIÇÃO DE FAMILIARIDADE COM GAMES	248
APÊNDICE C - ROTEIRO DA ENTREVISTA SEMI-ESTRUTURADA.....	253
APÊNDICE D – AUTORRELATO DE BROTHERS – A TALE OF TWO SONS	255
APÊNDICE E – ENTREVISTA 002	265
APÊNDICE F – ENTREVISTA 003	271
APÊNDICE G – ENTREVISTA 004	284
APÊNDICE H – ENTREVISTA 005	292
APÊNDICE I – LAUDA DE DECUPAGEM DA OBSERVAÇÃO DE GAMEPLAY ..	300
ANEXO A – WALKTROUGH DE BROTHERS POR IGN	301

1 INTRODUÇÃO

Os jogos digitais possibilitam uma gama de experiências únicas no universo da Cibercultura, pois oferecem um terreno abrangente e cheio de possibilidades para se desenvolver novas formas de apresentação e interação. São também muito representativos, pois, como indica Aarseth (2006, p. 43), “(...) não há provavelmente nenhuma característica comum à Cibercultura que não possa ser encontrada no setor dos jogos¹” .

Embora em quantidade crescente, ainda são relativamente poucos os estudos sobre jogos no Brasil. Nos últimos 15 anos (2000-2014) foram produzidos 327 trabalhos de Pós-Graduação (54 Teses e 273 Dissertações) que incluem, de alguma forma, o tema, observado-se o domínio de quatro áreas: Computação (23%), Comunicação (20%), Design (15%) e Educação (15%) (FRAGOSO et al., 2015). Assim, a presença dos games nos estudos da área da Comunicação parece estar suficientemente estabelecida. Em uma análise dos trabalhos apresentados no Grupo de Trabalho Comunicação e Cibercultura do Encontro Anual da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação (Compós) no período de 2008 a 2012, Perani (2014) encontrou apenas nove artigos sobre jogos digitais no conjunto de 50 trabalhos apresentados. Destes, a autora considera que somente a minoria fazia reflexões dos games como “objetos comunicacionais, e suas possíveis contribuições para o campo” da Comunicação (PERANI, 2014, p. 2). Nos demais, “os jogos [são] meros objetos de análise para fundamentar questões teóricas destes campos” (p. 3) ou seja, os video games servem apenas de objetos empíricos para trabalhos que não buscam compreendê-los conforme suas especificidades e considerando a literatura específica, mas a partir de uma adequação das teorias formuladas para outras mídias aos casos dos *games*.

A contextualização dos estudos de jogos digitais na Comunicação é tema de reflexão de autores nacionais e internacionais, que defendem o pertencimento do objeto à área. Entre eles, destaca-se, como exemplo, Silverstone (2011), que dedica um capítulo inteiro de *Por que estudar a Mídia?* ao tema *play* (traduzido como “brincadeira” na versão brasileira) defendendo que da mesma forma que a noção de brincadeira serve como ponto de partida para estudar questões sobre a sociedade e o comportamento humano nas áreas dos estudos humanos, ela deveria ser explorada “como um instrumento de análise da experiência midiática e defender a idéia [sic] de que o estudo da mídia requer atenção à brincadeira como uma atividade nuclear da vida cotidiana” (p. 144). Citando exemplos de características lúdicas de diversas mídias

¹ Tradução nossa: “(..) there is probably not one characteristic commonly to cyberculture that could not be found in the gaming sector”.

voltadas para o entretenimento, como novelas e partidas de futebol veiculadas pela televisão, o autor também elenca expressamente os jogos digitais como parte desta relação entre *play* e mídia.

No âmbito brasileiro Pinheiro (2007) constata, em sua tese, que “os jogos digitais devem ser vistos por sua natureza comunicacional” (p. 195), ao defender que estes são os “primeiros produtos da comunicação digital” (p. 196). O autor também afirma que “existia uma lacuna, mal preenchida por estudiosos sem o conhecimento do objeto” (PINHEIRO, 2007, p. 192), já que muitos pesquisadores nacionais se aproveitaram da celebridade do tema sem realmente entender as propriedades dos jogos digitais. Tal conclusão, sugere ele, reforça que os estudos dos games devem promover a aplicação das teorias dos *Game Studies* em confluência com as das Ciências Sociais Aplicadas, incluindo neste rol a Comunicação, para seja possível construir um campo que sustente uma abordagem coesa e, ao mesmo tempo, multidisciplinar no Brasil.

Este trabalho, portanto, entende que os jogos digitais são objeto de estudo da área da Comunicação e que a Cibercultura é um dos campos que auxilia o desenvolvimento dos estudos sobre o tema. Ressalta-se, no entanto, a necessidade de diálogo direto com a literatura específica dos estudos de jogos digitais (*Game Studies*).

Por outro lado, os próprios pesquisadores dos estudos de jogos digitais ainda buscam estabelecer alguns dos parâmetros teóricos desse novo objeto de estudo. Há espaço para debates sobre quais seriam os elementos fundamentais a serem analisados nos games e como estes se relacionam entre si (MÄYRA, 2009; PERRON; WOLF, 2009). Inclusive, permanecem resquícios de uma divisão ocorrida nos primeiros tempos dos estudos de *games*: entre os narratólogos, pesquisadores que compreendiam games como narrativas (LAUREL, 1991; MURRAY, 1997; NEWMAN, 2004); e os ludólogos, que davam ênfase aos aspectos referentes à ação de jogar (ESKELINEN, 2001, 2004; AARSETH, 2001; 2003; 2006; JUUL, 2000, 2004; FRASCA, 1999, 2003). Distanciando-se deste “embate”, teóricos como Wibroe, Nygaard e Andersen (2001); Ferri (2007) e Aarseth (2012) optaram por reunir essas abordagens em uma posição identificada como narratoludógica. Esta dissertação se insere nesta última vertente ao compreender que nos jogos digitais narrativos tanto a narrativa, quanto o *gameplay* se entrecruzam na experiência de jogo e, por isso, é preciso ter uma perspectiva equilibrada destes dois pilares para entender o processo como um todo.

Compreende-se, no entanto, que entre os diferenciais fundamentais dos games destaca-se o *gameplay*, sobre o qual também não há um consenso. Alguns autores o apontam como um processo que ocorre dentro da tela (LAUREL, 1993; MÄYRÄ, 2008; JUUL, 2014), enquanto outros o entendem como parte de uma interação espaço-corporal entre jogador e jogo (LAHTI,

2003; NØRGÅRD, 2012). Ainda existem debates se o *gameplay* é um aspecto referente ao jogador (SALEN; ZIMMERMAN, 2004; SOMMERSETH, 2007; MÄYRÄ, 2008; JUUL, 2014) ou à atividade de jogar como um todo (LAHTI, 2003; NACKE ET AL., 2009; WARDRIP-FRUIIN ET AL., 2009; WESTECOTT, 2009).

Apesar da adoção de uma perspectiva narratoludológica, devido à necessidade de recorte imposto pelo tempo disponível para completar uma dissertação, foi necessário optar por dar mais destaque a apenas um desses dois pilares de sustentação dessa mídia, narrativa ou *gameplay*. Selecionou-se aquele com material mais escasso e sobre o qual há menos conhecimento estabelecido: o *gameplay*. Pois, diferente das abordagens dos jogos digitais com foco em narrativas, que têm bases teóricas amparadas em séculos de estudos nas tradições dos estudos literários e fílmicos e, portanto, alto nível de maturação desde o ponto de partida, os autores que versam sobre o *gameplay* enveredam por um caminho incipiente, que ainda está cimentando seus alicerces teóricos. Ao optar pelo maior desafio, reconhece-se aqui que a amplitude de avanço que poderá ser realizado é menor e as possibilidades de erro e de fracasso também são maiores, mas considera-se que a possibilidade de contribuição para o campo dos *Game Studies* também possa ser maior. Embora ainda haja muito o que avançar nos estudos sobre narrativas nos games, neste trabalho será explorada com mais profundidade apenas a conceituação de *gameplay*, deixando as teorias e conceitos invocados pelos estudos de narrativa subordinados aos conceitos de *gameplay*. Ou seja, as teorias e conceitos relacionados aos estudos de narrativa não são descartados nem considerados menos relevantes, todavia, permanecem em segundo plano.

Neste cenário, esta dissertação representa uma tentativa de contribuição a partir de uma reflexão sobre o conceito de *gameplay*, baseada na literatura existente e em observações da experiência de jogo da pesquisadora, bem como das experiências de outros jogadores e das percepções sobre o processo sob a perspectivas destes. Desta forma, a questão que norteia este estudo é: como as materialidades próprias da situação de jogo e as mecânicas e dinâmicas de jogo influenciam e caracterizam o *gameplay*?

Para endereçar esse problema, em um primeiro momento, necessitou-se revisar as bibliografias sobre *Game Studies* e outras abordagens teóricas aplicadas aos Jogos Digitais. Este é o conteúdo do segundo capítulo, que apresenta os *Game Studies* e sua proeminência como alicerce de um novo campo considerando os argumentos de Aarseth (2001, 2003, 2006), Juul (2001), Dovey e Kennedy (2006), Mäyrä (2009) e Perron e Wolf (2009). Nas subseções seguintes, são apresentadas as correntes da Narratologia e da Ludologia, destacando as características e os principais autores atribuídos a cada uma. Nesta etapa escolheu-se iniciar

pelas abordagens realizadas pelos autores que buscaram aplicar conceitos do campo da narrativa aos games (LAUREL, 1991; MURRAY, 1997; NEWMAN, 2004), para então, apresentar a Ludologia (ESKELINEN, 2001, 2004; AARSETH, 2001; 2003; 2006; 2012; JUUL, 2000, 2001; FRASCA, 1999, 2003) e situar o debate entre essas correntes.

No terceiro capítulo, são discutidos dois conceitos encontrados na literatura: jogabilidade e jogar. Ambos se relacionam com o *gameplay*, mas há singularidades e confluências durante a atividade de jogo que precisam ser identificadas e levadas em conta. Para isto, foram revisados conceitos sobre jogar (CAILLOIS, 2001; SUTTON-SMITH, 2001; HUIZINGA, 2010; FRASCA, 2012; RYAN, 2014), assim como trabalhos que versam sobre jogabilidade a partir das perspectivas dos *Game Studies* (KÜCKLICH; FELLOW, 2004; MÄYRÄ, 2008; NACKE ET AL., 2009; VANNUCHI, 2010; MELLO, 2013) e dos estudos de Interação Humano Computador (JÄRVINEN; HELIÖ; MÄYRÄ, 2002; FABRICATORE; NUSSBAUM; ROSAS, 2002; ANDRADE, 2006).

Desenvolvidos os conceitos de jogar e jogabilidade, no quarto capítulo foi possível abordar os aspectos referentes mais diretamente ao *gameplay*, expondo os principais conceitos do termo desenvolvidos por autores de *Game Studies*, tais como Salen e Zimmerman (2004), Juul (2005), Sommerseth (2007), Mäyrä (2008) e Vannucchi (2010). Em seguida, considerou-se que é necessário compreender que tanto os espaços materiais quanto os virtuais devem ser incluídos no escopo do espaço de jogo para entender o *gameplay*. Para dar conta deste ponto, foi explorada a relação entre corpo e espaço (MERLEAU-PONTY, 1999). A seguir, tratou-se da existência de regras como característica formadora do *gameplay*, o que levou a apresentar e debater os conceitos de regras em jogos digitais (SALEN; ZIMMERMAN, 2004; JUUL, 2005; FRASCA, 2012), assim como os entendimentos do prazer nessa atividade. O capítulo é finalizado com uma exposição dos elementos narrativos encontrados em jogos a partir do *gameplay*. Nesta etapa foram adaptados conceitos narrativos (BARTHES, 1977; RICOEUR, 1984; BAKHTIN, 1981; ECO, 1994) às qualidades intrínsecas dos jogos, assim como explicada a abordagem da narrativa como acontecimento (GOMES, 2008). Aqui também é levantado o conceito de ludema, proposto por Branco (2011), compreendido como a intersecção entre o discurso e o *gameplay*.

Na quinta parte são abordadas as questões da materialidade do hardware e software, ou seja, da mediação pelas interfaces técnicas, em sua relação com preceitos de corpo-espaço, e uma reflexão sobre os conceitos da Teoria-Ator-Redes nas associações entre humanos e não-humanos (LATOURE, 1994, 2005; FALCÃO, 2014; 2015). Nesse capítulo, aparecem também teorias do design sobre interfaces (LAUREL, 1993; PERANI, 2008; POLD, 2011;

JØRGENSEN, 2013; THERRIEN, 2014) e Interação Humano Computador (BARBOSA; SILVA, 2010; NACKE, 2009; LIMPEROS ET AL., 2011), a fim de suportar a ideia de uma mediação das interfaces como parte indissociável do sistema *gameplay*. Também é explorada a relação entre *gamepads*² e a interface gráfica a partir de autores que versam sob a perspectiva dos *Game Studies* como Lahti, (2003) Taylor, (2007) e Karvinen (2011).

Na sexta seção são apresentadas as opções metodológicas adotadas, detalhando o modo como foram apropriadas algumas técnicas do método etnográfico, como caderno de notas de campo, observação não-participante e entrevista, para uma estrutura de mecanismos inspirada na metodologia experimental de Appelman (2007), que se divide em quatro passos: pré-análise, captura de dados, análise de dados e construção de conclusões a partir dos resultados obtidos. Esse método sustentou a observação experimental, para a qual foram selecionados cinco voluntários (um para o estudo piloto e quatro sujeitos para fins de análise) para participarem de uma atividade de jogo, registrada em vídeo e observada *in loco* pela pesquisadora, e uma entrevista qualitativa logo após a experiência. Após a observação e o registro destas sessões de jogo, também foi realizado o processo de decupagem e de análise de todos os dados captados, que somaram – entre arquivos de áudio e vídeo – um total de nove horas e 20 minutos de material.

No capítulo seguinte, são relatados os perfis dos participantes, as características do objeto empírico escolhido, as três primeiras fases do *game Brothers – A Tale of Two Sons*³ (Starbreeze Studios, 2013), assim como o relato dos dados analisados e os pontos de encontro e divergências entre eles. Aqui também será explicado como os elementos e as principais características observados na análise foram definidos a partir da literatura exposta nos capítulos anteriores e das percepções da pesquisadora através da experiência com o jogo. Também são determinadas as categorias que orientam a análise em: corpo, controle, espaço, tempo, prazer e narrativa. Na sequência, são expostas as observações e percepções dos jogadores, divididas em subseções a partir das categorias indicadas, assim como a análise, produzida a partir dos cruzamentos das informações coletadas dos participantes. Aqui também será apresentada a análise geral dos resultados do *gameplay* de *Brothers* e as possíveis aplicações destes resultados ao conceito de *gameplay*. O foco não são as características específicas do jogo, mas qual foi a relação que os elementos apontados como essenciais à percepção do *gameplay* – corpo, espaço, tempo, regras, prazer e narrativa – estabeleceram para formar a experiência.

² Neste trabalho será usado tanto *gamepad* como controle para se referir aos dispositivos materiais de comandos do jogo.

³ O jogo escolhido será referido apenas pelo seu título principal, *Brothers*, durante o decorrer do trabalho.

Enfim, na última seção, será feita uma retomada das considerações que foram desenvolvidas ao decorrer dos capítulos teóricos, assim como uma síntese do que emergiu nas análises das sessões de jogos observadas, em busca de esclarecer como foram alcançados os desígnios traçados a fim de chegar aos objetivos da pesquisa.

1.1 OBJETIVOS

Esta pesquisa tem com objetivo geral *compreender como as materialidades próprias da situação de jogo e as mecânicas e dinâmicas de jogo influenciam e caracterizam o gameplay, a partir de experiências com o jogo Brothers – A Tale of Two Sons.*

E para alcançar tal fim foram traçados oito objetivos específicos:

- Situar o conhecimento específico sobre games, conforme a literatura dos *Game Studies*;
- Compreender os conceitos de jogar, jogabilidade e *gameplay* e sua articulação;
- Refletir sobre as relações de corpo e espaço na mediação jogador-jogo digital;
- Refletir sobre o papel das interfaces materiais e imateriais na mediação jogador-jogo digital;
- Refletir sobre a articulação entre a mecânica e dinâmica de controle nos jogos digitais;
- Conceber e realizar experimentos que permitissem endereçar os temas das relações entre corpo, espaço, regras, prazer e da articulação entre a mecânica e dinâmica na prática de jogo, a fim de caracterizar o *gameplay*;
- Refletir sobre a articulação entre a mecânica e dinâmica do *game Brothers*;
- Analisar os resultados dos experimentos conforme as balizas teóricas conquistadas nos objetivos anteriores, com foco no conceito de *gameplay*.

1.2 JUSTIFICATIVA

Considero⁴ minha relação com jogos digitais fundamental para o desenvolvimento deste trabalho. Comecei a jogar *video games* aos três anos, antes mesmo de conseguir falar propriamente. Do meu Atari até os consoles da geração atual, se passaram mais de duas décadas, nas quais eu nunca deixei de jogar ou virar noites inteiras tentando aumentar os atributos dos meus personagens favoritos. Talvez não com tanta desenvoltura como atualmente, mas as

⁴ Só será feito o uso da primeira pessoa do singular nesta parte da dissertação por se tratar de um tópico muito associado às motivações pessoais da autora.

habilidades motoras do controle do *game* já se faziam presentes antes de ser um processo racionalizado por mim.

Acho que só me dei conta do poder da narrativa e seu papel fundamental no jogo quando ela escapou à minha capacidade de compreensão. Essa ausência, só se concretizou dez anos mais tarde, na interação com o jogo *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo, 1998)⁵. Como eu não entendia inglês, não conseguia decifrar a narrativa, o que dificultava muito avançar no jogo. Era preciso apelar para um método auxiliar (como guias em revistas e na internet ou a ajuda de amigos). Devo à *Zelda* a motivação para aprender o idioma, já que me inscrevi em um curso de inglês com o intuito de poder compreender melhor a história e poder resolver os impasses definidos pela narrativa do jogo, criando uma ligação entre a minha percepção de texto e as habilidades motoras necessárias para finalizar o *game*.

Mas, por que estou relatando a minha experiência com os games, principalmente os contatos iniciais com os entraves causados pelo desconhecimento da linguagem? Porque esta é uma das minhas motivações pessoais ao estudar o papel do *gameplay* nos jogos digitais. Se eu conseguia jogar antes mesmo de ser capaz de acompanhar o que formalmente seria a narrativa (texto, no caso), e se isso era interessante e prazeroso, como isso ocorreu? Estas dúvidas íntimas permeiam este texto.

Na abordagem teórica, este trabalho é pensado a partir das perspectivas do campo da Comunicação e das proposições feitas pelo *Game Studies*, focando nos processos comunicacionais materiais e imateriais.

Considero, aqui, o *gameplay* como um dos elementos da experiência de jogo, que em conjunto com a narrativa formam a experiência completa ofertada por um jogo digital narrativo. Cabe ressaltar que tais elementos, narrativa e *gameplay* são indissociáveis durante a experiência de jogo, mas por fins de viabilidade, a delimitação do objeto teórico voltou-se para o segundo aspecto. Portanto, a narrativa só será explicitamente mencionada nesta dissertação a partir da percepção dos jogadores sobre sua relação com o *gameplay*.

Em minha percepção inicial, o desafio em relação às definições sobre *gameplay* era que estas conceituações se limitavam a estudar as relações dentro do mundo jogo. De forma que me intrigavam alguns aspectos sobre os quais praticamente não se encontravam trabalhos, como a relação do jogador com o espaço físico, com o próprio corpo e com os controles. Outra questão que chamou minha atenção foi o papel do hardware e dos seus processos de modelar o jogar nesta experiência física do processo de mediação, já que parto do princípio que os *video games*

⁵ Cartucho para o console Nintendo 64.

não são – ainda – controlados diretamente pela mente e, sim, por *hardwares* como *gamepads*, teclados e mouses ou, ainda, pelos próprios impulsos corporais. Intrigava-me, então, o espaço que ultrapassa os limites da tela e, como pude perceber ao longo do trabalho, os processos de mediação que constituem o *gameplay*.

Assim como a arte tem entre as suas características a possibilidade de provocar emoções ou comunicar mensagens subjetivas através de representação, o jogo tem o poder da simulação e do *gameplay*, ou seja, consegue utilizar processos motores materiais em mensagens e movimentos em mundo virtual. Desde *Zelda*, a intenção de compreender como se dá este processo de comunicação entre jogar e jogo, assim como entender como os jogadores percebem narrativa e *gameplay* durante a experiência de jogo esteve presente na minha trajetória (embora, evidentemente, isso só tenha ficado claro durante o mestrado).

Logo, a predileção pelo ato de jogar e pelo jogo em si, combinado com o gosto pelo estudo e pesquisa, foram os motivadores desta dissertação.

1.3 OBJETOS

Este trabalho se debruça sobre um objeto de pesquisa teórico e outro empírico a fim de cumprir seu objetivo principal. O objeto principal é, em última instância, o *gameplay*. A complexidade da problematização desse conceito recomendou a escolha de um objeto empírico cujas características ajudassem a esclarecer e refletir sobre o jogo, o jogador e o jogar.

O objeto empírico é a versão de *Brothers* para Xbox 360 (figura 1), um jogo digital narrativo de aventura em terceira pessoa com gráficos 3D (três dimensões). Idealizado pelo cineasta libanês Josef Fares, desenvolvido pela empresa Starbreeze Studios e publicado pela 505 Games, o jogo foi lançado em 7 de agosto de 2013, na rede Xbox Live para Xbox 360, e posteriormente a partir do dia 3 de setembro do mesmo ano, nas plataformas Steam (PC) e PlayStation Network (PlayStation 3). Foi desenvolvido com a utilização da Unreal Engine 3.



Figura 1 – Tela inicial de *Brothers*. Fonte: Starbreeze Studios (2013).

No jogo é preciso controlar dois *avatares*, que representam dois irmãos, simultaneamente. Esta não é uma mecânica comumente vista em jogos digitais, inclusive este aspecto diferenciado do *game* é um dos pontos mais destacados em resenhas de veículos especializados como Kotaku⁶, IGN⁷ e Polygon⁸ sobre *Brothers*. A ação de cada um é comandada pelas duas alavancas direcionais do *gamepad*. Os botões utilizados para a interação dos *avatares* com o mundo de jogo são os gatilhos superiores do controle, localizados nas mesmas extremidades (esquerda e direita) que das referidas alavancas (figura 2). E como avalia McElroy (2013) “isso pode parecer simples, mas você irá apreciar a fluidez desse sistema quando você perceber que o seu cérebro não é projetado para controlar dois personagens simultaneamente. (...) Os irmãos estão literalmente dividindo um cérebro, o seu cérebro, que está acostumado a trabalhar sozinho”⁹. De acordo com uma entrevista de Josef Fares cedida ao Polygon¹⁰, tal mecânica foi, inclusive, o ponto de partida do projeto do jogo.

O jogo é baseado num simples conceito: Existem dois irmãos – o “Irmão mais Velho” e o “Irmão mais Novo” –, mas apenas um jogador para controla-los simultaneamente. Cada uma das ações dos irmãos é relegada a uma alavanca analógica e um gatilho de cada lado do controle. Enquanto um espectador externo pode pensar que existem

⁶ *In Brothers, The Story Is Told Without Saying A Word* (MARINCONZ, 2013). Disponível em <<http://kotaku.com/in-brothers-the-story-is-told-without-saying-a-word-1071009374>>. Acesso em 5 mar 2016.

⁷ *Brothers: A Tale of Two Sons Review* (SLIVA, 2013). Disponível em <<http://www.ign.com/articles/2013/08/06/brothers-a-tale-of-two-sons-review>>. Acesso em 5 mar 2016.

⁸ *Polygon: Brothers: a tale of two sons review: both hand* (MCELROY, 2013). Disponível em: <<http://www.polygon.com/2013/8/6/4550728/brothers-a-tale-of-two-sons-review>>. Acesso em 5 mar 2016.

⁹ Tradução nossa: “It may sound simple, but you’ll appreciate the streamlining once you realize your brain is in no way wired to control two characters simultaneously.(...) The brothers are literally sharing a brain, your brain, and it’s accustomed to working solo.

¹⁰ *Brothers: How A Film Director Shook Up Starbreeze* (MAHARDY, 2013) Disponível em: <<http://www.polygon.com/features/2013/10/27/4864230/brothers-starbreeze-josef-fares>>. Acesso em 5 mar 2016.

múltiplas pessoas jogando, Fares nunca teve nenhuma intenção de que isso poderia ocorrer¹¹(MAHARDY, 2013).

Radicado em Estocolmo (Suécia), cidade que acolheu sua família após a fuga dos conflitos da Líbia, Fares percebeu que precisava de um meio distinto para expressar algumas agruras vividas quando criança em sua terra natal do que aquelas possibilitadas pelos filmes. O cineasta tentou vender a sua ideia para duas produtoras diferentes, que recusaram o projeto devido aos comandos. Porém, a Starbreeze Studios estava em busca de um projeto inovador para que a empresa pudesse estabelecer seu nome no mercado e aceitou a proposta. Assim, nasceu a parceria que tornou *Brothers* possível.

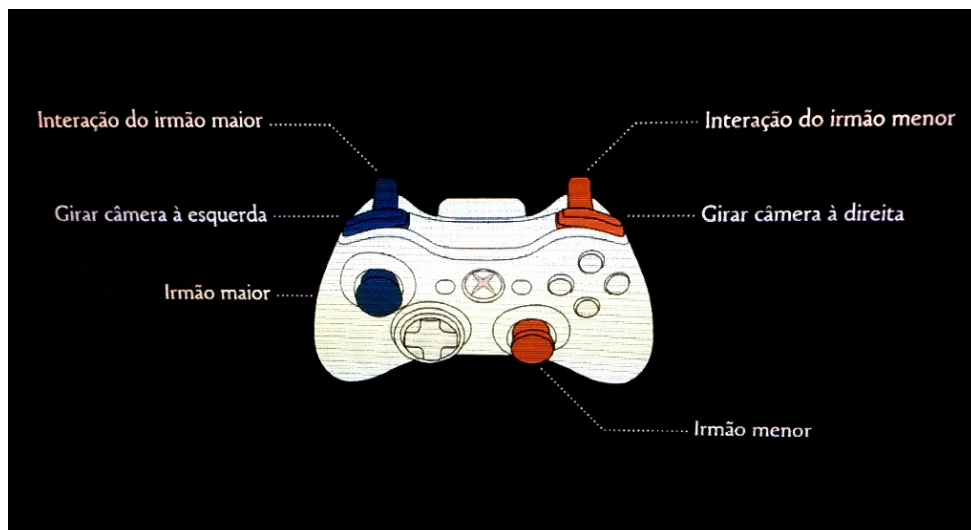


Figura 2 – Mapa de comandos do *game* para o controle de Xbox 360. Fonte: Starbreeze Studios (2013).

A trama acompanha a viagem dos dois irmãos, Naiee e Naia (figura 3), em busca da água da vida, a única cura para o pai deles que está gravemente doente. Para conseguir chegar até o objetivo é necessário superar obstáculos no cenário e na forma de *puzzles*, e interagir com uma gama de diferentes personagens que surgem durante a trajetória. Um aspecto interessante deste jogo é que a língua falada (e escrita) é um idioma ficcional, não traduzido ao jogador. Então a diegese é apreendida por meio dos recursos audiovisuais (ações, emoções e gestos dos personagens representados nas imagens e pelas marcações sonoras) e pela maneira com que o

¹¹ Tradução nossa: “The game is based on a simple concept: There are two brothers – the “Old Brother” and the “Young Brother” – but only one player to control them simultaneously. Each brother’s actions are relegated to the analog joystick and trigger on each side of one controller. While an outside viewer might think there are multiple people playing, Fares never had any intention of that happening”

jogo deve ser jogado. A história dos irmãos é dividida no jogo em sete capítulos, mais prólogo e epílogo, totalizando nove fases diferentes.



Figura 3 – Arte conceitual dos protagonistas Naiee e Naia. Fonte: Starbreeze Studios (2013).

Uma das razões para a escolha deste jogo é o fato dele apresentar um processo de *gameplay* peculiar, pois, apesar de ser aparentemente simples o ato de manejar apenas seis botões, *Brothers* exige certo entrosamento dos jogadores com os sistemas de controles ao propor o comando simultâneo de dois *avatares* no mesmo cenário, mas de acordo com o avanço no jogo, os movimentos se tornam mais fluidos e a apreciação da história – e das paisagens – se tornam um elemento essencial. Os *puzzles* podem ser resolvidos na interação dos irmãos com o ambiente, não sendo necessário a evolução de níveis ou sequer a utilização de armas pelos personagens. E apesar da sua estrutura linear de narrativa, o jogo também apresenta um forte cunho narrativo intimamente associado com as mecânicas de controle, o que permite ver os enlances desses elementos narrativos com o *gameplay* de forma objetiva. Como o próprio idealizador do jogo define em uma entrevista:

[*Brothers*] é a história de um garotinho crescendo para se tornar um homem. (...) Mas ela é contada de um jeito interativo, um jeito que eu não conseguiria fazer em um filme. Você é fisicamente parte desta história. E eu me orgulho disto.¹² (MAHARDY, 2013).

Outro fator decisivo para esta seleção é a curta duração deste *game*, já que é possível finalizar toda campanha em menos de quatro horas, sem a utilização de *glitches* ou alteração nos códigos da programação. Cada capítulo forma também um arco relativamente completo, o

¹² Tradução nossa: “[*Brothers*] is the story of a little boy growing up to be a man, (...) But it's told in an interactive way, a way I couldn't have done in a film. You're physically part of this story. And I'm proud of that.”

que permitiu restringir os experimentos a apenas algumas etapas do jogo, sem que a narrativa deixasse de fazer sentido.

2 GAME STUDIES

Se a Cibercultura já foi elevada a um dos ramos respeitados no estudo da comunicação, há um segmento importante que ainda não demonstra o mesmo poder de inserção na academia: os *video games*. Já em 2006 Aarseth identificava uma inserção sólida da Cibercultura na pesquisa científica, mas destacava a permanência de um certo desinteresse pelos jogos digitais como tema de estudo na área dos estudos de mídia. Para ele, entretanto, os games não devem ser vistos apenas como um tema entre outros tantos da área, uma vez que são os mais completos e promissores formatos de produtos culturais dentro do espectro das mídias digitais (AARSETH, 2001; 2003; 2006).

Mas mesmo se a Cibercultura está por tudo (e em todos os lugares), algumas áreas emergiram e ainda não conseguem uma grande aceitação nos setores tradicionais da academia. Um desses campos é o gênero cultural dos jogos digitais. Não bem arte, não bem uma cultura infantil, nem bem, ou deveria dizer, não apenas meio de massa, jogos estão passando por um renascimento que promete produzir as mais ricas e culturalmente variadas interfaces que nós já vimos.¹³ (AARSETH, 2006, p. 37).

Nos dez anos que separam da publicação do trecho citado, o cenário internacional dos estudos de games se ampliou e se fortificou tanto no mundo acadêmico quanto na mídia.

Os pós-graduandos da *Digital Game Research Association* (DiGRA)¹⁴ reproduziram e procuram manter atualizada uma tabela com dados coletados pelo *Digital Games Research Center* (DIGAREC)¹⁵, que situa os principais centros mundiais de estudo e pesquisa da área dos estudos de jogos. É perceptível a concentração na América do Norte (Canadá e Estados Unidos) e na Europa (Alemanha, Áustria, Bélgica, Dinamarca, Finlândia, França, Grécia, Holanda, Irlanda, Itália, Noruega, Portugal, Suécia, Suíça, Turquia e Reino Unido). Também constam nessa lista institutos e laboratórios de pesquisa da Ásia (Coreia do Sul, Japão, Singapura e Tailândia) e Oceania (Austrália e Nova Zelândia). Porém, nenhum centro de pesquisa ou desenvolvimento foi registrado na América Latina, apesar de existirem pesquisadores com trabalhos relevantes no panorama internacional¹⁶.

¹³ Tradução nossa: “But even if cyberculture is all over (and all over the place), some areas have emerged that cannot be subsumed by traditional sectors of academia. One such field is the cultural genre of digital gaming. Not quite art, not quite culture, not quite, or should I say, not only, mass media, games are going through a renaissance that promises to produce the richest and most vanned cultural interface we have yet seen.”

¹⁴ A DiGRA (Digital Game Research Association) é uma associação não-lucrativa que visa reunir acadêmicos, desenvolvedores de jogo digitais e outros estudos relacionados com o assunto. Disponível em: <<http://www.digra.org/>>. Acesso em: 10 dez. 2015

¹⁵ Disponível em: <<http://www.digarec.org/>>. Acesso em: 10 dez. 2015

¹⁶ A tabela encontra-se disponível em: <<http://digrastudents.org/games-research-positions/>>. Acesso em: 10 dez. 2015

Como é usual quando se aborda novas áreas de conhecimento e novos objetos de estudo, existe a necessidade de compreender conceitos essenciais da literatura internacional, como *Game Studies* e *Computer Game Studies* para prosseguir com o raciocínio do trabalho.

2.1 OS ALICERCES DE UM NOVO CAMPO

De acordo com Juul (2001) o campo de estudo dos jogos digitais está atualmente em sua terceira etapa. Para ele, após terem sido identificados predominantemente com correntes voltadas às especificações lógico-matemáticas dos jogos e do olhar psicológico-social do jogar lúdico, apenas em um terceiro momento os estudos de jogos reúnem os conceitos já estudados de lógica e representação para dedicar-se à questão das formas de jogar, especialmente de sua interpretação em relação aos jogos eletrônicos.

No mesmo ano, Aarseth (2001) destacou que os estudos de jogos clássicos não eram um ambiente seguro para o crescimento de pesquisas que se dedicam especificamente aos jogos de computador. Para ele, o próprio fato de estarem situados em um mercado multibilionário com quase nenhuma pesquisa acadêmica sinalizava para a criação de um campo específico, que ele denominava "Estudos de Jogos de Computador" (*Computer Game Studies*).

O maior desafio para os *computer game studies* sem dúvida alguma virá de dentro do mundo acadêmico. Abrir espaço para um novo campo normalmente significa reduzir recursos de outros já existentes, e os campos existentes também irão normalmente responder tentando conter a nova área como um subcampo. Jogos não são um tipo de cinema ou literatura, mas tentativas colonizadoras de ambos os campos já ocorreram, e sem dúvida ocorrerão novamente. E novamente, até que o *computer game studies* emerja como um campo claramente autossustentável.¹⁷ (AARSETH, 2003).

Poucos anos depois, Aarseth (2003) apontou a positividade da impossibilidade de encontrar uma categoria-mãe que se erga como área maior e capaz de abraçar a multidisciplinaridade inerente aos estudos dos jogos de computador. Àquela altura, ele enxergava a não-conformidade dos *Computer Game Studies* em se encaixar nos gêneros e ramos do saber já existentes não como sintoma de um problema, mas como indicativo da necessidade de criação de um novo campo de estudos.

¹⁷ Tradução nossa: "The greatest challenge to computer game studies will no doubt come from within the academic world. Making room for a new field usually means reducing the resources of the existing ones, and the existing fields will also often respond by trying to contain the new area as a subfield. Games are not a kind of cinema, or literature, but colonizing attempts from both these fields have already happened, and no doubt will happen again. And again, until computer game studies emerge as a clearly self-sustained academic field."

Porém, apesar da insistência em formalizar os *Computer Game Studies* como disciplina independente, e em frisar que o *game* não é objeto de estudo “nativo” de nenhum campo pré-existente, o autor nunca negou que estudos sobre jogos digitais possam ser conduzidos sob o ponto de vista de outras disciplinas e áreas do conhecimento. Em 2006, Aarseth identificou cinco tradições de pesquisa independentes nos estudos que abordam os aspectos inerentes ao jogo:

Teoria dos Jogos, um ramo da Matemática e da Economia que não é realmente sobre jogos, mas, sim, sobre tomar decisões sequenciais em situações competitivas com conhecimento limitado.

Play Research, uma tradição focada em entender as brincadeiras infantis com contribuições provindas da etnografia, psicologia e da pedagogia.

Jogos e Simulação, um campo experimental que explora e cria jogos utilizados em situações de aprendizagem, isto é, jogos como ferramentas experimentais e não como forma de entretenimento.

Estudos de Jogos de Tabuleiro, o estudo histórico de jogos de tabuleiro e suas evoluções.

Filosofia do Esporte, o estudo de jogos físicos – é algumas vezes suplemento teórico para os programas universitários de Educação Física.¹⁸ (AARSETH, 2006, p. 39-40).

Os Estudos de Jogos de Computador¹⁹ se diferenciariam dessas abordagens porque são, ao mesmo tempo, mais específicos ao que se refere ao objeto de estudo e mais amplos quando analisadas as bases teóricas de abordagens utilizadas (AARSETH, 2006). Essa visão converge com a percepção de diversos autores sobre as dificuldades de avanço da abordagem dos games por outras áreas de conhecimento. Dovey e Kennedy (2006), por exemplo, destacam como os trabalhos que compreendem jogo como cultura, desenvolvido por uma retórica das humanas, dos autores Huizinga (1955) e Callois (1961), ainda são frequentemente citados nas pesquisas atuais como forma de entender as relações do jogar.

Na tentativa de descrever e compreender o jogo de computador, os teóricos se voltaram para estruturas pré-existentes para a compreensão do papel do jogo na nossa cultura como um todo, e têm atualizado estas estruturas de forma a torná-las a levar

¹⁸ Tradução nossa: “Game Theory, a branch of mathematics and economics that is not really about games at all but about making sequential decisions in competitive situations with limited knowledge. Play Research, a tradition focused on understanding children's play with contributions from ethnography, psychology, and pedagogics. Gaming and Simulation, an experimental field that explores and creates games for use in learning situations; i.e., games as explorative tools, not entertainment. Board Game Studies, the historical study of board games and their evolution. The Philosophy of Sport, the study of physical games-sometimes a theoretical companion to university athletics programs.”

¹⁹ Nesta concepção Aarseth (2001) incluí tanto jogos para computadores como consoles (video games) na categoria de Estudos de Jogos de Computador, pois ambos advêm de ambientes computacionais.

em conta a especificidade dos jogos de computador.²⁰ (DOVEY; KENNEDY, 2006, p. 22).

Mäyrä (2009) situa a tensão entre a identidade e a coerência dos estudos de games e a necessária multidisciplinaridade das pesquisas como um dos principais desafios que precisam ser vencidos para a estabilização desse novo campo de conhecimento. Se por um lado, a multidisciplinaridade é uma característica necessária para a análise dos jogos, a realidade dos processos e objetivos das pesquisas acadêmicas atuais não motiva essa dinâmica de trabalho. Para ele, embora pareça ser um paradoxo, “os estudos de jogos podem manter melhor o seu papel interdisciplinar ao reforçar a sua auto-imagem disciplinar²¹” (MÄYRÄ, 2009, p. 328). Somente através dessa integração as pesquisas científicas poderiam corresponder a esse novo objeto de estudo produzindo conhecimentos genuinamente novos.

Os resultados e a compreensão que temos sido capazes de alcançar a respeito dos meios de existência dos jogos digitais, dos diferentes tipos de jogadores e suas experiências, e das estruturas sociais e culturais que cercam os jogos e o jogar não seriam possíveis sem as influências teóricas e metodológicas, bem como das lições derivadas, de estudos anteriores originários das ciências humanas, ciências sociais, pesquisas em design e de engenharia de software, só para citar alguns. (...) Eu vou, portanto, concluir que, a fim de beneficiar verdadeiramente, e de serem benéficos para os outros [campos], os estudos de jogos precisam construir um certo tipo de identidade própria. Esta será constituída por conceitos, teorias e discussão crítica que todos os que trabalham no campo de estudos de jogos deverão saber (mesmo que não necessariamente concordem com eles).²² (MÄYRÄ, 2009, p. 328).

Finalmente, vale também recuperar as colocações de Perron e Wolf (2009), para quem a fundação dos *Video Game Studies*²³ como área acadêmica de estudo já estaria realizada em 2009, sendo que agora é preciso “(...)tentar articular a sua exata natureza e seu escopo, codificar suas ferramentas e sua terminologia, e organizar as suas descobertas em uma disciplina coerente²⁴” (PERRON; WOLF, 2009, p. 4). Os autores organizam em sete tópicos os fatores

²⁰ Tradução nossa: “In attempting to describe and understand the computer game, theorist have turned to pre-existing frameworks for understanding the role of play in our culture at large, and have updated these in such a way to make them account for the specificity of computer games.”

²¹ Tradução nossa: “Game studies can best maintain its interdisciplinary role by strengthening its disciplinary self-image.”

²² Tradução nossa: “The results and understanding we have been able to reach regarding digital games’ ways of existing, of different kinds of players, their experiences, and the social and cultural structures that surround games and play would not have been possible without theoretical and methodological influences, as well as lessons derived from earlier studies originating in the humanities, social sciences, design research, and software engineering, just to name a few. (...) I will therefore conclude that in order to truly benefit, and be beneficial for others, game studies needs to build up a certain kind of identity of its own. This will consist of concepts, theories, and critical discussion which everyone working within the field of game studies will be expected to know about (even while not necessarily agreeing with them).”

²³ Terminologia utilizada pelos autores.

²⁴ Tradução nossa: “(...) attempt to articulate its exact nature and scope, codify its tools and terminology, and organize its findings into a coherent discipline.”

que a disciplina deve conceituar e sobre os quais os pesquisadores precisam estabelecer consensos para a consolidação desse novo campo de estudos:

- a. Terminologias e precisão, referente a definição e coesão dos conceitos a serem utilizados;
- b. História, referente a organização e indexação de dados sobre a história dos jogos;
- c. Metodologia, referente a criação e adaptação de procedimentos metodológicos a serem aplicados nas análises da disciplina;
- d. Tecnologia, quanto ao estudo dos suportes tecnológicos dos games;
- e. Interatividade, referente aos processos de comunicação e de mediação entre jogadores e games;
- f. Integração das aproximações interdisciplinares, que busca estabelecer diálogo entre os campos vizinhos de conhecimento.

A última das categorias, “Integração das Aproximações Interdisciplinares”, está diretamente relacionada a integração de diversas disciplinas nos estudos dos jogos digitais, concordando com a percepção de Mäyrä (2009) sobre o campo. A respeito desse objetivo, dizem os autores:

Enquanto a realização de uma perspectiva multidisciplinar pode ser o desafio mais fácil de definir, esta realização também pode ser a mais difícil de alcançar. Conforme o campo cresce e se divide em uma ampla gama de áreas sub-disciplinares, as interconexões com outros campos irão fortalecer e o campo como um todo será enriquecido. O desafio de reunir tudo isso em uma disciplina coerente por si própria vai levar tempo e esforço, mas irá dar muitos frutos.²⁵ (PERRON; WOLF, 2009, p. 15).

A multidisciplinaridade dos jogos digitais, portanto, é um ponto de suma importância para entender os conceitos aplicados, já que eles não estão restritos ao campo da comunicação e das ciências tecnológicas. Porém, neste mesmo processo de consolidação do campo surgiu o primeiro grande impasse: a divergência entre estudiosos que acreditam que as teorias clássicas da Narratologia podem ser aplicadas aos estudos de conteúdo de jogos e aqueles que preferem priorizar o caráter lúdico como principal aporte de estudo.

Nas subseções seguintes essas duas correntes, que vieram a ser conhecidas como da Ludologia e da Narratologia, serão abordadas separadamente, para que, em um segundo momento, seja realizada uma reflexão sobre suas aproximações.

²⁵ Tradução nossa: “While the achieving of a multidisciplinary outlook may be the easiest challenge to define, it may also be the hardest to achieve. As the field grows and divides into a wide range of subdisciplinary areas, the interconnections with other fields will strengthen and the field as a whole will be enriched. The challenge of bringing all this together into a coherent discipline of its own will take time and effort, but will bear much fruit.”

2.2 NARRATOLOGIA

A Narratologia é o campo que procura analisar a narração ou o sistema narrativo de um texto. Para os narratólogos é lógico estender a aplicação dos conceitos da área à análise de jogos, já que estes teóricos consideram o potencial de contar histórias como principal objetivo do jogo digital, sendo as mecânicas um subterfúgio para embalar essa “nova mídia”. Essa perspectiva, muitas vezes, compreende interpretações que evocam a relação entre autor, narrador e leitor para tratar da experiência de jogo.

Porém, é importante destacar que, em seu momento inicial, os estudos focados na narrativa dos games não eram tratados como o que veio a ser entendido como linha-mestra da Narratologia no *Game Studies*, pois a maior parte das análises aplicadas eram de pesquisadores que utilizavam conceitos cunhados por autores como Genette, Bakhtin, Todorov, que nunca versaram diretamente sobre a possível aplicação de suas teorias aos *video games*. Por isso, pode-se chamar os primeiros autores que analisaram os games como novas estruturas narrativas de “narrativistas” (LAAS, 2014). Um dos objetivos destes pesquisadores era destacar o aumento de elementos representativos nos jogos de computador, ao clamar que estes eram também textuais. O autor destaca que uma das desvantagens do enfoque narrativista de analisar jogos como literatura: “(...)é a transposição de modelos teóricos estáticos dos estudos literários para o campo dinâmico dos jogos de computador²⁶” (LASS, 2014, p. 37).

A perspectiva dos narrativistas acredita que jogos digitais são muito diferentes dos jogos tradicionais devido à presença de elementos narrativos nos primeiros (como *cutscenes*, textos, personagens e o próprio mundo de jogo). Logo, nessa perspectiva, dar ênfase ao caráter representacional que os games apresentam seria uma forma de distanciar os games dos estudos de jogos clássicos e, por isso, o contexto lúdico é considerado menos importante.

Uma das primeiras autoras a adotar esta abordagem é Brenda Laurel (1993), que em sua tese *Computer as Theatre* formulou a ideia de que as pessoas estariam usando seus computadores mais para interagir em mundos representativos do que para rodar programas utilitários. A autora aborda a questão ao comparar o computador com o teatro, com os usuários se distanciando do conceito de audiência para assumir papéis de atuação no dito “palco”. Para ela, o software deve operar em tempo real e é responsivo às ações e às atividades dos usuários, por isso o programa deve ser tanto dinâmico quanto adaptável para garantir que cada ação do

²⁶ Tradução nossa: “(...) is the transposition of static theoretical models from literary studies to the dynamic field of computer games.”

“ator” leve à criação de uma história. O programa, portanto, continua a deter o controle da formação da história, mas opera com um maior grau de consciência dos desejos dos usuários.

Outro trabalho referencial desta corrente é o de Janet Murray (1997), em *Hamlet on the Holodeck*²⁷: *The Future of Narrative in Cyberspace*, no qual a autora demonstra como o computador transforma os modos de contar histórias. Ela analisa os games – entre outras formas de narrativas operadas pelo meio digital que ela nomeia como “ciber-dramas²⁸” – com base na teoria literária narrativa, apontando caminhos que poderiam a levar a uma evolução desta “forma de ficção interativa” a uma forma mais madura de literatura, de forma que os games poderiam se tornar mais do que jogos infantis e labirintos (MURRAY, 1997).

A autora defende que a história da maior parte das narrativas de jogo pode ser descrita em até três morfemas: “(...) lute com o cara mau, resolva o desafio, morra²⁹” (MURRAY, 1997, p. 198). Ela também sustenta que, ao final das contas, mesmo os jogos com uma árvore de desenvolvimento narrativo com mais “ramos” não levarão a lugares muito distantes do enredo, já que seria necessário escrever milhares de desfechos diferentes para cada novo caminho a ser trilhado. E Murray (1997, p. 198) completa: “Jogos são limitados a enredos muito rígidos, porque eles não têm uma representação abstrata de estrutura da trama que lhes permitiria distinguir entre uma instanciação particular e um morfema genérico³⁰”.

A autora imagina uma nova relação entre audiência e autor, onde a primeira poderá se abrir à visão do “autor modelador” da mesma forma com que é possível se entregar à voz de um autor em um romance. Ela compara o ato solitário de ler com o ato de jogar, devido ao papel ativo do leitor ao se engajar com o imaginário proposto pela história, então seria uma questão de tempo até que se possa compreender como “(...) o interator no ambientes digitais pode ser o recipiente de um mundo externo aural³¹” (MURRAY, 1997, p. 275).

Newman (2004), por sua vez, explica que o termo *Holodeck*, herdado da série Star Trek, não foi utilizado apenas por Murray, mas por uma série de autores nos anos 1990 como uma

²⁷“The Holodeck is a complex, computer-generated simulation environment that affords the crew members of the Enterprise the opportunity to take on a variety of narrative roles and ‘step inside’ the ‘material world’ of a story.” (LAAS, p. 37, 2014).

²⁸ Diz Murray (1997) sobre a conceituação das narrativas digitais como ciberdramas: “I have referred to these various new kinds of narrative under the single umbrella term of cyberdrama because the coming digital story form (whatever we come to call it), like the novel or the movie, will encompass many different formats and styles but will essentially be a single distinctive entity. It will not be an interactive this or that, however much it may draw upon tradition, but a reinvention of story-telling itself for the new digital medium.” (p. 271).

²⁹ Tradução nossa: “Fight the bad guy, solve puzzle, die.”

³⁰ Tradução nossa: “Games are limited to very rigid plotlines because they do not have an abstract representation of the story structure that would allow them to distinguish between a particular instantiation and a generic morpheme.”

³¹ Tradução nossa: “(...) the interactor in digital environments can be the recipient of an externally authored world.”

analogia para o lugar que o interator poderia assumir dentro do espaço-temporal das narrativas interativas (que poderiam ser tanto ambientes de realidade virtual em três dimensões quanto *video games*), já que dentro desta máquina metafórica “não há representação de elementos da trama e o nexo de causalidade do enredo emerge 'ao vivo', como um resultado da performance do interator e das suas interações com os personagens virtuais gerados pelo computador”³² (NEWMAN, 2004, p. 101).

O autor diz, ainda, que é inevitável a aplicação das teorias narrativas aos estudos de *video games*, pois para ele “(...) a premissa de muitos video games é reminescente da estrutura narrativa básica de Todorov de (a) perturbação de equilíbrio e (b) de tentar acertar a resolução inevitável”³³ (NEWMANN, 2004, p. 91). Assim, de acordo com o pesquisador, os jogos digitais teriam o potencial necessário para criar narrativas realmente interativas.

As abordagens citadas acima foram muito criticadas por teóricos como Eskelinen (2001, 2004), Aarseth (2001; 2003; 2006; 2012), Juul (2000, 2001) e Frasca (1999, 2003) que afirmaram que a história não deve ser vista como o objetivo central na experiência de jogo, já que o diferencial indissociável dos games são as suas características lúdicas – associadas aos jogos tradicionais –, e não sua pretensa potencialidade narrativa – qualidade que aproxima os games de produtos culturais como filmes e livros. Desta reação contrária aos primeiros trabalhos sob uma abordagem narrativa dos games surgiu a base argumentativa da Ludologia.

2.3 LUDOLOGIA

Há registro de que o termo Ludologia foi utilizado pela primeira vez (JUUL, 2000) por Mihaly Csikszentmihalyi (1982) no artigo *Does Being Human Matter: On Some Interpretive Problems Of Comparative Ludology* como sinônimo de uma disciplina sobre o jogar. O texto em questão é uma crítica entre as comparações do jogar humano e do instinto animal de jogar sob um viés sociocultural da Psicologia. Contudo, a apropriação do termo Ludologia como uma disciplina ganhou celeridade no universo dos *Computer Game Studies* por meio dos trabalhos de Frasca (1999) em *Narratology Meets Ludology* e de Juul (2000) em *What Computer Games Can and Cannot Do*. Porém, pode-se considerar que as origens de tal corrente podem ser retraçadas desde *Cybertext*, de Aarseth (1997), onde o autor argumenta que nos cibertextos³⁴,

³² Tradução nossa: “there is no representation of story elements, and the causation of plot emerges ‘live’ as a result of the performance of the interactor and their interactions with the computer-generated, virtual, characters.”

³³ Tradução nossa: “the premise of many video games is reminiscent of Todorov’s very basic narrative structure of (a) equilibrium disruption and (b) attempts to exact the inevitable resolution.”

³⁴ Cibertexto é a organização de um texto para analisar as influências do meio como uma parte integral da dinâmica literal, como definido por EspenAarseth (1997).

pela primeira vez, observa-se a divisão do texto em duas camadas textuais: uma comanda a geração de significados em resposta às ações dos leitores (programa) e a outra é constituída pelo texto que resulta do processo de configuração do leitor (interface visual).

Frasca (1999) propõe a utilização de Ludologia para se referir à “disciplina que estuda jogos e atividades de jogo”³⁵, acreditando que o termo serviria para abarcar os estudos que pesquisam o jogar, independente do meio de suporte da experiência (consoles, computadores, tabuleiro, etc.). *Ludus*, uma palavra para designar jogo originária do Latim, teria, de acordo com o autor, um repertório definido de regras facilmente transmitido entre os jogadores. De maneira simplificada, o processo do ludus se dá da seguinte forma: começo, desenvolvimento e resultado, sendo que na última etapa pode-se alcançar o triunfo ou a derrota.

Apesar da aparente semelhança entre o processo de *ludus* e o da narrativa, Frasca (1999) afirma que a diferença é que no caso da narrativa tradicional, quem executa as ações que levarão à vitória ou derrota é o autor e não o público, criando um distanciamento entre as experiências.

Uma partida de um *adventure game* pode parecer, ao observador externo (não-jogador), como um grupo de sequências narrativas. Inclusive, se esta sessão for gravada e apresentada ao público, ela pode ser compreendida como uma obra narrativa. Porém, a diferença é que quem joga/jogou aquela partida não era um observador passivo ao que se refere à ação e às escolhas, era um jogador ativo (FRASCA, 1999). Se o jogador optasse por não efetuar nenhum ato, não haveria sessão, nem mesmo jogo, diferente do que ocorre com um filme, onde não chegar até o final não torna desfecho incompleto na própria mídia. Assistir a um jogo e jogá-lo são atividades diferentes.

Fragoso (1997) afirma as diferenças entre as experiências entre os jogos e as narrativas não-interativas recuperando uma descrição de Ted Friedman (1995), para quem a interação entre computador e usuário:

É muito difícil descrever qual é a sensação de quando você está "perdido" dentro de um jogo de computador, justamente porque naquele momento o seu sentido de *eu* foi transformado fundamentalmente. Fluindo através séries contínuas de decisões tomadas quase automaticamente, dificilmente atentas ao passagem do tempo, o jogador forma um circuito simbiótico com o computador (...) O computador é sentido como uma extensão orgânica de sua [do jogador] consciência e o jogador talvez se sintam como uma extensão do próprio computador.³⁶ (FRIEDMAN, 1995, p. 83).

³⁵ Tradução nossa: “discipline that studies game and play activities,”

³⁶ Tradução nossa: “It’s very hard to describe what it feels like when you’re “lost” inside a computer game, precisely because at that moment your sense of self has been fundamentally transformed. Flowing through a continuous series of decisions made almost automatically, hardly aware of the passage of time, the player forms a symbiotic circuit with the computer (...) The computer comes to feel like an organic extension of one’s consciousness, and the player may feel like an extension of the computer itself (Friedman, 1995, p.83).”

Jogos como *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985), *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986) e *Monkey Island* (Lucas Art, 1990), têm objetivos claros, do ponto de vista narrativo, que são salvar suas respectivas “princesas” (Peach, Zelda e Elaine Marley), mas também existem games como *Minecraft* (Mojang, 2009) ou a série *The Sims* (Maxis-Eletronic Arts, 2000-2014) que não apresentam finalidades tão claras aos jogadores. Mesmo que em ambos seja priorizada a manutenção da sobrevivência dentro daquele mundo como objetivo maior, boa parte do prazer da experiência e, portanto, do objetivo de jogar, está em aproveitar os caminhos trilhados proporcionados pela sensação de “liberdade” oferecida pelos *softwares* em questão. Jogos como estes dois últimos têm regras claras quanto a possível derrota do jogador, mas não têm uma proposição do que seria considerado uma vitória, sendo assim possível jogar continuamente uma mesma sessão, já que não existe um objetivo final determinado pelo *game*. As atribuições do jogar para chegar aos objetivos individuais e não definidos pelo jogo, portanto, são tão relevantes para a sensação de triunfo quanto alcançar certos objetivos específicos (salvar a princesa). Na tentativa de diferenciar esse tipo de jogo dos anteriores sem afirmar que os games são meramente um novo tipo de narrativa, ou apenas um software, Fragoso (1997) dá preferência às nomenclaturas "brinquedo" e "artefato interativo".

Um ano após a publicação de Frasca (1999), Juul (2000) argumenta que a academia necessita da Ludologia para dar validade às qualidades intrínsecas aos jogos e não uma colagem de trechos tomados da Narratologia ou da Dramaturgia. Seria necessário primeiro buscar um entendimento teórico do que são jogos digitais e do que eles podem fazer, a partir da comparação com outros jogos, para, então, verificar como os games estão relacionados às mídias narrativas como romances ou filmes (JUUL, 2000). O autor lembra que:

Jogos de computador não apareceram em um espaço vazio, ao contrário disso, jogos de computador são um formato que toma emprestado características de outra coisa: jogos. Isso expõe uma situação interessante. Apresentado aos textos eletrônicos ou às ficções de hipertexto, o teórico literário pode olhar para seu vocabulário padrão e aplicá-lo aos novos fenômenos. E, desse modo, ao sermos apresentados a um jogo de computador deveria ser possível simplesmente olharmos para o vocabulário estético que já estávamos usando em jogos não-eletrônicos. No entanto, tal vocabulário não existe.³⁷ (JUUL, 2000).

Para Juul (2000), os estudiosos de Humanidades ignoraram os Estudos de Jogos ao focar nos estudos das narrativas ou sequências fixas, pois estes considerariam que jogos conteriam

³⁷ Tradução nossa: “Computer games did not appear in a void, rather computer games are a form that borrows from something else; games. This poses an interesting situation. Presented with electronic texts or hypertext fictions, the literary theorist can look to his/her standard vocabulary and reaped it to the new phenomena. And thus, presented with a computer game, it should be possible to simply look at the aesthetic vocabulary we were already using for non-electronic games. However, it doesn't exist.”

sinais de uma baixa cultura – concentrados em diversão – e seriam vistos como insignificantes para o público instruído. O autor também aponta que o principal problema da aplicação das análises narrativas aos games, é que o jogo existe em um domínio formal ou algorítmico, enquanto as histórias textuais ou visuais estão localizadas no domínio da interpretação, portanto, os “(...) jogos resistem aos temas evocativos de histórias, porque eles não podem ser formalizados”³⁸ (JUUL, 2000). Ou seja, enquanto jogos devem ter regras formalmente definidas para serem reconhecidos como jogos, histórias são baseadas em interpretação e não podem ser formalmente definidas.

O autor cita como exemplo o fato de que já nos anos 2000 era possível criar programas de computadores invencíveis no xadrez, derrotando até o melhor dos jogadores humanos, pois o sistema de regras – e como aplicar movimentos para atingir a vitória – é claro e possível de ser programado, enquanto mesmo os mais avançados scripts de criação narrativas não conseguiam criar histórias tão boas quanto as de autores humanos. Porém, ele também reconhece que muitos jogos têm elementos subjetivos, já que boa parte das partidas são dependentes de interpretação de sinais abstratos emitidos pelos outros jogadores, entendimento alcançado somente por humanos.

Jogos têm uma parte formal, mas eles devem ser divertidos. Diversão não está formalmente definida e o que isto significa é que a criação da estrutura formal que é um jogo, não é em si um processo formal. Pelo contrário, ela envolve escolhas estéticas, intuições e assim por diante, porque tudo é relevante para a experiência do jogador. Criar um jogo envolve todos os sentidos. Mas o gameplay é o elemento central que cria ou destrói um jogo.³⁹ (JUUL, 2000).

O autor finaliza seu pensamento, argumentando que os estudos literários assumiram diversas formas durante o passar do tempo, mas que mesmo assim estes formularam uma unidade ao estabelecer terminologias como discurso, história, tempo e espaço, e que a Ludologia devia fazer o mesmo e procurar estabelecer quais seus principais elementos.

Mais radical que os seus colegas, Eskelinen (2001) inicia seu argumento dizendo que fora do contexto acadêmico as pessoas são ótimas em diferenciar um jogo de uma narrativa, pois ninguém espera ao lançar uma bola que ela caia e comece a contar histórias. Após tal provocação, o autor aponta que os sinais de colonização do campo dos *Game Studies* pelo cinema, pela literatura e pelo teatro podem ser notados quando “ (...) os jogos são vistos como

³⁸ Tradução nossa: “(...) games resist the evocative themes of stories, because they cannot be formalized”

³⁹ Tradução nossa: “Games have a formal part, but they have to be fun. Fun is not formally defined, and what this means is that the creating of the formal structure that is a game, is not in itself a formal process. Rather, it involves aesthetic choices, intuitions and so on, because everything is relevant to the experience of the player. Creating a game involves all senses. But gameplay is the central thing that makes or breaks a game.”

narrativas interativas, histórias processuais ou cinema remediado⁴⁰” (ESKELINEN, 2001). Evocando os estudos de Huizinga, Caillois e Aarseth, ele afirma que é necessário ter aporte teórico tanto sobre o ato de jogar, quanto sobre os conceitos de interação das mídias digitais.

Em 2003, Frasca volta a conceituar a Ludologia, definindo-a como “uma disciplina que estuda jogos em geral e *video games* em particular”⁴¹ (FRASCA, 2003, p. 222). Esta retomada da disciplina feita pelo autor propõe que os jogos digitais devem ser compreendidos como uma simulação, ao invés de serem restritos ao âmbito da narrativa. Uma simulação, para o autor, é quando um sistema simplificado imita, em uma escala limitada, certos aspectos comportamentais de outro sistema mais complexo. A simulação, então, não somente copia aspectos estéticos e audiovisuais de um objeto, ele apresenta um modelo comportamental que reage aos estímulos pré-estabelecidos. Já mídias representativas se preocupam em reproduzir descrições de traços e sequências de eventos ao configurar sinais metafóricos, como signos e símbolos. Narrativas, portanto, seriam um tipo de estruturação da representação, enquanto jogos digitais seriam um subgênero de simulação, pois são suas qualidades simulatórias que tornam o mundo de jogo consistente.

De acordo com seus estudos, os jogos digitais “(...) são um certo jeito de estruturar a simulação, assim como a narrativa é uma forma de estruturar representação”⁴² (FRASCA, 2003, p. 224). E, portanto, não podem ser avaliados sob as mesmas premissas de análise de narrativa usadas para livros, fotografias ou vídeos, pois estas seriam representativas e não simulativas. Assim, de acordo com o autor, para que o jogo digital possa atingir sua função, como simulador, o jogador deve interagir e não só interpretar sinais. Desse modo, o jogo não é apenas uma junção de uma série de histórias possíveis, mas um mundo com uma realidade alternativa e inconstante, de forma que o jogo é material e não ocorre apenas na mente do leitor nem apenas no texto, em forma de metáfora. A simulação “não lida com o que aconteceu ou com o que está acontecendo, mas, sim, com o que pode acontecer. Diferente da narrativa e teatro, a sua essência se baseia em uma premissa: mudar é possível”⁴³ (FRASCA, 2003, p. 233). O autor também acrescenta que ao propor este afastamento entre representação e simulação, não está atestando que histórias e jogos digitais são incompatíveis, somente está propondo que, devido aos aspectos simulatórios e de ter potencialidade de expressar mensagens de uma forma que as narrativas

⁴⁰ Tradução nossa: “(...) games are seen as interactive narratives, procedural stories or remediated cinema.”

⁴¹ Tradução nossa: “A discipline that studies games in general, and video games in particular.”

⁴² Tradução nossa: “Video games are just a particular way of structuring simulation, just like narrative is a form of structuring representation.”

⁴³ Tradução nossa: “It does not deal with what happened or is happening, but with may happen. Unlike narrative and drama, its essence lays on a basic assumption: change is possible.”

textuais não conseguem – e vice-versa –, os games podem ofertar a oportunidade de criar ambientes para experimentação e não só contar histórias (FRASCA, 2003).

Em uma análise do contexto histórico do estabelecimento da Ludologia nos jogos digitais, Wesp (2014) considera que evocar a condição de disciplina é também uma estratégia política para a formação do ramo como *Computer Game Studies*, pois o maior objetivo dos ludólogos não é negar a atribuição das teorias narrativas a todos os games, mas destacar nos estudos desta disciplina que os jogos digitais têm uma característica essencial, o papel do sujeito no *gameplay*, que os diferencia das outras mídias. Portanto, comparar os jogos de computador das outras configurações de jogos e dar destaque ao que é atributo único dos games é mais uma forma de impedir que o ramo seja colonizado pelos campos dos estudos Literários e Fílmicos – e dessa forma acabe por deixar de lado os estudos dos atributos que constituem o diferencial dos jogos – do que negar toda e qualquer relação possível entre as disciplinas.

2.4 LUDOLOGIA E NARRATOLOGIA: EMBATES E APROXIMAÇÃO

Primeiro, é importante ressaltar que, diferente dos ludólogos, que articularam muitas das suas ideias em uma coalizão quase comunitária, os “narratólogos” nunca foram um grupo articulado, já que os próprios autores ligados a esta corrente de estudos nunca se rotularam como tal. De acordo com Murray (2005), o fato de não existir um grupo de pessoas que responda pela Narratologia é a causa deste interminável debate entre Ludologia e Narratologia, já que, na visão dela, os ludólogos é que estão definindo ambos os lados e, por isso, estão debatendo com um fantasma de sua própria criação (MURRAY, 2005).

De fato, o debate surge a partir da posição dos ludólogos de tecer críticas a outros estudiosos que, no ponto de vista deles, somente aplicam as análises dos estudos literários e fílmicos aos games, descartando no processo conceitos simulacionais e lúdicos durante a análise dos objetos. Portanto, ao ressaltarem as características únicas aos jogos digitais, como o *gameplay*, eles buscam maior proximidade com as teorias clássicas dos jogos.

Porém, deve-se destacar que os ludólogos também falham ao praticamente ignorar a relevância da narrativa para construção do espaço de jogo. Alguns autores, como Eskelinen e Tronstad (2003), inclusive, consideram os textos (da narração e dos personagens) e *cutscenes*⁴⁴ somente como acessórios para “enfeitar” o jogo, descartando o papel dos elementos

⁴⁴O termo *Cutscenes* é usado no contexto dos video games para se referir às sequências audiovisuais não interativas semelhantes àquelas de filmes ou animações.

representativos e da própria movimentação na interface gráfica como um processo de construção narrativa.

Assim, críticas à Ludologia reiteram que ao diminuir a relevância das teorias narrativas na análise, são esquecidas as abordagens que consideram acontecimentos como narrativas. A indefinição entre as fronteiras da narração e da descrição é justamente o que abre espaço para a reflexão dos elementos do jogo.

O embate entre os estudiosos que se identificavam com cada corrente – ou simplesmente desconsideravam a outra – ocorreram principalmente através da publicação de artigos. Por exemplo, o texto provocativo de Eskelinen (2001) sob a incapacidade de narratólogos de distinguir as diferenças entre narrativas e processo de *gameplay*⁴⁵ motivou uma defesa em que Simons (2007) afirma não ser necessário jogar para analisar games, argumentado que pesquisadores que versam sobre cinema, artes, música ou até mesmo literatura, nem sempre produzem alguma obra nos seus respectivos campos de estudos. Porém, o argumento é falacioso, já que o equivalente a tal proposição seria que estudiosos de games deveriam, necessariamente, desenvolver jogos digitais para estudá-los. Assim, a questão se recoloca em outros termos: seria aceitável que pesquisadores de cinema não assistam aos filmes a serem estudados para reconhecer as linguagens e signos propostos pelo meio?

Sinalizando o começo da resolução do impasse da polarização entre ludólogos e narratólogos, Aarseth (2004), apesar de ainda defender que a narrativa não é essencial aos jogos digitais, admite que alguns estilos de jogos são realmente dependentes das estruturas narrativas, como os jogos de aventura. Dessa forma, aqueles jogos que colocam a história como destaque podem ser observados por este viés, com a estrutura de jogo numa posição subordinada. Pode-se citar como exemplo desta dependência narrativa a maior parte do J-RPGs (Japanese Role Playing Games ou Jogos Japoneses de Interpretação de Papéis), que costumam ter mecânicas de jogo simples e similares entre os games do gênero, mas contam com histórias elaboradas amparadas em textos e recursos audiovisuais.

No cenário atual, a disputa entre as duas correntes arrefeceu com a aproximação das duas correntes em busca de uma análise mais consistente ao jogo como um todo, cuja premissa seria a de que é impertinente dispensar o *gameplay* para entender as estruturas narrativas possíveis do jogo narrativo e vice-versa. Desse modo, as teorias de Narratologia e de Ludologia

⁴⁵ Na citação: “Luckily, outside theory, people are usually excellent at distinguishing between narrative situations and gaming situations: if I throw a ball at you, I don’t expect you to drop it and wait until it starts telling stories.” (ESKELINEN, 2004).

podem ser vistas como complementares, porque dão foco para a forma e expressão do *video game*, não sendo assim mutuamente exclusivas (KONZACK, 2007).

Juul (2005) aponta que alguns teóricos tentaram atingir um ponto de equilíbrio entre as correntes, em trabalhos onde tanto as qualidades únicas dos games como as histórias que eles podem conter são discutidas. Ele menciona o trabalho de Klevjer (2002), onde é feita a crítica à Ludologia “radical” por excluir completamente as funções positivas das *cutscenes* dentro do jogo, como por exemplo, a de prover uma unidade lógica entre o jogo e recompensas para as ações do jogador. Outros autores que também procuraram este caminho de compatibilização entre a Ludologia e a Narratologia mencionados por Juul (2005) são Wibroe, Nygaard e Andersen (2001), especialmente no artigo *Games and Stories*, no qual os autores oferecem um debate ponderado entre as relações entre jogos e histórias.

Em um texto mais recente, Aarseth (2012) critica o "meta-debate" que se estabeleceu entre as duas correntes, no qual a argumentação se limita a desmerecer as posições antagônicas (jogo é história, jogo é simulação) e não realmente apresentar proposições para a aplicação das teorias narrativas, Aarseth (2012) propõe como acomodar estas aparentes dicotomias em uma visão “ludonarratológica”:

O valor da teoria da narrativa em compreender e descrever a variação ludonarrativa é inegável e profunda. A outrora vigorosa, mas teoricamente fraca, discussão de 1) se jogos são narrativas e 2) se a teoria narrativa deve ser aplicada a este tipo de software de entretenimento já perdeu o fôlego e deve ser terminada.⁴⁶ (AARSETH, 2012, p. 133).

O autor adota a abordagem de que este tipo de *game* narrativo pode ser dividido em quatro dimensões: mundo, objetos, agentes e eventos. E neste contexto, cada jogo (e cada história) conteria estes elementos, mas os configuraria singularmente de acordo com seus níveis narrativos e as mecânicas de *gameplay* adotadas (AARSETH, 2012, p. 130). Ele elenca *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (Bethesda, 2006), *Half-Life 2* (Valve, 2004) e *Star Wars: Knights of the Old Republic* (Lucas Art, 2003) como exemplos deste modelo.

O trabalho de Ferri (2007) também é outro que segue a linha “narratoludógica”, ao tratar jogos de computador como matrizes interativas ou sistemas de possibilidades para a geração de jogos-texto a cada vez que um jogador interage com eles. Para a autora, as regras do jogo formam as estruturas narrativas observadas.

⁴⁶ Tradução nossa: “The value of narrative theory in understanding and describing ludo-narrative variation is undeniable and profound. The once vigorous but theoretically weak discussion of 1) whether games are narratives and 2) whether narrative theory should be applied to this kind of entertainment software has long run out of steam, and should be put to rest.”

Porém, se a cisão das correntes é dada como superada por seus participantes iniciais, na prática ela ainda é perpetuada por autores que insistem em separar os dois contextos e considerar tacitamente que uma das correntes é mais pertinente que a outra. Ainda há tentativas em reiniciar o tópico da relevância ou não da narrativa, ainda recomeçar o debate de que narrativas interativas não devem ser associadas aos jogos. Não é raro encontrar análises de jogos empenhadas em desassociar a narrativa do *gameplay*, vendo-os como elementos independentes – e principais – na experiência de jogo, como no artigo “*Take that, bitches!*” *Refiguring Lara Croft in Feminist Game Narratives* (MACCALLUM-STEWART) publicado em 2014, e até em trabalhos nacionais, como *Individação na narrativa dos games: Os arquétipos como funções narrativas em Bioshock Infinite* (ROCHA), apresentado na Intercom do mesmo ano. Em artigo publicado também em 2014, Wesp, apesar de ressaltar que levantar o debate Narratologia contra Ludologia é considerado ultrapassado atualmente, suspeita que ainda haja resistência por parte dos estudiosos de games quanto aos trabalhos voltados para as teorias fílmicas e literárias dentro dos *Game Studies*.

Nesta dissertação adota-se como premissa que tanto narrativa quanto *gameplay* se entrecruzam na experiência de jogo, partindo do pressuposto de que *gameplay* seja parte da narrativa e a narrativa do *gameplay*, sendo a experiência de ambos indissociável. Por razões que dizem respeito aos limites de alcance de um trabalho deste tipo, embora a narrativa não seja desconsiderada, apenas o *gameplay* será analisado e discutido teoricamente.

Desta forma, é prudente esclarecer que a escolha pela adoção de um desses dois âmbitos como objeto de pesquisa neste trabalho não constitui concordância com divisões que os tornam independentes entre si, nem assume que essa separação esteja explícita na experiência do jogador. O movimento de destacar as características atribuídas ao *gameplay* encontrado em jogos narrativos realizado neste trabalho pretende ser uma contribuição para pesquisas futuras, que desejem estudá-los de forma explicitamente integrada. Portanto, esta pesquisa não nega que jogos são simulação, da mesma forma que não descarta as propriedades representativas dos games. A proposta é realizar uma análise focada no *gameplay*, porém sem desacreditar a confluência entre este e a narrativa na experiência de jogo.

3 JOGAR E JOGABILIDADE

Antes de partir ao levantamento das definições de *gameplay*, é necessário entender os conceitos atribuídos à jogabilidade e ao jogar. No uso coloquial *gameplay* pode ser usado tanto como sinônimo de jogar (FRASCA, 2012) ou de jogabilidade (KÜCKLICH; FELLOW, 2004; MELLO, 2012). Da mesma forma, mesmo aqueles autores que o separam em definições singulares, atrelam a cada um dos termos significados que parecem muitas vezes redundantes, dando a impressão de que utilizar ou categorizar cada um destes termos seria um mero preciosismo acadêmico. Isso ocorre porque os termos seriam tão parecidos ou tão embrenhados em suas funções, que não existiria a necessidade de separá-los. Porém, a discussão que pretendemos realizar neste trabalho solicita a compreensão de cada um destes termos, considerando que ambos têm ao menos uma unidade de significado que os torna, ao mesmo tempo, identificáveis em suas singularidades e confluentes em suas aproximações.

3.1 O JOGAR

Em um primeiro momento, é preciso definir o conceito de jogar, e por consequência, de jogador, que são imprescindíveis para a continuidade deste trabalho. Na língua inglesa, o termo jogar (*play*) pode ter três significados: o de jogar como competição, o de interpretar ou o de brincar. Em português, podemos traduzir *play* pelo menos de quatro maneiras: jogar, brincar, interpretar e tocar (em relação aos instrumentos musicais). Por outro lado, Frasca (2012), sublinha que um dos problemas que envolve a tradução do termo é que o inglês estabelece uma diferença clara entre jogar e jogo (*play* e *game*), enquanto a maioria das linguagens de origem latino-românica, como o francês e o espanhol, e, acrescenta-se, o português, não o fazem.

Partindo do termo francês *jeux*, que serve tanto para jogo como para a atividade do jogar, Caillois (2001) separa os modos de jogar em dois, *paidia* e *ludus*. *Paidia* pode ser entendido como um jogar “livre”, onde diversão e improvisação são alguns de seus principais elementos. Brincadeiras de faz-de-conta, com a construção de cenários (físicos ou imaginários), nas quais as regras deste ambiente são definidas organicamente durante o jogar por seus participantes, são exemplos deste tipo de *play* ou *jeux* (em português, brincar). Já o *ludus* se refere ao jogar que controla a fantasia dos jogadores a partir de convenções arbitrárias e imperativas que necessitam de esforço, habilidades e engenhosidade (CAILLOIS, 2001). Nesta categoria, os jogos são controlados por regras pré-existentes ao momento do jogar, contratos aceitos pelos jogadores como essenciais para o jogo, que definem a vitória ou a derrota dos

participantes envolvidos. O prazer, de acordo com Caillois (2001), neste tipo de jogo é a emoção de competir e a satisfação em resolver os empecilhos impostos pelas regras. O autor estabelece que esta classificação não é rígida, sendo um jogo atribuído a uma classificação ou a outra, mas sim, uma linha onde cada um dos conceitos corresponde a uma das pontas, sendo os jogos classificados dentro deste espectro.

A partir destes conceitos mais amplos, o autor francês define o jogo em quatro categorias básicas: *agon* (jogos de competição, como futebol ou xadrez), *alea* (jogos de azar, como roleta ou *black jack*), *mimicry* (jogo de simulação, como brincar ou construir modelos) e *ilinx* (jogos de vertigem, como esportes radicais como *bungee jump* ou paraquedismo). Porém, de acordo com o próprio Caillois (2001), algumas atividades de jogo podem se encaixar simultaneamente em mais de um tipo de categoria, como no caso de uma competição de *snowboarding*, que ao mesmo tempo pode ser caracterizada como *ilinx*, em relação a vertigem sentida pelo esportista na realização das manobras, como *agon*, pois é uma competição de habilidades entre os vários participantes.

Ryan (2014) mostra que o jogar dos video games tem um caráter mais fluido do que o binarismo definido por Caillois (2001), ao apontar que jogos como a série *Grand Theft Auto* (Rockstar), por exemplo, têm a possibilidade de combinar o *ludus* e a *paidia*, pois é possível que os jogadores possam tanto brincar, ao vagar sem rumo pela *Liberty City* agindo sobre ela de acordo com sua vontade, ou escolher completar as missões e os desafios designados pelo jogo para progredir na narrativa proposta pelos desenvolvedores.

Em um trabalho posterior, Sutton-Smith (2001) busca definir jogar (*play*), primeiramente, identificando a diversidade de ações e vocábulos que são associados a “*play*”, para entender a esfera de significação da palavra. Neste processo ele identificou nove possíveis usos da palavra e as atividades associadas à ela, que separou em Jogar subjetivo (sonhos, fantasia, imaginação, *Dungeons and Dragons*), Jogar solitário (*hobbies*, construção de modelos, jardinagem, uso de computadores, assistir vídeos), Comportamento de jogar ou brincar (aplicar truques, enganar alguém, jogar pelas regras), Jogar socialmente informal (contar piadas, festas, viajar, dançar), Jogar indireto da audiência (televisão, filmes, realidade virtual), Jogar performático (tocar piano, atuar), Celebrações e Festivais (Natal, aniversário, casamentos), Competições (atletismos, apostas, jogos de tabuleiro) e Jogar arriscadamente (*rafting*, paraquedismo). Após esta identificação, o autor concluiu que “Praticamente qualquer coisa pode se tornar uma agência para algum tipo de jogar⁴⁷” (SUTTON-SMITH, 2001, p. 6).

⁴⁷ Tradução nossa: “Practically anything can become an agency for some kind of play.”

A partir desta conclusão, o autor parte para a identificação dos interesses que os diferentes campos acadêmicos têm em estudar o jogar.

Alguns estudam o corpo, alguns estudam o comportamento, alguns estudam o pensamento, alguns estudam grupos ou indivíduos, alguns estudam experiência, alguns estudam linguagem – e todos eles utilizam a palavra jogar para estas coisas bem diferentes.⁴⁸ (SUTTON-SMITH, 2001, p. 6).

Para atingir o objetivo de produzir um conceito de jogar que abrace todos os campos de estudos, ele inicia construindo uma definição de retórica, que seria "em seu sentido moderno, como sendo um discurso persuasivo ou uma narrativa implícita, consciente ou inconscientemente, adotada por membros de uma certa afiliação para persuadir os outros da veracidade e validade de suas crenças" (SUTTON-SMITH, 2001, p. 8). Nesses termos, o autor categoriza sete retóricas⁴⁹ sobre o jogar que possibilitam criar uma ponte entre elas a fim de construir um discurso mais unificado. O autor exemplifica as diferenças entre as retóricas, ao sugerir que enquanto teóricos da Comunicação definem o jogar como uma forma de metacomunicação anterior à linguagem, acadêmicos de Arte e Literatura se focam no jogar como um impulso criativo, e o campo de estudos das Ciências Biológicas vê o jogo como um exercício de progressão voltado à adaptação das espécies no mundo natural. Especificamente, ele identifica as retóricas: do Progresso Animal; do Destino; do Poder; da Identidade; do Imaginário; do Eu Próprio; da Frivolidade.

A partir dos pontos-chave encontrados em cada retórica, o autor diz que jogar é:

(...) como um modelo de seleção evolucionária, engendra contingências variáveis (incertezas e riscos) para a finalidade de exercer controle seletivo sobre elas termos ficcionais ou factuais. É um processo de maestria (como disse Erikson) criativamente derivado das exigências do dilema evolutivo.⁵⁰ (SUTTON-SMITH, 2001, p. 229).

Ele adiciona também que o jogar deve evoluir as características metacomunicativas do jogador, assim como suas estilizações de performances e sua estrutura dialética (SUTTON-SMITH, 2001) e complementa a definição com uma perspectiva psicológica que entende jogar como:

⁴⁸ Tradução nossa: "Different academic disciplines also have quite different play interests. Some study the body, some study behavior, some study thinking, some study groups or individuals, some study experience, some study language-and they all use the word play for these quite different things."

⁴⁹ Tradução nossa: "(...) in its modern sense, as being a persuasive discourse, or an implicit narrative, wittingly or unwittingly adopted by members of a particular affiliation to persuade others of the veracity and worthwhileness of their beliefs."

⁵⁰ Tradução nossa: "(...) as a model of evolutionary selection, engenders variable contingencies (uncertainties and risks) for the purpose of exercising selective control over them in fictive or factual terms. It is a mastery process (as Erikson said) creatively derived from the exigencies of the evolutionary predicament."

(...)como uma simulação virtual caracterizada por contingências de variação encenadas, com oportunidades de controle engendradas por maestria ou até por um certo caos. Claramente, a principal motivação para os jogadores é a performance estilizada de temas existenciais que imitam ou zombam das incertezas e dos riscos da sobrevivência e, ao fazê-lo, envolvem as propensões da mente, do corpo e das células em formas empolgantes de excitação.⁵¹ (SUTTON-SMITH, 2001, p. 231).

Em uma compreensão mais direcionada para os jogos digitais, Frasca (2012) vê problema em definições que não diferenciam o jogar do jogo, podendo ser muito vagas ou amplas. Ainda de acordo com o autor, uma corrente que vem ganhando força nos estudos sobre jogos e jogar é “(...) a ideia que atividades de jogo não envolvem regras ou ao menos envolvem regras menos restritas que os jogos”⁵² (FRASCA, 2012, p. 491) e o problema desse pensamento é a compreensão do conceito de regras.

As regras são geralmente entendidas como regras sociais que dão valor a uma determinada ação: "Se você roubar você vai para a cadeia" ou "se você marcar mais gols que o adversário você vai ganhar." No entanto, nem todas as regras são prescritivas. Algumas simplesmente descrevem o funcionamento interno de algo ou o que é possível executar dentro de um sistema. Por exemplo, imagine uma maraca: um recipiente selado com pequenos objetos dentro. A lei que rege as maracas é que elas emitem sons dependendo de como são movidas. Uma criança pode tocar as maracas de acordo com um conjunto de regras básicas: se a maraca está parada, não há som. Se eu sacudir a maraca lentamente, há um som suave. Se eu a agitar forte, o som é mais alto. Meu modo de tocar a maraca será limitado por estas regras.⁵³ (FRASCA, 2012, p. 491).

Destacando o fato de que a maior parte dos tratados modernos se foca não em formular uma definição absoluta sobre jogar, mas sim em encontrar um diagrama que possa ser aplicado às diversas formas de jogar, o autor aponta a grande dificuldade de entender o que é jogar. Partindo desta prerrogativa, o autor reitera seu entendimento para o termo:

Jogar é uma atividade envolvente para alguém, no sentido de que a jogadora acredita que ela tem participação ativa e que compreende que isso restringe seu futuro imediato

⁵¹ Tradução nossa: “(...) a virtual simulation characterized by staged contingencies of variation, with opportunities for control engendered by either mastery or further chaos. Clearly the primary motive of players is the stylized performance of existential themes that mimic or mock the uncertainties and risks of survival and, in so doing, engage the propensities of mind, body, and cells in exciting forms of arousal.”

⁵² Tradução nossa: “(...) “the idea that play activities do not involve rules or at least involve less strict rules than games.”

⁵³ Tradução nossa: “Rules are generally understood as social rules that give value to a certain action: “if you steal you’ll go to jail” or “if you score more goals than your opponent you’ll win.” However, not all rules are prescriptive. Some simply describe the inner workings of something or what is possible within a system. For example, imagine a maraca: a sealed container with small objects inside. The governing law of the maracas is that they emit sounds depending on how they are moved. A toddler can play the maracas according to a basic set of rules: if the maraca is still, there’s no sound. If I shake the maraca slowly, there’s a soft sound. If I shake it hard, the sound is louder. My maraca playing will be constrained by these rules.”

a um conjunto de cenários prováveis, todos os quais ela está disposta a tolerar.
⁵⁴(FRASCA, 2007, p. 50).

Em uma das primeiras obras sobre o assunto, Huizinga (2010) enfatiza que há uma forma superior de jogar, caracterizável a partir de duas particularidades: jogar como disputa (evidente na maior parte dos jogos e esportes) ou como representação de algo (de forma ritual ou como performance). Nesta pesquisa, o termo jogar estaria conectado com as duas formas superiores de jogo de Huizinga (2010), uma vez que os jogos digitais possibilitam encarnar personagens fictícios em uma posição ativa e reativa, o que os distancia de outros meios representativos como livros e filmes, nos quais só é possível acompanhar a história sem interferir ou ser responsável por seu desenvolvimento. E, da mesma forma, a competição, contra a inteligência artificial do video game ou outro jogador (em forma de ranking ou confronto direto), também é fundamental na concepção de um jogo eletrônico.

Complementado o conceito de Huizinga (2010), que define regras claras e bem estabelecida entre os participantes/jogadores, como vitais para estar em um espaço jogo (o círculo mágico), Juul (2005) salienta que são necessários cinco objetivos para definir o jogo em relação ao jogador:

Um jogo é um sistema baseado em regras com um resultado variável e quantificável, onde aos diferentes resultados são atribuídos diferentes valores, o jogador exerce esforço, a fim de influenciar o resultado, o jogador se sente emocionalmente ligado ao resultado, e as consequências da atividade são negociáveis.⁵⁵ (JUUL, 2005, Kindle Location 399).

Ao entrar no círculo mágico (HUIZINGA, 2010), o jogador entra em uma segunda realidade e lá concebe seu novo espaço. Portanto, há uma quebra na barreira do espectador que, ao ser participante da própria mensagem, muitas vezes pode a provocar e negociar as consequências naquele espaço, pois a interatividade da simulação pode modificar a experiência e o potencial da mensagem.

Jenkins (2009, p. 382) define interatividade como:

Interatividade é o potencial de uma nova tecnologia de mídia (ou textos produzidos nessa mídia) para responder ao feedback do consumidor. Os fatores determinantes da interatividade (que é, quase sempre, pré-estruturada ou pelo menos possibilitada pelo

⁵⁴ Tradução nossa: “Play is for somebody an engaging activity in which the player believes she has active participation and interprets it as constraining her immediate future to a set of probable scenarios, all of which she is willing to tolerate.”

⁵⁵ Tradução nossa: “A game is a rule-based system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels emotionally attached to the outcome, and the consequences of the activity are negotiable.”

designer) se contrapõem aos fatores sociais e culturais determinantes da participação (que é mais ilimitada e, de maneira geral, moldada pelas escolhas do consumidor).

Porém, é necessário destacar que o potencial de interação de um jogo é maior que navegar por hiperlinks ou mudar os canais da televisão através de controle remoto. Na realidade, mesmo os recursos mais avançados da TV digital só permitem que a audiência percorra caminhos já duramente traçados pelos emissores. Mesmo que os espectadores de televisão façam a produção de sentido, “(..) que negociam, reinterpretem e reelaboram as mensagens dos meios” (JACKS; MENEZES; PIEDRAS; 2008, p. 107), no jogo é a própria ação sendo realizada, desafiando algumas características de hegemonia do emissor na mediação.

Apesar de ser uma plataforma midiática, o *console* exibe a mensagem, a representação gráfica do software, nem sempre como um *feedback* do ato de jogar pelo jogador. Logo, não fica claro quem envia a mensagem primária para desencadear a simulação, já que a interface incentiva o jogador a interagir sobre ela. A ordem de apertar o botão de “start”, apesar de ser um comando do texto do jogo, só vai ocorrer como ação assim que o jogador efetivamente pressionar o botão “start” e o *gamepad*, que recebe o estímulo mecânico, enviar ao console a mensagem de que a ação foi cumprida. As ações dos jogadores precedem as ações realizadas por *avatares*, mas estas ações são realizadas após o incentivo da interface gráfica, que é uma manifestação de situações do sistema digital, as quais dão continuidade ao processo, formando um *loop* de interação.

Assim, o jogador é uma das partes ativas da construção da mensagem, do significado e do próprio produto cultural. Além da construção de significado, a recepção em si necessita que o indivíduo faça um “esforço-considerável” (JUUL, 2005) – e seja bem-sucedido neste esforço – para dar prosseguimento ao jogo.

Apesar deste distanciamento de audiência, o jogador pode ser também audiência, em uma situação diferente ao momento do jogo. Na verdade, o papel de jogador só existe quando o sujeito está, de fato, envolvido no processo cognitivo e ativo de jogar. Ao desligar o console/computador ou ao sair do jogo a sua caracterização – e função – como jogador acaba, ao contrário do processo com o receptor televisivo, que começa e termina antes da relação com a televisão (JACKS; MENEZES; PIEDRAS; 2008). Sua identidade volta ao plano material, deixando o virtual em suspenso. Portanto, participar e interferir na cultura, linguagem e recriação do universo do jogo durante a partida não o coloca em posição igual à da audiência dos outros meios, pois ele está interpretando uma personagem em um mundo alternativo e digital que se desenrola virtualmente na tela em sua frente.

Dessa forma, pode-se entender que o processo de jogar está diretamente atrelado ao jogador, sendo uma ação executada por este agente. Ela concentra as características de letramento, hábito, técnica, expertise e o próprio raciocínio lógico do agente humano em decifrar os desafios ou entender as regras e a narrativa impostas pelo jogo.

É correto afirmar, portanto, que enquanto não existe – e talvez sequer seja possível – uma única definição sobre o jogar, em todas as definições a ação categorizada é atribuída ao jogador, e não ao jogo, mesmo que sem este último não seja possível jogar, já que ele também exerce agência sobre o jogador – como será visto em jogabilidade. Ou seja, em sua unidade mais elementar, o jogar é parte da agência do jogador e não do jogo em si.

3.2 A JOGABILIDADE

A confusão entre os termos jogabilidade e *gameplay* é a mais notória na literatura de estudos de games, assim como nos veículos jornalísticos da área (KÜCKLICH; FELLOW, 2004; MELLO, 2012), principalmente nas línguas latinas onde o termo *gameplay* não tem uma tradução direta. Portanto, esclarecer uma definição para a jogabilidade, assim como situar o papel desta no *gameplay*, é de suma importância para a continuidade deste trabalho, que, apesar de ser escrito em português busca utilizar ambos os termos em confluência com seus usos em inglês, língua que reúne a maior parte dos trabalhos base sobre o assunto. Para fins de chegar a algum consenso para o termo, será feito um levantamento dos conceitos atribuído aos termos.

Tendo em vista que a maior parte dos autores localizam a jogabilidade dentro do espectro da usabilidade (JÄRVINEN; HELIÖ; MÄYRÄ, 2002; FABRICATORE; NUSSBAUM; ROSAS, 2002; KÜCKLICH; FELLOW, 2004; ANDRADE, 2006; MÄYRÄ, 2008; NACKE ET AL., 2009; VANNUCHI, 2010), é preciso evocar a definição de usabilidade, na vertente dos estudos de Interação Humano Computador para, em um segundo momento, chegar a jogabilidade.

A definição do guia-padrão *Ergonomic Requirements for Office Work with Visual Display Terminals*, o ISO 9241-11, para usabilidade é “(...) a medida em que um produto pode ser usado por usuários específicos para atingir metas específicas com eficácia, eficiência e satisfação em um contexto de uso específico⁵⁶”. No caso, o contexto de uso era associado à execução de trabalhos de escritório, não jogos digitais. Por isso, como argumentam Järvinen, Heliö e Mäyra (2002), aplicar os métodos de usabilidade aos jogos não é cabível já o objetivo

⁵⁶ Tradução nossa: “(...) extent to which a product can be used by specified users to achieve specified goals with effectiveness, efficiency, and satisfaction in a specified context of use”.

do jogo não é, necessariamente, que os usuários consigam executar rapidamente alguma atividade para fins produtivos, na verdade, é oposto. Os jogos digitais geralmente impõem barreiras ao jogador com a intenção de entreter e prender sua atenção por mais tempo com os desafios.

Porém, de acordo com Nielsen (2012), “usabilidade é um atributo de qualidade que avalia o quão facilmente interfaces de usuário são usadas. A palavra ‘usabilidade’ também se refere a métodos para melhorar a facilidade de uso durante o processo de projeto”⁵⁷, permitindo um uso muito mais abrangente do termo. Então pode-se entender que este grau de facilidade que é medido pela usabilidade refere-se ao afinamento da comunicação entre as interfaces de software e hardware ao ser acessada pelo usuário. Nesse caso, a distinção dentre usabilidade e jogabilidade é necessária porque mesmo que o jogo imponha desafios aos jogadores e que, de certa forma, sejam obstáculos que modulem a curva de aprendizagem conforme o perfil do jogo e do jogador a quem ele é proposto, estes empecilhos estão presentes nas regras do jogo e na representação na interface gráfica e não como um obstáculo na taxa de eficiência, memorização, taxa de erros e satisfação em relação aos controles em si. Tanto que se um *gamepad* não for bem adaptado à interface de software e impuser mais dificuldades do que fluidez na sua manipulação, é o grau de usabilidade que vai ser mais baixo, o que pode ocasionar em um comprometimento da jogabilidade.

Para Järvinen, Heliö e Mäyry (2002), a definição de usabilidade ainda é presente na avaliação dos jogos, principalmente quando se analisa suas mecânicas de controle e interfaces gráficas, porém, a usabilidade não é suficiente para definir o que é um *game* altamente “usável” (p.11).

Um “jogo altamente usável” se apresenta de certa forma como um paradoxo. O produto seria provavelmente, por definição, mais parecido com um simples brinquedo do que com um jogo. No entanto, tanto jogos como brinquedos são produzidos de modo a proporcionar prazer e diversão.⁵⁸ (JÄRVINEN; HELIÖ; MÄYRY, 2002, p. 11).

Os autores fazem essa diferenciação entre jogos e brinquedos ao entender que a presença de regras e desafios é um dos princípios dos jogos, não levando em conta o potencial de interpretação – presente na *paidia* de Caillois (2001) – também presente como elementos

⁵⁷ Tradução nossa: “Usability is a quality attribute that assesses how easy user interfaces are to use. The word “usability” also refers to methods for improving ease-of-use during the design process”.

⁵⁸ Tradução nossa: “A highly usable game” would present somewhat as a paradox. The product would probably be, by definition, closer to a simple toy than a game. However, both games and toy are produced in order to provide enjoyment and fun.”

cruciais em jogos como *Minecraft* e *Life is Strange* (SQUARE-ENIX, 2015), onde a possibilidade de fabulação e a interpretação de papéis é mais acentuada do que a proposição de empecilhos ao jogador.

Partindo daquelas perspectivas, Järvinen, Heliö e Mäyra (2002, p. 17) definem jogabilidade como:

(...) um termo qualitativo para os usos de design e de avaliação. Refere-se, por um lado, às orientações sobre como implementar os elementos necessários (como regras) para dar à luz a um tipo desejado de jogo ou entretenimento social. Por outro lado, jogabilidade é desenvolvida aqui para funcionar como uma ferramenta de avaliação semelhante a uma disciplina de pesquisa – como a usabilidade. Jogabilidade é, nesse sentido, um conjunto de critérios com o qual pode-se avaliar o *gameplay* ou a interação de um produto.⁵⁹

Este modelo de análise de jogabilidade é dividido pelos autores em quatro categorias: funcional (mais aproximada à ideia de usabilidade do software e dos controles de jogo), estrutural (o balanceamento e o prazer proporcionado pelas regras de jogo), audiovisual (como som e gráficos afetam o *gameplay*) e social (como o contexto onde o jogo é jogado, plataforma ou espaço físico, afetam a experiência) (JÄRVINEN; HELIÖ; MÄYRA, 2002). Deste modo, os autores entendem que a jogabilidade surge das decisões de design tomadas durante a produção do jogo e, assim como Nielsen (2012), definem usabilidade como um método para avaliar o sucesso das implementações destas escolhas. Ou seja, mesmo que a jogabilidade seja medida a partir da experiência do jogador, ela refere-se ao sistema do jogo.

Também partindo das perspectivas da usabilidade, Fabricatore, Nussbaum e Rosas (2002, p. 317) definem jogabilidade como “(...) a instanciação do conceito geral de usabilidade quando aplicado a video games, e é determinado pela possibilidade de entender ou controlar o *gameplay*”⁶⁰. A definição parte de um estudo quantitativo (observação de partidas de jogo e entrevistas) com 53 jogadores que buscou criar referências de *game design* que se espelhassem nas preferências dos jogadores. Ainda de acordo com os autores, “uma jogabilidade pobre não pode ser balanceada por qualquer aspecto não-funcional do design, pois uma atmosfera muito

⁵⁹ Tradução nossa: “(...) a qualitative term for the uses of both design and evaluation. It refers, on one hand, to the guidelines regarding how to implement the necessary elements (such as rules) to give birth to a desired sort of gameplay or social entertainment. On the other hand, ‘playability’ is developed here to function as a similar evaluation tool and research discipline as usability. Playability is, in this sense, a collection of criteria with which to evaluate a product’s gameplay or interaction.”

⁶⁰ Tradução nossa: “The instantiation of the general concept of usability when applied to video games, and it is determined by the possibility of understanding or controlling the gameplay.”

boa de jogos por si só não significa nada se o jogador não consegue entender e jogar o jogo”⁶¹ (FABRICATORE; NUSSBAUM; ROSAS, 2002, p. 317).

Em um trabalho que busca definir jogar e jogabilidade e jogar, Kücklich e Fellow (2004) notam primeiramente o uso coloquial da palavra, ao salientar que “o termo jogabilidade é usado pela crítica popular de jogos para indicar a extensão em que um determinado jogo tem a capacidade de proporcionar prazer a um jogador durante um período prolongado de tempo”⁶² (p. 5).

Refletindo sobre o papel de agência do jogador e do próprio jogo, Kücklich e Fellow (2004) questionam quem exerceria o controle na relação de jogo, indagando se “a jogadora voluntariamente exerce o controle, ou será que ela voluntariamente submete-se ao controle?”⁶³ (p. 17). Eles evocam a definição de jogar por Elliott M. Avedon e Brian Sutton-Smith (1971), em *The Study of Games*, como um exemplo da teoria de sistemas desta ação, pois na definição destes autores não é determinado quem é o sujeito e que é o objeto de jogo. Assim, eles citam Avedon e Sutton-Smith (1971, p. 8) a fim de explicar que haveria

(...) um exercício de sistemas de controles voluntários no qual há uma oposição entre as forças, confinadas por procedimento e regras a fim de produzir um resultado de ‘desequilíbrio’, enquanto o jogar é definido como ‘um exercício de sistemas de controles voluntários’.⁶⁴ (apud KÜCKLICH; FELLOW, 2004, p. 17).

Para os autores, portanto, a questão da relação de sujeito-objeto do jogo não deve ser respondida apenas por uma posição externa ao próprio ato de jogar.

Ao criticar a postura de Järvinen, Heliö e Mäyra (2002) – que consideram que tanto a jogabilidade quanto a usabilidade se referem apenas ao design do sistema de jogo –, Kücklich e Fellow (2004) pensam que na jogabilidade também esta presente a “(...) atitude dos jogadores e as características específicas do jogo”⁶⁵ (KÜCKLICH; FELLOW, 2004, p. 22). Desta forma, os autores colocam a experiência do jogador dentro deste espectro ao entender que separar jogador-jogo na jogabilidade é o mesmo que criar uma hierarquia que define o sujeito e objeto de jogo nesta relação. Eles, porém, reforçam que essa diferença de perspectivas não é

⁶¹ Tradução nossa: “Poor playability cannot be balanced by any non-functional aspect of the design, because a very good gaming atmosphere by it-self means nothing if the player can’t understand and play the game.”

⁶² Tradução nossa: “The term playability is used in popular games criticism to indicate the extent to which a certain game has the capability to provide enjoyment for a player over an extended period of time.”

⁶³ Tradução nossa: “Does the player voluntarily exert control, or does she voluntarily submit to control?”

⁶⁴ Tradução nossa: “(...) an exercise of voluntary control systems in which there is an opposition between forces, confined by a procedure and rules in order to produce a ‘disequilibrium outcome’, while play is defined as ‘an exercise of voluntary control systems’.”

⁶⁵ Tradução nossa: “(...) the player’s ‘attitude’ and the specific features of the game.”

contraditória, já que elas partem de um mesmo modelo (usabilidade) e de sistema, pois para eles:

Portanto, a jogabilidade é entendida aqui como o produto das tecnologias de mídia ou características de textos da mídia e o letramento dos usuários de mídia. Em outras palavras: jogar não é apenas um modo de interação ao qual a usuária é submetida, mas também uma atitude que ela traz para o meio sob a forma de noções e expectativas sobre a tecnologia ou o texto. Eles podem ser vistos como formando um loop de feedback cibernético, no qual as partes individuais do sistema exercem controles umas sobre as outras.⁶⁶ (KÜCKLICH; FELLOW, 2004, p. 6).

Ao analisar o balanceamento dinâmico de jogos, Andrade (2006) igualmente parte dos estudos de usabilidade para definir os níveis de aprendizagem, eficiência, memorização, taxa de erros e satisfação nos jogos. Porém, ele reitera que os testes de usabilidade são normalmente aplicáveis a ferramentas de produtividade para diminuir os empecilhos e desafios a serem encontrados pelos usuários na execução de tarefas, enquanto nos jogos deseja-se experiências de entretenimento por livre e espontânea vontade, por isso “busca-se então impor desafios e introduzir inovações, para que o usuário seja estimulado a jogar pelo maior tempo possível” (ANDRADE, 2006, p. 17). Portanto, para esclarecer essas diferenças, o autor aplica ao seu estudo o conceito de jogabilidade, definido como “as propriedades do jogo que influenciam na satisfação do usuário, podendo ser associada à facilidade e à motivação do usuário para jogar” (ANDRADE, 2006, P. 8).

Mäyrä (2008) retoma ao conceito de jogabilidade atrelado a usabilidade no entendimento de pesquisadores da interação humano-computar, ao definir que:

Jogabilidade é muitas vezes vista, nesta mesma linha de pensamento, como uma extensão da usabilidade na área de 'diversão', mas às vezes também é equacionada com qualidade total do gameplay do jogo, incluindo aspectos como a qualidade dos gráficos e do som ou intensidade de interação.⁶⁷ (p. 64).

Buscando um paralelo nos estudos de Huizinga e Caillois, Genvo (2009) diz ser preciso analisar a estrutura jogável onde ocorrem as atividades de jogar, que em seus conjuntos de elementos e regras dão sentido a atividade de jogar. De acordo com ele: “a estrutura sobre a

⁶⁶ Tradução nossa: “Playability is understood here as the product of a media technology's or media text's characteristics and its user's media literacy. In other words: play is not just a mode of interaction the user is subjected to, but also an attitude that she brings to the medium in the form of notions and expectations about the technology or text. There is, of course, a high level of dependence between these two aspects of playability. They can be seen as forming a cybernetic feedback loop, in which the individual parts of the system exert control over each other.”

⁶⁷ Tradução nossa: “Playability is often seen in this same line of thinking as an extension of usability in the area of ‘fun’, but is sometimes also equated with the entire gameplay quality of game, including such aspects like the quality of graphics and sound or intensity of interaction.”

qual as ações são executadas deve ser adequada à atividade de jogar: ela deve conter uma certa quantidade de ‘jogabilidade’. Isso vale tanto às estruturas dos jogos tradicionais, fisicamente-baseados, assim como aos digitais”⁶⁸ (GENVO, 2009, p. 134). Desta forma, os designs destas “estruturas jogáveis” dariam pistas de seus usos dentro da cultura de jogo com o propósito de promover uma atitude lúdica (GENVO, 2009) e não utilitarista.

Nos video games, o "ter-que-fazer" depende da estrutura, a qual oferece objetivos e propõe o desempenho que o jogador deve realizar (por exemplo, em jogos de aventura, nos quais o jogo tem o papel de um emissor) ou encoraja o jogador a formular seus próprios objetivos com base nos mecanismos que compõem o sistema (o designer do jogo decidiu deixar o jogador ser o emissor e o sujeito).⁶⁹ (GENVO, 2009, p. 143).

Desta forma, ele compara que o conjunto de regras que regem o uso de Tetris (PAJITNOV, 1985) tem um potencial muito maior de adaptação à atividade lúdica do que a apresentada pelo programa de edição de texto Microsoft Word (Microsoft), afirmando que é preciso analisar o objeto (jogo) a partir da análise das práticas dos jogadores para se ter uma ideia do processo de mediação entre eles. Isto é necessário para que se determine como “jogadores mobilizam suas próprias representações da atividade de jogar para conferir um sentido lúdico à uma estrutura jogável”⁷⁰ (GENVO, 2009, p. 148). Ou seja, seria preciso observar as qualidades da estrutura onde ocorre a atividade de jogo para que possa se entender em que contexto é possível que a atividade em questão ocorra.

Partindo das perspectivas da usabilidade, Nacke et all (2009, p. 1) estabelecem que jogabilidade seria:

(...) o processo avaliativo direcionado aos jogos, uma vez que a experiência do jogador é direcionada aos jogadores. Mais precisamente, os métodos de jogabilidade avaliam jogos para melhorar o design, enquanto métodos da experiência do jogador avaliam jogadores para melhorar o jogar.⁷¹

⁶⁸ Tradução nossa: “the structure upon which the actions are performed must be appropriate to the activity of play: it must contain a certain amount of ‘playability.’ This is true of the structures of both traditional, physically-based games as well as digital ones.”

⁶⁹ Tradução nossa: “In video games, the “having-to-do” depends on the structure, which offers objectives and proposes the performance that the player must accomplish (for example, in adventure games, in which the game has the role of a sender), or encourages the player to formulate his own objectives based on the mechanisms composing the system (the game designer has decided to let the player be the sender and the subject).”

⁷⁰ Tradução nossa: “players mobilize their own representations of the play activity to confer a ludic meaning on a playable structure.”

⁷¹ Tradução nossa: “Playability is the evaluative process directed toward games, whereas player experience is directed toward players. More precisely, playability methods evaluate games to improve design, whereas player experience methods evaluate players to improve gaming”.

Ou seja, a jogabilidade serviria somente para avaliar, e posteriormente, aprimorar o design e não para avaliar a experiência do jogador, já que a jogabilidade se encontra na relação entre design e jogo, enquanto a experiência de jogo ficaria situada entre jogo e jogador. Por isto, de acordo com os autores, para se obter uma boa jogabilidade, o jogo não deve apresentar nenhum problema de design que possa afetar negativamente a experiência de um jogador. Da mesma forma, ter um bom design é um pré-requisito para executar uma avaliação da experiência de jogo, pois ela só pode ser avaliada se a jogabilidade for bem resolvida. Tal proposta é um tanto radical ao estabelecer que a jogabilidade pode ser aferida sem contar com a avaliação dos jogadores, já que a execução da jogabilidade só pode ser sentida, e posteriormente avaliada, por um jogador. Mesmo que tal avaliação seja executada pelo designer que desenvolve o jogo, no momento em que ele ativamente o joga, ele se torna jogador. Logo, mesmo que se concorde aqui que a jogabilidade é um atributo do jogo e de suas interfaces, parece dicotômico isolar o papel do jogador nesta avaliação.

Da mesma forma com que Nacke et al (2009) se distanciam dos trabalhos já citados ao isolar completamente experiência do jogador da jogabilidade, Sánchez, Zea e Gutiérrez (2009a) seguem na direção oposta ao compreender que jogabilidade avalia a experiência do jogador, e não o design das interfaces do jogo, definindo que:

A jogabilidade representa o grau no qual usuário específicos conseguem conquistar objetivos específicos com efetividade, eficiência e especialmente satisfação e diversão em um contexto jogável de uso, com ênfase no estilo de interação e na qualidade da trama do jogo ou na qualidade do *gameplay*. A jogabilidade é afetada, por exemplo, pela qualidade da história, capacidade de resposta, usabilidade, customização, controle, intensidade de interação, complexidade e estratégia, assim como o grau de realismo e a qualidade do gráfico e do som e assim por diante.⁷² (SÁNCHEZ; ZEA; GUTIÉRREZ, 2009b, p. 67).

De forma sucinta, para os autores a jogabilidade se refere à percepção do jogador sobre todos os fenômenos ligados aos jogos.

Dentro dos estudos feitos no Brasil, Vannuchi (2010) faz em sua tese um levantamento de significados de jogabilidade e *gameplay* a partir de teóricos assim como dicionários e enciclopédias, e define o termo como:

(...) jogabilidade, *no que tange a sua capacidade de um jogo ser é fácil e intuitivo de se jogar*, se estabelece a partir da interação do jogador com as regras e o ambiente do

⁷² Tradução nossa: “Playability represents the degree to which specified users can achieve specified goals with effectiveness, efficiency and specially satisfaction and fun in a playable context of use, with an emphasis on the interaction style and plot-quality of the game or the quality of *Gameplay*. Playability is affected for example, by the quality of the storyline, responsiveness, usability, customizability, control, intensity of interaction, intricacy, and strategy, as well as the degree of realism and the quality of graphics and sound and son on.”

jogo, uma vez que, por determinarem o modo pelo qual o jogador irá interagir, contribuirão (ou não) para a rápida adaptação do jogador com os comandos e o ambiente do jogo. (VANNUCHI, 2010, p. 130, grafo das autoras).

Em sua dissertação, Mello (2012) faz um trabalho de reflexão sobre o termo jogabilidade, reunindo os diversos significados encontrados na literatura acadêmica e em seu uso coloquial – principalmente em veículos jornalísticos especializados em video games – para compreender quais os usos e principais definições estão unidas ao termo. Em seu ver, a jogabilidade é referente também ao jogador.

(...) a assertiva de que a capacidade que um jogo tem de ser continuamente jogado depende também do jogador, não somente das características emergentes do software, pois sem o jogador não haveria partida a ser disputada, mas talvez uma emulação de jogo ou mera apresentação de gráficos nos monitores. Isto nos leva a afirmar que sem o elemento humano não há como falar em jogabilidade (...). (MELLO, 2012, p. 78).

Para o autor, a jogabilidade tem três facetas dominantes: controle de jogo, design e, por fim, experiência de jogar. (MELLO, 2012, p. 124). O autor faz uma comparação das definições encontradas em vários autores a levantamento do termo de jogabilidade, destacando quando o termo é relacionado à experiência do jogador ou ao *game design*/usabilidade. Toma-se como base o quadro do Mello (2012, p. 99), levando o adiante e inserindo outros autores que debatem sobre o termo.

Autor(es)	Experiência do jogador	Game Design/ Usabilidade
Järvinen, Heliö e Mäyrä (2002)		✓
Fabricatore, Nussbaum e Rosas (2002)		✓
Kücklich e Fellow (2004)	✓	✓
Andrade (2006)		✓
Mäyra (2008)		✓
Sánchez et al., (2009a, 2009b)	✓	
Genvo (2009)		✓
Nacke et al. (2009)		✓
Vannucchi (2010)		✓
Mello (2012)	✓	✓

Quadro 1 – Comparação entre as definições de jogabilidade. Fonte: MELLO (2012, p. 99) e as autoras.

Foi preciso atualizar a tabela, pois Järvinen, Heliö e Mäyrä (2002) ao considerarem que a jogabilidade caracterize a experiência do jogador, propõem que a experiência do jogador acesse

a jogabilidade, como foi citado na definição do termo feito pelos autores neste capítulo. Da mesma forma, foram acrescentadas as definições de jogabilidade feitas por Mello (2012), Vannuchi (2010), Andrade (2006) e Genvo (2009) na comparação.

Como pode ser observado no quadro 1, somente a definição de Sánchez et al. (2009a; 2009b) não condiciona a jogabilidade à usabilidade/*game design*, enquanto quatro das sete fontes referenciadas por ele incluem a experiência do jogador como parte da jogabilidade.

Mello (2012) ainda coloca o uso do termo pelas revistas especializadas como atribuído somente aos jogadores. Mas considerando, como o próprio autor esclarece, que os veículos não têm um uso contínuo e constante do termo⁷³ (com *gameplay* algumas vezes sendo usado como sinônimo de jogabilidade), apenas metade dos fontes citadas por ele situam a experiência do jogador na jogabilidade. Contudo, como foi problematizado, se a experiência do jogador está localizada na jogabilidade, onde se encontra o jogar? E qual é o papel do *gameplay* ou do próprio jogo nesta dinâmica?

Como esclarece o autor, “o design e a experiência de jogo possuem interseções entre si, aquela com foco no jogo e seus elementos, já esta com atenção ao jogador e sua forma de lidar com o *game*” (MELLO, 2012, p. 123-124), e que ambas geram o *gameplay* em conjunto. A definição dele para jogabilidade é:

Desta forma, o controle de jogo se operaria na jogabilidade a partir da possibilidade de ações na interface para interagir com o jogo e vincular o resultado intencionado pelo agente; a importância do design para a jogabilidade diria respeito aos métodos usados (pelos criadores do jogo) para aprimorar e permitir que a interface (física e gráfica) gere uma interação entre jogo e jogador, a partir de suas ações (*agência*); por sua vez, a experiência de jogar teria relevância na base a compor a jogabilidade definindo-se pelas interações geradas a partir da manipulação dos controles e considerando seus efeitos (audiovisuais *in-game* e físicos-*hápticos*) na interface, se beneficiando do conhecimento de linguagens e códigos acumulados pelos jogadores em sessões de jogo anteriores. Com isto, percebe-se a complementaridade entre *agência*, *interface* e *interação* como unidades a interagirem entre si e formarem a base da jogabilidade. (MELLO, 2012, p. 124)

A divergência entre a compreensão aqui proposta ocorre pelo fato de Mello (2012) atribuir o poder de agenciamento somente ao actante humano, pois mesmo ao afirmar que as condições materiais dos dispositivos de controles e do software são limitações impostas às agências dos jogadores, ele não compreende este impedimento como uma agência destas interfaces, pois estas para ele somente geram a interação, diferente do que é proposto neste

⁷³ O uso dos termos nas resenhas de jogos, de acordo com o Mello (2012, p. 72) “ao ultrapassar as fronteiras do discurso científico, o termo pode ser comumente confundido com outros afins ao tema dos jogos eletrônicos, como *gameplay*, usabilidade, mecânica de jogo, entre outros, havendo um esvaziamento de sentido que confere à jogabilidade uma falta de especificidade e contextualização em suas diversas formas de emprego”.

trabalho. Na visão do mesmo autor as ações e controle partem somente dos atos físicos do jogador, não considerando as propriedades físicas dos dispositivos de controle e as ações virtuais do software representadas nas interfaces gráficas. Por isto ele localiza a jogabilidade dentro do espectro da experiência do jogador, enquanto aqui se enquadra como característica pertencente às interfaces.

Porém, Kücklich e Fellow (2004), colocam a experiência do jogador na jogabilidade justamente porque levam em conta que a experiência de jogo é tanto agenciada pelo jogo, quanto pelo jogador, não querendo separar estas instâncias ao definir a jogabilidade. Porém, argumenta-se aqui que esta distinção pode ser feita para se distanciar o jogar da jogabilidade, pois mesmo que ambos estejam atrelados, eles são resultados de agências de actantes diferentes (jogador e jogo, respectivamente), que se encontram e se mesclam em novo actante no *gameplay*.

Deste modo, como é possível ver no quadro 1, dos dez conceitos levantados, apenas três consideram a experiência do jogador como característica atribuída a jogabilidade, enquanto apenas um não se refere ao design ou usabilidade do jogo.

É preciso deixar claro que de modo algum é defendido aqui que a jogabilidade não é acessada por um jogador humano, o que se entende é que ela é uma característica própria do jogo, e não pode ser atribuída ao jogador. Ou seja, enquanto *play* (jogar) está diretamente ligado às sensações e a agência submetida pelo jogador ao console, e conseqüentemente ao jogo, a *playability* (jogabilidade) é uma característica atribuída ao jogo em si, da mesma forma que legibilidade é uma característica do texto e não do seu leitor e usabilidade é associado ao artefato/interface e não ao usuário. A jogabilidade é o resultado da coerência e da mecânica do jogo, bem como da comunicação entre os dispositivos de controle de hardware com a interface gráfica, que são mediados pelo processador do computador/console. Todo esse sistema é mobilizado pelo jogador através do jogar. O fato é que a jogabilidade, que é pertencente às qualidades do jogo, é percebida pelo jogador quando este entra em contato com o jogo, da mesma forma em que o jogar é uma ação do jogador, mesmo que seja somente aplicada quando este entra em contato com o jogo.

Busca-se, portanto, entender aqui jogabilidade como um processo pertencente ao universo da usabilidade, só que acrescentados de alguns aspectos, como o prazer e o nível de aprendizagem a partir dos obstáculos, restritos aos jogos. Entretanto, diferente do proposto por Mello (2012), não parece viável restringir ao jogador o conceito de jogabilidade, pois, assim como a usabilidade, ela está ligada às características inerentes ao jogo (enquanto controle-console-software-tela-gráfico) e não ao jogador. Nas avaliações de jogabilidade são analisadas

as relações de comando e resposta relativos ao jogo e não as habilidades de quem está jogando. Portanto, assim como não se julga um leitor devido à legibilidade de um texto – pois se o texto for ilegível a caracterização cabe somente aos méritos do texto e daquele que o escreveu –, os resultados dessas avaliações de jogabilidade são restritos às características do jogo

Portanto, a jogabilidade tem relação com o jogador, e, na medida em que age em direção ao jogador, ela conforma o jogador em sua forma de jogar. Desse modo, refere-se em graus e modos diferentes aos polos do sistema controle-console-software-tela-gráfico, que formam, reformam e transformam a mediação. A ação conjunta de todas essas forças configura o *gameplay* (figura 4).

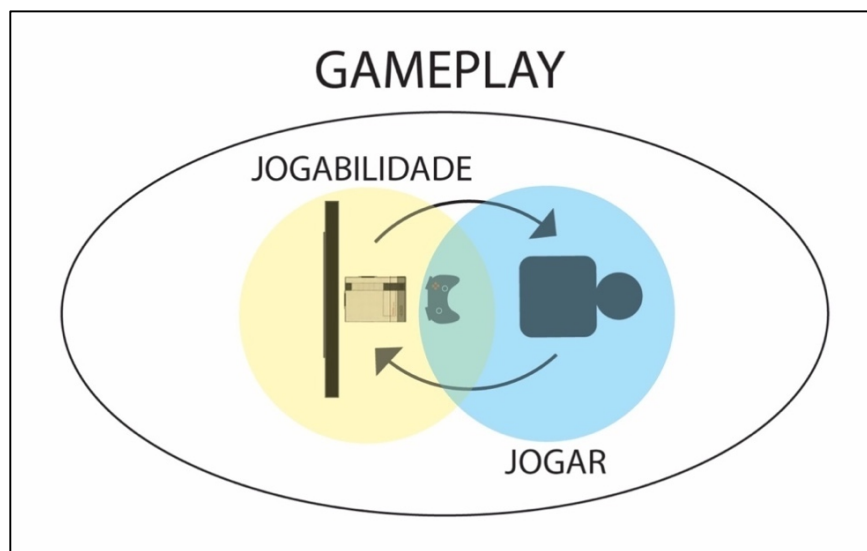


Figura 4 – Relação entre jogabilidade, jogar e *gameplay*. Fonte: as autoras.

Esta localização da relação entre jogar, jogabilidade e *gameplay* é necessária para compreender a esfera de atuação do *gameplay*, tornando possível visualizar com mais clareza alguns aspectos que o *gameplay* mobiliza, entre jogador e jogo, durante o fenômeno. As reflexões teóricas pertinentes a estes elementos serão abordadas no próximo capítulo.

4 GAMEPLAY

A primeira parte deste capítulo apresenta um levantamento de reflexões sobre o conceito de *gameplay*, pois ainda há divergências na conceituação do termo na área dos *Game Studies*, o que leva os pesquisadores do campo a permanecerem em busca de uma definição.

Usos coloquiais de *gameplay* podem ser encontrados em revistas e sites jornalísticos especializados em video games, como Nintendo World, EGW e UOL Jogos. Entre esses modos de falar de *gameplay* nota-se a associação à experiência da mecânica do jogo ou da experiência do próprio jogador ao avaliar um *game*. Inclusive, Mello (2012) indica que os veículos nacionais muitas vezes usam o termo como sinônimo de jogabilidade. Outro uso popular para o termo – este tanto em inglês quanto em português é a comunidade de jogadores intitular assim vídeos de partidas de jogos (gravados ou via *streaming*⁷⁴).

O primeiro uso encontrado de *gamplay* em um veículo científico – no levantamento realizado para este trabalho – foi em um artigo de 1998, no qual Banks questiona que apesar da palavra ser utilizada com frequência em discussões com jogadores e designers de jogos, o termo era aplicado em situações onde o seu significado não era claro, sendo normalmente usado para descrever a experiência de um jogador. Ele também registra que os autores deveriam ter cuidado ao reduzir esta experiência a um problema do espectro da representação. Invocando conceitos de interatividade e engajamento, o autor questiona o quê é e onde ocorre de fato o *gameplay*, considerando que o evento do jogar constitui uma nova relação entre o jogador e os aparelhos, ressaltando a necessidade de repensar a separação dicotômica entre o humano e a tecnologia.

Quando nós jogamos games como *Zelda* nós estamos sendo posicionados naquelas regiões da experiência cultural que envolvem a transformação no modo como nos relacionamos com os equipamentos tecnológicos. Nossas hipóteses sobre a relação e a separação entre o humano e a tecnologia – e talvez também as implicações de gênero dessas relações – são cada vez mais transformadas, subvertidas e questionadas.⁷⁵ (BANKS, 1998).

Refletindo sobre o conceito específico do *gameplay*, por ainda considerar o termo muito propenso a abstrações, Lindley (2002, p. 208) propõe o aprofundamento de estudos voltados para o *gameplay gestalt*, termo que “(...) como um padrão de ações motoras perceptivas e

⁷⁴ Montardo et al. (2016, p. 2) explicam que “o *streaming* de *games* é um fenômeno relativamente recente, mas já envolve milhares de pessoas, que transmitem e assistem jogos por plataformas específicas” a este tipo de atividade. Exemplo destas plataformas de transmissão são o *Twitch* e o *Youtube Gaming*.

⁷⁵ Tradução nossa: “When we play games like *Zelda* we are being positioned in those regions of cultural experience that involve a transformation in the mode of our relation to technological equipment. Our assumptions regarding the relation and separation between the human and the technological – and perhaps also the gender implications of these relations – are increasingly transformed, subverted, and questioned.”

cognitivas, é não somente mais específico, mas poderia talvez ser mensurável em termos de percepção, cognição e requisitos motores para realizá-lo”⁷⁶. De acordo com o autor, esta abordagem tornaria mais palpável a análise dos aspectos que formam as experiências de *gameplay* nos jogos digitais.

Já Salen e Zimmerman (2004) apontam que o ato de jogar é uma experiência que pode ser vista como social, narrativa ou de prazer, sendo importante ver os jogos como um sistema de experimentação que compreende participação, observação, estado mental, sensação corporal e emocional como algo vivido. Os autores também destacam a importância das regras na caracterização do *gameplay*, conformando assim o processo da experiência proposta pelo jogo digital. “*Game play* [sic] é a interação formalizada que ocorre quando os jogadores seguem as regras do jogo e experimentam o seu sistema através do jogar”⁷⁷ (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 303).

De maneira semelhante, Juul (2005), defende que o *gameplay* é o modo que o jogo é jogado em conformidade com as regras estabelecidas. Para o autor, o *gameplay* resulta da interação de três pontos distintos: as regras do jogo; a busca do jogador por um objetivo; e, por fim, a competência, na qual inclui-se o repertório de estratégias e os métodos de jogar do jogador.

Juul (2014) define que *gameplay* é “(...) como o jogador interage com as regras [do jogo] e experimenta a totalidade de desafios e escolhas que o jogo oferece”⁷⁸ (JUUL, 2014, p. 216), apontando que o foco deve estar na descrição de como o jogo é jogado, ou seja, sua interação, independente dos gráficos, ficção ou áudio – mesmo que estes tenham um impacto importante na experiência absoluta do jogador. O autor ainda salienta que o *gameplay* é o elemento essencial aos jogos, sendo o que os define como tal, pois não pode ser encontrado em outras formas de arte. Pois, mesmo que a audiência tenha um papel ativo em relação a interpretação dos signos aos quais são expostos em produtos culturais como filmes ou músicas, só o jogo impõe barreiras ao acesso da “audiência” (JUUL, 2014) ao seu conteúdo total. E estes empecilhos só podem ser ultrapassados com a evolução da performance desta audiência com jogo. Logo, para Juul (2014, p. 216):

⁷⁶ Tradução nossa: “(...) as a pattern of perceptual, cognitive, and motor operations, is not only more specific, but could perhaps be measurable in terms of the perceptual, cognitive, and motor requirements of performing it.”

⁷⁷ Tradução nossa: “Game play is the formalized interaction that occurs when players follow the rules of a game and experience its system through play.”

⁷⁸ Tradução nossa: “(...) how the player interacts with its rules and experiences the totality of challenges and choices that the game offers.”

(...) *gameplay* tem uma existência formal concreta na programação de um jogo digital ou nas regras de um jogo analógico, ainda assim o *gameplay* é sempre entendido em relação a um jogador modelo que só experimenta o *gameplay* através de áudios, imagens e ficções. *Gameplay* é muitas vezes identificado com os aspectos desafiadores de um jogo, mas a experiência total do *gameplay* depende não só dos tipos de desafios que um jogador ideal encontra ao longo de um jogo, mas também nas espacialidades desses desafios, assim como nas ocasionais ausências destes.⁷⁹

De acordo com Sommerseth (2007, p. 767), “o jogo precisa do jogador para ser uma experiência completa, pois o *game play* [sic] é inteiramente dependente das ações do jogador⁸⁰”. Ou seja, na visão daquela pesquisadora, o papel do jogador se sobrepõe ao da máquina, já que o jogador tem controle sobre o *game*, enquanto este último está restrito a um papel passivo de somente responder às ações humanas. Todavia, Wardrip-Fruin et al. (2009) condicionam a ideia de *gameplay* à influência mútua dentro de um sistema, ao atribuírem que todos os elementos ali presentes têm poder de agência na mediação, compreendendo que as regras do jogo tornam possíveis o engajamento espacial e motor do jogador com o controle dentro do universo de jogo.

O mecanismo principal para o *gameplay* se dá através do controle direto da personagem da jogadora através do *controle do jogo*. Do cursor à figura completamente animada do jogo, a representação da jogadora é sempre em primeiro plano na tela, apontando para o ato de jogar em curso. Essa função dêitica da personagem da jogadora a ajuda a negociar os espaços de jogo, em termos de como e quando ela pode se mover. *Gameplay* consiste, da parte da jogadora, um tipo de análise semiótica, dentro e sobre ela mesma, na qual a jogadora ativamente se engaja em entender o sinal específico dos sistemas exibidos no jogo específico que ela está jogando.⁸¹ (WARDRIP-FRUIN et al., 2009, p. 2).

Da mesma forma, Nacke et al. (2009, p. 1) veem o *gameplay* como “o processo de jogar do jogador com o jogo⁸²”, não limitando a agência somente ao jogador humano. Refletindo sobre este processo, Westcott (2009, p. 3) aponta a importância do hardware ao entender que “o loop cibernético do *gameplay* digital envolve o estreitamento sensitivo em vários pontos,

⁷⁹ Tradução nossa: “(...) *gameplay* has a concrete formal existence in the programming of a digital game, or in the rules of an analog game, yet *gameplay* is always understood in relation to a model player who only experiences *gameplay* through audio, visuals, and fictions. *Gameplay* is often identified with the challenging aspects of a game, yet the total *gameplay* experience hinges not only on the types of challenge that an ideal player encounters throughout a game but also on the spacing of these challenges, as well as on their occasional absence.”

⁸⁰ Tradução nossa: “The game needs a player in order to be a complete experience, as the game play is entirely reliant on the actions of the player.”

⁸¹ Tradução nossa: “The main mechanism for *gameplay* is through direct control of a player character through a game controller. From cursor to fully animated game figure the player representation is always foregrounded on screen gesturing to the ongoing act of play. This deictic function of the player character helps the player negotiate game space in terms of how and where she can move. *Gameplay* consists, on the part of the player, a type of semiotic analysis, in and of itself, in which the player actively engages in understanding the specific sign systems exhibited in the particular game that she is playing.”

⁸² Tradução nossa: “the gaming process of the player with the game.”

particularmente nas restrições dos *dispositivos de controle* nas possibilidade de controle e *feedback*⁸³ Ou seja, está dentro dos parâmetros do hardware tanto limitar como potencializar o *gameplay* a partir de suas possibilidades de agência, tornando-o um potencial modificador da experiência de jogo. A ideia é semelhante àquela apresentada em 2005 por Ermi e Mäyrä (p. 2):

Experiências humanas em ambientes virtuais e jogos são feitas dos mesmos elementos de que consistem todas as outras experiências, e a experiência de *gameplay* pode ser definida como um conjunto composto das sensações, pensamentos, sentimentos, ações e construção de significado na configuração de *gameplay* do jogador. Desse modo, ele não é a propriedade ou uma causa direta de certos elementos do jogo, mas algo que emerge em um processo de interação único entre o jogo e o jogador.⁸⁴

Mäyrä (2008) também define que o *gameplay* é o que o jogador faz dentro do espaço de jogo a partir das regras estabelecidas, sendo a participação do usuário a unidade mais importante na conceituação:

Gameplay é o que você faz. Não é a interface (assim, salvar o jogo não é *gameplay*), não são os gráficos nem a história. É a parte do jogo que requer absolutamente a participação do jogador. *Gameplay* incorpora as regras do jogo. Por exemplo, em um jogo como xadrez, cada peça do jogo tem suas próprias regras, e ao longo do campo de jogo, o tabuleiro de xadrez, essas regras interagem para criar o *gameplay*.⁸⁵ (MÄYRÄ, 2008, p. 16).

Apesar da preponderância de conceitos atribuídos por investigadores internacionais, pesquisadores brasileiros também se ocupam em definir o termo *gameplay* para melhorar a capacidade de análise dos elementos na relação de jogo. Buscando uma conceituação mais conciliadora, Vannucchi (2010) define o conceito de *gameplay* a partir da soma das características associadas ao termo nos artigos acadêmicos revisados sobre o tema em sua tese, chegando à conclusão de que “o *gameplay* emerge das interações do jogador com o ambiente, a partir da manipulação das regras e mecânicas do jogo, pela criação de estratégias e táticas que tornam interessante e divertida a experiência de jogar” (VANNUCCHI, 2010, p. 138). Apesar

⁸³ Tradução nossa: “the cybernetic loop of digital *gameplay* involves sensate narrowing at various points, particularly in the restrictions of the controller in both control and feedback possibilities.”

⁸⁴ Tradução nossa: “Human experiences in virtual environments and games are made of the same elements that all other experiences consist of, and the *gameplay* experience can be defined as an ensemble made up of the player’s sensations, thoughts, feelings, actions and meaning-making in a *gameplay* setting. Thus it is not a property or a direct cause of certain elements of a game but something that emerges in a unique interaction process between the game and the player.”

⁸⁵ Tradução nossa: “*Gameplay* is what you do. It’s not the interface (thus, saving your game is not *gameplay*), it’s not the graphics and it’s not the story. It’s the part of the game that absolutely requires the player’s participation. *Gameplay* embodies the rules of the game. For example, in a game like chess, each playing piece has its own rules, and along the playing field, the chess board, these rules interact to create *gameplay*”

de ser considerado um conceito mais abrangente de *gameplay*, aqui ainda está verticalizado o papel do humano, jogo e hardware, já que, proeminentemente, as interações emergem do jogador.

Ainda em relação aos trabalhos nacionais, é muito comum a confusão entre “jogabilidade” (*playability*) e “*gameplay*”, já que estes são muitas vezes usados como sinônimos em artigos científicos nacionais e em textos de veículos jornalísticos especializados em video games em razão das barreiras entre as linguagens. Devido a esta confusão entre os termos, Mello e Perani (2012) propuseram maior clareza no uso destes conceitos:

Como nós discutimos neste artigo, *gameplay* seria um resultado da interação entre jogabilidade e regras, e aquelas duas categorias são absolutamente imperativas para as experiências de jogo – não há jogos sem a interação dos jogadores e a construção de ambientes e ações autorizadas.⁸⁶ (p. 163).

Embora a separação entre jogabilidade e *gameplay* seja pertinente, é preciso cuidado ao apropriar essas ideias, já que, se a jogabilidade inclui a interação material jogador/console e o *gameplay* apenas a interação com as possibilidades das regras, elas podem ser separadas para análise. No entanto, o ato de jogar é condicionado tanto pelas regras materiais (hardware) quanto às virtuais (software).

Nørgård (2012) sugere a existência de uma subárea focada especialmente nos estudos do *gameplay* orientados à perspectiva da ação na área dos *Game Studies*, que normalmente são caracterizados pelos usos de teorias do design do *gameplay*, da fenomenologia da percepção e da interação. Os pesquisadores envolvidos nestes estudos teriam em comum a mesma questão: “o que é a atividade/experiência *gameplay*?”⁸⁷ (NØRGÅRD, 2012, p. 48) como norte de investigação.

Ao criar um panorama desta subárea, Nørgård (2012) aponta a existência de cinco abordagens – ou “campos de mineração” – que entendem *gameplay* como: a) transporte digital; b) performance dramatúrgica; c) transmissão e transferência cognitiva; d) extensão ciborguiana; e) diferenciação perceptiva; e, por fim, a perspectiva sugerida pela autora, f) locomoção corpórea.

A primeira delas, *gameplay como transporte digital*⁸⁸, entende o termo como “(...) uma atividade que ocorre em um mundo de jogo digital e é performada por seus habitantes

⁸⁶ Tradução nossa: “As we discuss in this article, *gameplay* would be the result of the interaction between playability and rules, and those two categories are absolutely imperative to game experiences – there are no games without the player’s interaction, and the construction of environments and allowed actions.”

⁸⁷ Tradução nossa: “what is the *gameplay* activity/experience?”

⁸⁸ Tradução nossa: “*Gameplay* as digital transportation.”

digitais”⁸⁹ (NØRGÅRD, 2012, p. 49). Logo, nesta corrente o *gameplay* é uma espécie de transportação do jogador para uma forma digital dentro da interface gráfica, representada pelo *avatar*. De acordo com a autora, este transporte pode ser entendido pelos pesquisadores de várias formas, como a projeção do corpo físico do jogador em um corpo digital; a transformação da interação corpóreo-locomotiva do jogador em uma interação digital corpórea avulsa ou até a transmissão da intenção do jogador em digitalidade (NØRGÅRD, 2012). O principal argumento da abordagem é que quando o jogador joga, ele está realizando performances e atos no mundo de jogo dentro da tela, ignorando o ato físico de jogar em si.

A segunda corrente é *gameplay como uma performance dramatúrgica*⁹⁰, que concebe o *gameplay* como uma atividade que ocorre em um mundo de jogo ficcional semelhante a um palco, de forma que o jogador age neste mundo como se fosse um ator encenando uma atuação dramatúrgica (NØRGÅRD, 2012). Ou seja, o jogador age como um ator dentro de um mundo ficcional em uma esfera teatral, usando o *avatar* como uma máscara ao desempenhar o papel de um personagem projetado pelo mundo de jogo. O argumento defendido por esta abordagem é que o *gameplay* está situado em um ambiente semelhante a um palco digital, onde o jogador interpreta papéis. Assim como a corrente da transportação digital, esta perspectiva não abarca o plano físico que compreende um jogador em frente a uma tela manipulando artefatos materiais de controle como formador do *gameplay*.

Em *gameplay como transmissão e transferência cognitiva*⁹¹, Nørgård (2012) identifica que o *gameplay* é considerado:

A expressão da cognição à medida que esta flui através dos comandos cabo-corpóreos dos *gameplayers*⁹² para o *avatar*, que funciona como sua [do jogador] ferramenta cognitiva através da qual o pensamento do *gameplayer* torna-se digitalmente manifestado como pensamento sistêmico ou na resolução de problemas no modelo digital de mundo de jogo.⁹³ (NØRGÅRD, 2012, p. 50).

Ou seja, nesta perspectiva as ações do corpo servem apenas como uma conexão-reflexo que permite a tradução de intenções cognitivas às ações digitais observadas na interface gráfica, numa relação de causa e efeito cognitivo. Da mesma forma que as perspectivas anteriores, o

⁸⁹ Tradução nossa: “an activity that takes place in a digital gameworld and is performed by digital inhabitants.”

⁹⁰ Tradução nossa: “Gameplay as dramaturgic performance.”

⁹¹ Tradução nossa: “Gameplay as cognitive transmission and transference.”

⁹² A autora utiliza o termo “gameplayer” para se referir aos jogadores.

⁹³ Tradução nossa: “the expression of cognition as it flows through the gameplayer’s commanded corporeal cable-body to the avatar functioning as his/her cognitive tool through which the gameplayer’s thinking becomes digitally manifested as systemic thinking or problem solving in the digital model-based gameworld.”

gameplay não ocorre no âmbito físico dos corpos materiais, mas sim “nas mentes e através do(a) pensar/intencionalidade”⁹⁴ (NØRGÅRD, 2012, p. 50).

Em *gameplay como extensão ciborguiana*⁹⁵, Nørgård (2012) reúne autores que acreditam que a experiência do *gameplay* expande o jogador através de artefatos de comunicação materiais até o mundo de jogo, transformando-o em um corpo ciborguiano – na concepção de Haraway (2000). Para a autora esta é uma visão muito ferramental do corpo, que é compreendido como parte da máquina, já que nesta perspectiva o *gameplay* é o processo do jogador se ampliar ao utilizar o *avatar* como uma prótese ou fantoche em direção ao mundo de jogo digital. De acordo com a autora, o principal argumento desta corrente é que o processo de *gameplay* não é visto como a atividade de “(...) um ser holístico orgânico envolvido em uma locomoção corpórea em frente a telas (...)”⁹⁶ (NØRGÅRD, 2012, p. 51), mas sim uma assimilação da corporeidade através da tecnologia, que abraça e absorve os jogadores em uma relação que os funde ao digital e à máquina neste mundo eletrônico.

A quinta abordagem, *gameplay como diferenciação perceptiva*⁹⁷, define o *gameplay* como “uma atividade exploratória perceptiva estruturada em torno do discriminação e diferenciação ativa do jogador no mundo do jogo na tentativa de perceber as *affordances*⁹⁸ perceptivas do mundo do jogo”⁹⁹ (NØRGÅRD, 2012, p. 51). Ela destaca que esta abordagem é oposta àquela apresentada pela *transmissão e transferência cognitiva*, pois o *gameplay* aqui funciona “como um acesso perceptivo entre jogador e mundo do jogo através do qual o *gameplay* flui”¹⁰⁰ (NØRGÅRD, 2012, p. 51). Esta abordagem apresenta um ciclo virtuoso entre ação e percepção, onde as ações físicas permitem a disponibilidade da informação do jogo à percepção, enquanto, em contrapartida, esta mesma percepção, munida destas informações, guia as ações do jogador. Para Nørgård (2012), mesmo que se leve em conta que não é possível separar as condições locomotoras do corpo e a percepção dos mundos de jogo off-line e on-line no processo de *gameplay*, existe uma aparente verticalização na relação entre ação e percepção, pois “o que este cultivo de *gameplay* promove, então, é o engajamento e o envolvimento

⁹⁴ Tradução nossa: “(...) in the minds and through thinking/intentionality.”

⁹⁵ Tradução nossa: “Gameplay as cyborgian extension”.

⁹⁶ Tradução nossa: “(...) is not a holistic organic being involved in corporeal locomotion in front of screens (...)”

⁹⁷ Tradução nossa: “Gameplay as perceptual differentiation.”

⁹⁸ De acordo com Barbosa e Silva (2010) a *affordance* é um dos conceitos que propõe que as interfaces revelem quais operações podem ser executadas ao fornecer pistas através das características dos artefatos.

⁹⁹ Tradução nossa: “a perceptual exploratory activity structured around the gameplayer’s active perceptual discrimination and differentiation in the gameworld in the effort to pick up the gameworld’s perceptual affordances.”

¹⁰⁰ Tradução nossa: “as a perceptual gateway between gameplayer and gameworld through which *gameplay* flows.”

perceptivo ativo e direto do jogador(a) fora da tela com o mundo de jogo através de seu/sua campo perceptivo”¹⁰¹ (NØRGÅRD, 2012, p. 52), subjugando assim o papel do corpo no processo.

Em *gameplay como locomoção corpórea*¹⁰², Nørgård (2012) apresenta a abordagem com a qual ela mesma se identifica. Para ela, “*gameplay* é uma interdependência perceptual-locomotiva e uma incorporação digital-corporal, circunstâncias que fazem com que o jogador esteja corporalmente e diretamente presente, envolvido e absorvido no mundo de jogo fora e dentro da tela”¹⁰³ (NØRGÅRD, 2012, p. 53). Ela compara a performance do jogador à de outras atividades como artes marciais, jardinagem, dança e música, pois o *gameplay*, assim como estas atividades, também envolve a fluidez e a absorção nas ações do corpo (NØRGÅRD, 2012). Ela se distancia do campo da *diferenciação* perceptiva ao defender “que o espírito das atividades e das experiências de *gameplay* é encontrando junto à corporeidade do jogador”¹⁰⁴ e não na esfera da percepção (NØRGÅRD, 2012, p. 52). Da mesma forma ela se afasta da abordagem ciborguiana ao rejeitar que a relação corpórea-material-digital do *gameplay* seja apenas uma extensão, onde o corpo humano é visto como a “ponta de uma ferramenta” ao advogar que a relação corpórea-material-digital do *gameplay* é uma incorporação desta ao esquema corporal do jogador, não à uma máquina. Portanto, é uma mudança da corrente do fluxo, que ao invés de entender o *gameplay* como um alongamento do corpo em direção ao digital, o compreende como uma contração do digital em direção à corporeidade (NØRGÅRD, 2012). A autora ainda salienta que, apesar das perspectivas dos outros cinco campos citados terem validade, ainda assim, todos são dependentes do *gameplay como locomoção corpórea*, já que todos os entendimentos baseados na ação dependem do ato físico e corpóreo como base para a atividade do *gameplay* (NØRGÅRD, 2012).

Da mesma forma que Nørgård (2012) expõe a importância do contexto da relação propiciada pelo jogo no espaço físico, no presente trabalho, considera-se o *gameplay* mais que um ato que ocorre dentro do mundo de jogo, porque o *gameplay* também acontece no local do jogador que joga o jogo, com o jogador em frente a uma tela manipulando artefatos materiais de controle. Porém, se distanciando um pouco da abordagem de Nørgård (2012), e se

¹⁰¹ Tradução nossa: “what this cultivation of gameplay promotes then is the offscreen gameplayer’s active and direct perceptual engagement and involvement with the gameworld through his/her perceptual field.”

¹⁰² Tradução nossa: “Gameplay as corporeal locomotion.”

¹⁰³ Tradução nossa: “gameplay is perceptual-locomotive interdependence and digital-corporeal incorporation, circumstances that causes the gameplayer to be corporeally and directly present, engaged and absorbed in the offscreen-onscreen gameworld.”

¹⁰⁴ Tradução nossa: “that the spirit of gameplay activities and experiences is found within the corporeality of the gameplayer.”

aproximando um pouco mais da perspectiva ciborguiana, também se leva em conta aqui o papel do *gamepad* na experiência, artefato que permite o acesso ao controle do *avatar* ao enviar comandos – traduzidos pelo processador do console/computador – à interface gráfica, que permite a observação das ações executadas pelo programa e incita o jogador a reagir ao mundo de jogo observado e sentido. Ou seja, na mediação entre humano e console as ações de locomoção corpóreas dos jogadores em relação às resistências e ações dos corpos não-humanos geram movimentos e ações dentro dos universos digitais e físicos. Mais que somente os atos que ocorrem dentro no mundo de jogo ou o suposto controle do jogador sobre o *game*, o *gameplay* ocorre na esfera entre virtual e física, entre interfaces gráficas e materiais em um sistema que incorpora o jogador à máquina e o digital ao corpo, em um fluxo que vai e vem durante a relação.

Da mesma forma, questiona-se proposta de Nørgård (2012) de diferenciar percepção e ação, pois este trabalho parte da perspectiva de Merleau-Ponty (1999) de que percepção é o corpo, da mesma forma que as ações são o corpo, não sendo assim, instâncias separadas que podem ser hierarquizadas em um modelo funcional. Abordagem que não torna possível entender como ocorre este processo de “corporização” baseada na ação locomotora sem a percepção.

A ação “jogar” se encontra na própria palavra *gameplay*, que traduzida para o português poderia ser expressa em “o jogar do jogo”. Logo, reduzir o espaço de atuação do *gameplay* somente à tela é reduzir o significado e ignorar o corpo no ato de jogar, assim como desprezar as materialidades e ações do console e do *gamepad* na mediação. Ou seja, *gameplay* não é visto aqui apenas como uma ação, mas como a mediação entre as ações presentes no processo. Portanto, para compreender a ideia de *gameplay* se faz necessário compreender os conceitos de corpo(s) e espaço(s) durante o jogar.

Porém, não seria correto partir para uma abordagem totalmente focada nas interações, pois é preciso lembrar que em *gameplay* também está contida a palavra jogo (*game*), não sendo razoável atrelar o processo somente nas ações “físicas” executadas pelo jogador, já que a interface gráfica, os dispositivos de controle, a programação do software – e as regras estabelecidas e contidas por esta – também são parte deste sistema. Assim, parece um tanto radical e verticalizando contrair as relações de todos estes agentes em direção ao corpo humano do jogador, como propõe Nørgård (2012).

Desta forma, é importante também explorar a relação entre as interfaces de hardware e software usando preceitos do corpo-espaço e de teorias de design de jogos digitais para suportar

a ideia de uma mediação destes como parte indissociável da interface dos jogos, unidade do sistema que desenvolve o *gameplay*.

4.1 CORPO E ESPAÇO

Como problematiza McGregor (2007), o *gameplay* sempre ocorre em algum lugar, portanto devemos considerar tanto o espaço de jogo virtual, quanto o espaço físico em que o jogador joga. A percepção corporal é tão importante para o *gameplay* quanto a possível racionalização do ato de jogar, já que é a primeira que permite que os jogadores percebam as sensações hápticas dos artefatos de controle, possibilitando, assim, que a manipulação destes dispositivos no âmbito físico tenha consequências no espaço virtual. Portanto, o papel das mãos – levando em consideração a forma tradicional de interação dos jogos digitais – não deve ser considerado apenas como a própria ação ativa no *gamepad*. Pois, são habilidades manuais que dão o controle sobre o espaço de jogo virtual representado na tela, de modo que se possa usar a percepção sensível da motricidade de Merleau-Ponty (1999) para destacar sua relevância.

Para que uma chave, por exemplo, apareça como chave em minha experiência tátil, é necessário um tipo de amplitude do tocar, um campo tátil em que as impressões locais possam integrar-se em uma configuração, assim como as notas são apenas os pontos de passagem da melodia; e a mesma viscosidade dos dados táteis que sujeita o corpo a situações efetivas reduz o objeto a uma soma de "caracteres" sucessivos, a percepção a uma caracterização abstrata, o reconhecimento a uma síntese racional, a uma conjectura provável, e retira do objeto sua presença carnal e sua facticidade. (MERLEAU-PONTY, 1999, p. 159).

Desta forma o ato de movimentar uma alavanca direcional para o lado direito não é só a própria ação em si, mas também pode ser compreendido como movimentar o *avatar* para direita ou modificar o ângulo de visão do ambiente apresentado na interface gráfica, por exemplo. Logo, movimentar uma alavanca não é uma ação circunscrita em si só.

O ato de controlar com as mãos – e não com o corpo todo – não desmerece a corporificação dos games, o jogo digital não deve ser apenas uma duplicação perfeita de todos os movimentos físicos executados pelo jogador, ele age mais como um espelho, que mesmo com suas óbvias diferenças, revela um mundo com dinâmicas espaciais diferentes do que é refletido. Apesar de ser possível, de certa forma, mimetizar ações dos dedos/alavancas, o que vemos é uma simulação em duas dimensões – na tela – de um espaço tridimensional.

Os games, embora também possam apresentar três dimensões no espaço virtual, têm características e leis diferentes do mundo que onde são executados os comandos físicos. Pode-

se pensar que a tradução de tais ações dentro do jogo é um dos aspectos do *gameplay*, junto com as impressões que o jogo causa nas percepções sensíveis fora do espaço de jogo virtual.

Qualquer um que já tenha jogado video game saberá que o processo de transformação do *joypad* de um objeto que está presente-na-mão para pronto-para-manipulação e é fundamental na experiência de jogo. Um jogo que não provir um processo relativamente suave de permissão ao *controle* se tornar uma parte estendida do corpo do jogador geralmente irá ser considerado falho.¹⁰⁵ (SOMMERSETH, 2007, p. 766-767).

A confluência entre percepção e ação é importante aspecto do *gameplay*, já que, diferente do que dão a entender classificações que restringem o *gameplay* ao que acontece na tela, a tomada de interação ocorre em um espaço material, não sendo somente fruto da imaginação do jogador, mas também das ações e da percepção do corpo que, traduzidas no *gamepad* são representadas na tela, através do software do console, como os movimentos e ações que ocorrem no espaço virtual.

Um movimento é aprendido quando o corpo o compreendeu, quer dizer, quando ele o incorporou ao seu "mundo", e mover seu corpo é visar as coisas através dele, é deixá-lo corresponder à sua solicitação, que se exerce sobre ele sem nenhuma representação. Portanto, a motricidade não é como uma serva da consciência, que transporta o corpo ao ponto do espaço que nós previamente nos representamos. Para que possamos mover nosso corpo em direção a um objeto, primeiramente é preciso que o objeto exista para ele, é preciso então que nosso corpo não pertença à região do em si. (MERLEAU-PONTY, 1999, p. 193) .

Neste mesmo raciocínio, pode-se comparar o *gamepad* a descrição da relação entre uma bengala e um cego por Merleau-Ponty (1999), já que de certa forma o controle remoto auxilia o jogador humano a se movimentar pelo espaço virtual e transforma as relações no espaço-corpo, pois “sua extremidade transformou-se em zona sensível, ela aumenta a amplitude e o raio de ação do tocar, tornou-se o análogo de um olhar” (MERLEAU-PONTY, 1999, p. 198). Então, tangencialmente, pode-se pensar nas semelhanças entre a experiência do hábito de datilografar – como o autor expõe em *Fenomenologia da Percepção* (1999) – e o processo de *gameplay*.

Quando sento diante de minha máquina, sob minhas mãos estende-se um espaço motor onde vou bater aquilo que li. A palavra lida é uma modulação do espaço visível, a execução motora é uma modulação do espaço manual, e toda a questão é saber como uma certa fisionomia dos conjuntos "visuais" pode pedir um certo estilo de respostas

¹⁰⁵ Tradução nossa: “Anyone who has ever played a video game will know that the process of transforming the joypad from an object that is present-at-hand to ready-to-hand is fundamental to the gaming experience. A game that does not provide a relatively smooth process of allowing the controller to become an extended part of the player’s body will generally be considered flawed”.

motoras, como cada estrutura "visual" finalmente se dá sua essência motora, sem que se precise soletrar a palavra e soletrar o movimento para traduzir a palavra em movimento (MERLEAU-PONTY, 1999, p. 200).

O resultado da mediação entre jogador/console/*gamepad* é observado no espaço dentro da tela, porém, os *inputs* são distribuídos igualmente entre aqueles que formam o programa. Pois, como afirmam Jenson e Castell, jogar é um ato em conjunto, porque “o jogador é tanto agente quando agenciado pela tecnologia, e seu jogar é muito situado dentro de um rede mais ampla de ações, atores e atividades que são de suporte e base comunitária”¹⁰⁶ (2009, p. 2).

Na relação entre as interfaces – tema que será abordado com mais profundidade no próximo capítulo –, normalmente a interface gráfica recebe maior atenção por parte dos *Game Studies*, por ser o catalizador do resultado da ação do jogador.

O espaço não é o ambiente (real ou lógico) em que as coisas se dispõem, mas o meio pelo qual a posição das coisas se torna possível. Quer dizer, em lugar de imaginá-lo como uma espécie de éter no qual todas as coisas mergulham, ou de concebê-lo abstratamente com um caráter que lhes seja comum, devemos pensá-lo como a potência universal de suas conexões (MERLEAU-PONTY, 1999, p. 328).

Desta forma, a noção de espaço também pode ser invocada dentro do jogo, já que é produto de suas conexões dentro do universo digital. O corpo virtual que se movimenta naquele espaço é controlado pelo corpo físico, portanto, ele é mais que uma representação deste último, ele é um reflexo da ação material na interface visual da mediação entre hardware e software, em uma analogia que pode ser vista como corpo e visão.

A imagem do espelho lhe dá primeiramente um quarto diferentemente orientado, quer dizer, o sujeito não está às voltas com os utensílios que ele inclui, o sujeito não o habita, não coabita com o homem que ele vê ir e vir. Após alguns minutos, e sob a condição de que ele não reforce sua ancoragem inicial dirigindo os olhos para fora do espelho, produz-se esta maravilha de que o quarto refletido evoque um sujeito capaz de viver nele. Esse corpo virtual desloca o corpo real a tal ponto, que o sujeito não se sente mais no mundo em que efetivamente está, e que, em lugar de sentir suas pernas e seus braços verdadeiros, ele sente as pernas e os braços que precisaria ter para caminhar e para agir no quarto refletido, ele habita o espetáculo. É agora que o nível espacial oscila e se estabelece em sua nova posição. Portanto, ele é uma certa posse do mundo por meu corpo, um certo poder de meu corpo sobre o mundo (MERLEAU-PONTY, 1999, p. 336-337).

Então, da mesma forma que “(...) o movimento não é o pensamento de um movimento, e o espaço corporal não é um espaço pensado ou representado” (MERLEAU-PONTY, 1999, p.

¹⁰⁶ Tradução nossa: “It has never been so obvious that playing games is not a “solo” act: the player is both acting and acted upon by the technology, and his/her play is very much situated within a broader network of actions, actors and activities which are community-based and supported.”

192), as ações do corpo também servem como um meio de percepção do mundo virtual, e não apenas a visão, as sensações motoras utilizadas no controle ajudam no processo de criar a corporificação do virtual, da mesma forma que os movimentos virtuais servem para gerar uma maior apreensão das ações do jogador entre os espaços.

Refletindo sobre as suas experiências como a máquina de escrever, Merleau-Ponty (1999) nega que o hábito seja um mero automatismo ao invocar ao afirmar que o ato de datilografar não é apenas um “reflexo condicionado desencadeado pelo olhar” ou apenas a memorização da localização das letras no teclado (MERLEAU-PONTY, 1999, p. 199), mas, sim, pela integração do artefato ao espaço corporal de quem escreve.

Trata-se de um saber que está nas mãos, que só se entrega ao esforço corporal e que não se pode traduzir por uma designação objetiva. O sujeito sabe onde estão as letras no teclado, assim como sabemos onde está um de nossos membros, por um saber de familiaridade que não nos oferece uma posição no espaço objetivo. (MERLEAU-PONTY, 1999, p. 199).

Pode-se relacionar essa concepção do corpo-espaço de Merleau-Ponty (1999) ao conceito de *gameplay* de Wardrip-Fruin et al. (2009), para quem, no *gameplay*, a representação virtual do jogar e expressão física do ato material estão sempre negociando os espaços.

Para Fragoso (2015), não se trata sequer de uma negociação, mas de uma experiência ao mesmo tempo simultânea e separada dos espaços do jogo e do jogador. A autora afirma que o *gameplay* ocorre em estâncias espaciais diferentes: imaginado, enunciação e material. O primeiro é relacionado ao mundo de jogo, que Fragoso (2015) define como o espaço imaterial e ficcional, similar ao universo diegético de Gennete [s/d]. Já o espaço de enunciação tem relação com a interface gráfica do mundo de jogo, sendo compreendido como “(...) o espaço da própria representação: não o suporte físico, o objeto “tela”, mas o espaço do significante, os elementos visuais de uma imagem”¹⁰⁷ (FRAGOSO, 2015, p. 217). A última estância corresponde ao espaço físico, onde estão localizados o jogador, os dispositivos de jogo, assim como outros objetos presentes no ambiente (FRAGOSO, 2015). A autora afirma que apesar de o espaço material ser visto como menos complexo do que os outros dois, pois devido ao paradigma cartesiano, a “atenção para materialidade parece ser uma abordagem ingênua e superficial que reduz os elementos que existem às suas aparências”¹⁰⁸ (FRAGOSO, 2015, p. 217), alguns dos aspectos principais para se compreender a espacialidade dos jogos estão

¹⁰⁷ Tradução nossa: “ . (...) the space of the representation itself: not the physical support, the object ‘screen’, but the space of the signifiant, the visual elements of an image.

¹⁰⁸ Tradução nossa: “ . Attention to materiality seems to be a naïve and superficial approach that reduces the elements that exist to their appearances.

justamente no âmbito material. Retomando seu trabalho de 2005 sobre espaço e perspectiva, a autora define que o principal aspecto para entender a representação do espaço imaginado é o alinhamento do ponto de vista do jogador com o ponto de vista da imagem em perspectiva, pois quando há esta consonância, os jogadores “(...) estão posicionando-se simbolicamente na mesma esfera em que a cena que eles observam”¹⁰⁹ (FRAGOSO, 2015, p. 218). A autora também desmonta o conceito de imersão, já que este também parte dos pressupostos de Descartes da possibilidade de separação entre corpo e mente:

Uma pessoa não está no corpo, o corpo é a pessoa tanto quanto a mente. Pois o sujeito não é apenas pensamento ou percepção sensorial, mas ambos, inseparavelmente, de modo que as experiências de espaço imateriais e materiais, isto é, o espaço experimentado pelo corpo e o espaço experimentado pela mente, são impossíveis de serem separadas. Imersão não é a única falácia entre as interpretações dos modos de engajamento com produtos de mídia, mas é a mais radical na presunção de uma separação entre o pensamento e a corporeidade.¹¹⁰ (FRAGOSO, 2015, p. 215).

Adotando uma perspectiva alinhada com Merleau-Ponty (1999), a autora utiliza o conceito de incorporação para situar a mediação que ocorre entre o jogador e o mundo de jogo, pois “(...) ao invés da consciência do jogador entrar no espaço imaginado, é o espaço imaginado que é absorvido na consciência do jogador”¹¹¹ (FRAGOSO, 2015, p. 221).

Portanto, a partir das perspectivas apresentadas, é possível compreender que o jogador não se “descorporaliza” durante a mediação entre espaços presente na experiência de jogo, mas sim, incorpora a percepção dos espaços do mundo de jogo em si. Da mesma forma, se compreende a importância do espaço físico como indissociável desta experiência, já que a sensação do corpo e da mente também não podem ser separadas. Logo, o *gameplay* pode ser compreendido como acontecimento situado na mediação entre espaços.

4.1.1 Regras

Para dar continuidade a este trabalho, é preciso esclarecer qual é o papel do sistema de regras do jogo no *gameplay* enquanto fenômeno, já que este é citado como um dos pontos-

¹⁰⁹ Tradução nossa: “(...) are symbolically positioning themselves in the same realm as the scene they observe.”

¹¹⁰ Tradução nossa: “A person is not in the body, the body is the person as much as the mind. As the subject is neither only thought nor only sensorial perception, but both, inseparably, so the material and immaterial experiences of space, that is, the space experienced by the body and the space experienced by the mind, are impossible to separate. Immersion is not the only fallacy amongst the interpretations of the modes of engagement with media products, but it is the most radical in the presumption of a separation between thought and corporeality.”

¹¹¹ Tradução nossa: “(...) instead of the player’s consciousness entering the imagined space, it is the imagined space that is absorbed into the player’s consciousness.”

chave para a localização do *gameplay* por autores como Salen e Zimmerman (2004), Juul (2005, 2014), Vannucchi (2008) e Mello e Perani (2012).

Assim como nos games, o mundo natural também tem regras que não podem ser quebradas, como as leis da gravidade ou da limitação tempo-espaço estendida aos sentidos dos seres humanos. A própria ideia de movimento leva em conta essas regras, que nos limitam ao espectro da realidade. Salen e Zimmerman (2004, p. 122) explicam como as regras tem a função primordial de limitar as ações dos jogadores nos games:

Se você estiver jogando o jogo Yatzee, pensa em todas as coisas que você poderia fazer com os dados naquele jogo: você pode iluminá-los com fogo, come-los, fazer malabarismo com eles, ou fazer jóias a partir deles... Regras são conjuntos de instruções e seguir aquelas instruções significa fazer o que as regras requerem e não fazer outra coisa ao invés disso.¹¹²

Como já foi dito na seção anterior, Caillois (2001) afirma que o ato de jogar em si pode ser dividido em duas modalidades, *paidia* e *ludus*. Enquanto no primeiro, *paidia*, é permitido maior flexibilidade no estabelecimento da combinação das regras, o segundo, *ludus*, tem regramento mais rígido, por ser focado no entretenimento solitário ao tentar ultrapassar obstáculos arbitrários e perpetuamente recorrentes, por isso, a rigidez imposta pelas regras ajuda a manter as formas estabelecidas em prol da manutenção do objetivo de vencer os empecilhos. Contudo, ele destaca que é preciso um certo grau de liberdade para que o jogar não se torne uma tarefa enfadonha.

As regras são inseparáveis do jogar, tão logo este último se torna institucionalizado. A partir deste momento, elas se tornam parte de sua natureza. Elas se transformam em um instrumento de cultura fecunda e decisiva. Entretanto, uma liberdade básica é central para jogar a fim de estimular a distração e a fantasia. Essa liberdade é indispensável em seu poder de motivação e é básico para as formas mais complexas e cuidadosamente organizadas de jogar.¹¹³ (CAILLOIS, 2001, p. 27).

Dentro dos preceitos dos *Game Studies* o papel das regras é visto como fundamental para o *gameplay* e para a própria definição do que é o jogo. Para Juul (2005) são as regras que dão ao games um caráter de realidade, já que – de acordo com o autor – no mundo ficcional, as regras são reais e, por isso, têm consequências na realidade, como, por exemplo, o fato de um

¹¹² Tradução nossa: “Rules limit player action. The chief way that rules operate is to limit the activities of the player. If you are playing the game Yatzee, think of all the things you could do with the dice in that game: you could light them on fire, eat them, juggle them, or make jewelry out of them.... Rules are sets of instructions, and following those instructions means doing what the rules require and not doing something else instead.”

¹¹³ Tradução nossa: “Rules are inseparable from play as soon as the later becomes institutionalized. From this moment on they become part of its nature. They transform it into an instrument of fecund and decisive culture. But a basic freedom is central to play in order to stimulate distraction and fantasy. This liberty is its indispensable motive power and is basic to the most complex and carefully organized forms of play.”

jogador ganhar ou perder uma partida. Logo, Juul (2005, Kindle Location 43-44) afirma que “jogar um video game, portanto, é interagir com regras reais enquanto se imagina um mundo ficcional, e o video game é um conjunto de regras bem como um mundo ficcional”¹¹⁴.

O autor problematiza a ideia de que as regras dos *video games* podem ser equiparadas às leis da física, por exemplo, ao argumentar que estas precederam aos esportes físicos, enquanto o regramento dos games é criado justamente para modular a atuação perante o espaço de jogo.

Regras especificam limitações e affordances. Eles proíbem jogadores de realizar ações como fazer jóias a partir dos dados, mas eles também adicionam significado às ações autorizadas e concede aos jogadores ações significativas que não estão disponíveis de outras formas; regras dão as estruturas dos jogos.¹¹⁵ (JUUL, 2005, Kindle Locations 638-640).

Assim como Caillois (2001), Juul (2005) defende que a diversão presente no *gameplay* é o jogador vencer os desafios propostos pelo jogo, pois o *gameplay* é a interação entre as regras e as tentativas do usuário em jogar o melhor possível dentro daquelas limitações impostas pelos programas. Porém, o autor lembra que mesmo dentro destes espaços controlados, existe um preceito de emergência dentro dos jogos digitais. E que tanto jogos como *Pong* (Atari, 1972), com poucas regras, ou mais complexos como *Counter-Strike* (Valve, 1999) com uma programação mais robusta do que o primeiro, podem oferecer um alto grau de opções de *gameplay*, levando até a formas de jogo não previstas pelos desenvolvedores.

Salen e Zimmerman (2004) veem a emergência como uma possibilidade positiva do desenvolvimento de jogos, já que ela abre espaço a formas imprevisíveis de *gameplay*. Os autores classificam como “estratégias degeneradas” as táticas usadas por jogadores experientes para encontrar as falhas e as divergências que alguns jogos podem conter devido a liberdade de movimentação em suas regras.

Estratégias degeneradas podem levar ao design iterativo. É bonito de se pensar em um design de jogo como um processo de design, que pode crescer e evoluir ao longo do tempo, mantendo-se fresco em resposta às mudanças necessárias e estratégias inventadas. Como as habilidades atléticas dos jogadores e a perspicácia estratégica dos treinadores que testaram os limites do sistema, as regras do basquete foram redefinidas. Mudanças nas regras mantiveram a tensão do espaço de possibilidade enquanto autorizam os jogadores a se moverem livremente com isso. Mesmo hoje, mudanças regulares nas regras continuam para manter o jogo fresco. O ato em si de

¹¹⁴ Tradução nossa: “To play a video game is therefore to interact with real rules while imagining a fictional world, and a video game is a set of rules as well as a fictional world.”

¹¹⁵ Tradução nossa: “Rules specify limitations and affordances. They prohibit players from performing actions such as making jewelry out of dice, but they also add meaning to the allowed actions and this affords players meaningful actions that were not otherwise available; rules give games structure.”

modificação de regras por designer, jogadores ou corpos administrativos é um importante tipo de design de jogo (...).¹¹⁶ (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 274).

Juul (2005), ressalta que apesar de a emergência ocasionar certa liberdade de *gameplay*, isso não significa que os jogadores estão livres para fazerem o que quiserem ou que seus comportamentos possam se desviar de padrões ou repetições.

Mesmo em um sistema emergente, alguns eventos continuam podendo ser determinados ou ao menos ser muito provável que aconteçam. Essa pode ser uma propriedade que o sistema de alguns jogos tendem a impulsionar certos efeitos, não importa o que os jogadores fazem – assim como o efeito psicológico.¹¹⁷ (JUUL, 2005, Kindle Location 939-941).

Ainda definindo o uso das regras durante a atividade de jogar, Frasca (2012) tem a compreensão de que elas nem sempre têm um caráter prescritivo, sendo que, na maior parte das vezes, servem apenas para descrever “o funcionamento interno de algo ou o que é possível executar dentro de um sistema”¹¹⁸ (FRASCA, 2012, p. 491).

O âmbito do círculo mágico (HUIZINGA, 2010) considera o respeito às regras como fator principal para a criação do momento lúdico, que compreende o círculo como um contrato social entre os membros envolvidos em alguma atividade lúdica. Essa separação do cotidiano é considerada primordial pelo autor, já que no jogo “[...] [ao jogador] é lhe dado um espaço fechado, isolado do ambiente quotidiano, e é dentro deste espaço que o jogo se processa e que suas regras têm validade” (HUIZINGA, 2010, p. 23). Portanto, quebrar as regras terminaria com esse ambiente, ao permitir que impactos exteriores se intrometessem nos rituais lúdicos.

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida quotidiana”. (HUIZINGA, 2010, p. 34).

¹¹⁶ Tradução nossa: “Degenerate strategies can lead to iterative design. It is beautiful to think of a game design as a design in process, which can grow and evolve over time, remaining fresh in response to changing needs and invented strategies. As the athletic abilities of players and the strategic acumen of coaches tested the limits of the system, the rules of Basketball were refined. Changes in rules maintained the tautness of the space of possibility while allowing players to move freely within it. Even today, regular changes in the rules continue to keep the game fresh. The act of rule-modification itself-by game designers, players, or administrative bodies-is an important kind of game design (...).”

¹¹⁷ Tradução nossa: “Even in an emergent system, some events can still be determined or at least be very likely to happen. This can be a property of the system-some games tend to drift toward certain outcomes no matter what the players do-as well as a psychological effect.”

¹¹⁸ Tradução nossa: “[...] some simply describe the inner workings of something or what is possible within a system.”

Arsenault e Perron (2009), ao amplificarem o conceito do círculo mágico (HUIZINGA, 2010) para “ciclo mágico”, entendem que existem vários tipos de jogadores com objetivos diferentes e que dentro dessas categorias estão os jogadores que buscam dominar certos aspectos do jogo, que vão desde o profundo conhecimento da narrativa ou do ambiente do jogo, os que entram em competições por pontos (*gamescores*), ou até os que objetivam atingir uma habilidade motora e cognitiva excepcional em certo *game*.

Todavia, Perron (2003) em um trabalho anterior, afirmava que o jogador sabe que está entrando em um ambiente controlado quando decide jogar, onde as regras limitarão seus movimentos, mas aceita tal contrato na condição de jogo. Porém, esse contrato é frágil e pode ser quebrado pelos jogadores mais habilidosos, pois como explicou Aarseth em 1997 (p. 105):

(...) o usuário, obviamente, é externo ao desenho do cybertexto, mas não de sua estratégia. Nos primeiros jogos de aventura, essa estratégia assumiu um leitor ideal, que irá resolver todos os enigmas do texto e desenredar o definitivo, intencionado enredo. Eventualmente, essa estratégia mudou, e agora o papel do leitor está se tornando menos ideal (tanto em estrutura quanto em senso moral) e mais flexível, menos dependente, (portanto mais responsável), e livre. O cybertexto multiusuário e programável instiga um leitor mais corruptível; um Fausto comparado a Sherlock Holmes dos primeiros jogos de aventura.¹¹⁹

Arsenault e Perron (2009) usam o termo *gameplayer* para aqueles usuários que se utilizam do senso de emergência de um jogo para modificá-lo: “um explorador, por outro lado, irá querer ver tudo do espaço virtual do mundo do jogo, ou poderá buscar dominar o sistema do jogo para quebrá-lo ou expandi-lo”¹²⁰ (ARSENAULT; PERRON, 2009, p. 128).

A definição é uma evolução de um artigo assinado em 2003 por Perron, na qual ele determina que o *gameplayer* é um “metajogador que irá literalmente fazer seu próprio jogo a partir do jogo”¹²¹ (p. 252). Ou seja, jogadores que procuram os erros na programação e os *glitches* do modelo virtual a fim de explorar essas falhas em busca de objetivos próprios, como eliminar mais inimigos ou até terminar o jogo mais rápido ao desmontar as estruturas de narrativa e de *gameplay* propostas pelos desenvolvedores. Como explica o autor “além do simplesmente ato de trapacear, ao assumir a atitude de ser um *cheater*, o jogador irá tentar

¹¹⁹ Tradução nossa: “(...) the user, is of course external to the design of cybertext but not to its strategy. In the early adventure games, this strategy assumed an ideal reader, who would solve all the riddles of the text and thereby extricate the one definitive, intended plotline. Eventually, this strategy changed, and now the reader’s role is becoming less ideal (both in a structural and a moral sense) and more flexible, less dependable (hence more responsible), and freer. The multiuser, programmable cybertext instigates a more worldwide, corruptible reader; a Faust, compared to the Sherlock Holmes of the early adventure games.”

¹²⁰ Tradução nossa: “An explorer, on the other hand, would want to see all of the game world’s virtual space, or could seek mastery over the game system for the sake of ‘breaking’ or ‘expanding’ it – a type of player defined by Perron as a *gameplayer*.”

¹²¹ Tradução nossa: “metaplayer that will literally make their own game of the game.”

utilizar todas as possíveis vantagens do *gameplay*. Ele irá teste os limites do jogo. Isso não é uma questão de jogar o jogo, mas de jogar livremente com o jogo”¹²² (PERRON, 2003, p. 252).

Portanto, é imprescindível destacar que “o *gameplayer* usa uma grande quantidade de esforço, habilidade ou engenhosidade para ganhar um desafio que eles definiram para eles mesmos a partir de sua própria vontade”¹²³ (PERRON, 2003, p. 253). Pois, é justamente a habilidade do usuário em lutar contra o sistema e com o objetivo de vence-lo dentro de seu próprio terreno – evitando a ajuda de códigos especiais ofertados pelos programadores ou outros artefatos externos que simplesmente reescrevam o código – que torna atrativa a noção de emergência.

É possível, portanto, traçar um paralelo das habilidades do *gameplayer* com as definições estabelecidas por Gumbrecht (2007) – esta comparação é feita sabendo da provável ojeriza do autor se souber que seus elogios a beleza atlética podem ser aplicadas aos jogos digitais¹²⁴ – quanto o fascínio despertado pela beleza da manipulação de instrumentos:

Animais e máquinas não são somente objetos cujo manejo demonstra a força e a habilidade do corpo que os maneja. O fascínio dos esportes que envolvem animais e máquinas baseia-se na sensação de que esses elementos não humanos de alguma forma fundem-se com o corpo humano. (GUMBRECHT, 2007, p. 124).

E ainda:

Trata-se da mecânica da interface que conecta corpos e instrumentos. O sucesso depende de um paradoxo inerente: quanto mais um atleta consegue adaptar seu corpo com perfeição à forma e aos movimentos de um cavalo ou de um carro, melhor ele os controla, e mais potencializada a eficácia de seu corpo. (GUMBRECHT, 2007, p. 124).

O fascínio do público *gamer* em atingir tal nível de refinamento – e inclusive acompanhar as partidas de jogadores que demonstrem tal habilidade – pode ser notado tanto nas repercussões das mídias especializadas em games, como nos próprios sites de redes sociais, que elogiam as performances dos *gameplayers*.

¹²² Tradução nossa: “Beyond simple cheating, taking the attitude of being a cheater, the gamer will try to take all possible advantage of the gameplay. He will test the limits of the game. It will not be a question of playing the game but of playing freely with the game.”

¹²³ Tradução nossa: “the *gameplayer* uses a great amount of effort, skill, or ingenuity to win a challenge that they have set for themselves of their own free will.”

¹²⁴ Diz Gumbrecht (2007) sobre as competições que envolvem instrumentos: “Diferente de simulações de jogos de computador, essas provas exigem um envolvimento pronunciado do corpo humano com um acessório ou instrumento, mas a relação do corpo com um carro ou com um cavalo é diferente de sua relação com um disco, uma luva de beisebol ou um par de esqui” (p. 123-124). Pode-se pensar que jogos digitais são controlados diretamente pela mente, bem diferente da abordagem relegada ao Xadrez, que o autor classifica como esporte.

Portanto, uma das aproximações que este trabalho propõe é que as regras são responsáveis pela coerência da Física do mundo do jogo tanto por restringir as ações e movimentações dos jogadores, assim como indicar o que é possível executar no espaço virtual. E a partir desta reflexão – que entende as regras como parte integrante da concepção dos espaços de jogo e da percepção gerada pela mediação dos mesmos – é possível compreender o sistema de regras do jogo como parte da configuração do *gameplay*, pois, as regras estabelecem os limites da movimentação e dos atos no espaço virtual e indicam quais as ações o corpo – mais especificamente as mãos no caso dos consoles – deve executar durante o ato de jogar. Entretanto, como salientam Arsenault e Perron (2009), os sistemas de regras presentes nos jogos digitais podem não ser invioláveis, já que existem jogadores que se especializam em explorar os erros ou contradições existentes nas programações de certos games em busca de burlar ou até alterar as regras definidas pelos desenvolvedores.

4.1.2 Prazer

Juul (2009, 2013) identifica a derrota como parte da fórmula do prazer em jogar, especificamente a derrota causada pelas habilidades do próprio jogador e não por falhas causadas devido a uma jogabilidade falha ou alguma interrupção externa ao *gameplay*.

(...) se um jogo muito fácil é experimentado como o jogo sendo superficial e desinteressante, isso significa que o papel do fracasso é muito mais do que um contraste da vitória – a falha impulsiona o jogador a reconsiderar a estratégia e a derrota, assim, subjetivamente adiciona conteúdo ao jogo. O jogo parece mais profundo quando o jogador falha; A derrota torna o jogo mais estratégico.¹²⁵ (JUUL, 2009, p. 245).

Como esclarece Juul (2009, 2013) a derrota do jogador faz parte da experiência de jogo e ela é considerada como estimulante para a continuidade do *gameplay*. Portanto, uma das formas de prazer presentes no *gameplay* decorre das expertises dos jogadores em conseguir vencer os desafios propostos pelos jogos. Games *indies* como *Super Meat Boy* (Team Meat, 2008) e *Hotline Miami* (Devolver Digital, 2012), figura 5, são conhecidos por atrair jogadores que buscam ser desafiados ao apresentar um nível alto de dificuldade, onde a derrota é inevitável, e exigir destreza técnica de seus jogadores, que devem repetir várias vezes uma

¹²⁵ Tradução nossa: “if a game being too easy is experienced as the game being shallow and uninteresting, it means that the role of failure is much more than a contrast to winning—failure pushes the player into reconsidering strategy, and failure thereby subjectively *adds content* to the game. The game appears deeper when the player fails; failure makes the game more strategic.”

mesma fase antes que estas possam vencidas para que o jogador as ultrapasse em direção a novos desafios e à progressão no jogo e, se houver, na narrativa.



Figura 5 – Interface gráfica de *Hotline Miami* quando o jogador falha. Fonte: Devolver Digital (2012).

Contudo, estas derrotas ao invés de desmotivar os jogadores, como aponta Juul (2009, 2013) muitas vezes funcionam como incentivo para aperfeiçoar as habilidades do jogador ao aprimorar o domínio técnico dos dispositivos dos controles ou até como artifício para entender – na base na tentativa e erro – as regras do mundo de jogo e como manipular o *avatar* nestes cenários. Desta forma, a derrota não é tão frustrante no *gameplay*, já que o jogador espera por ela, inclusive sendo o potencial de falha um dos estimulantes para a diversão do jogador. Por isto, conseguir desvendar um enigma complicado – como os vistos no clássico *Myst* (Cyan Worlds, 1993) ou no atual *The Witness* (Thekla Inc, 2016), figura 6, ou conseguir passar de fases particularmente ardilosas – característicos nas séries *Devil May Cry* (Capcom) e *Dark Souls* (Bandai Namco) – são alguns dos principais atrativos destes jogos para engajar e entreter o jogador e, assim, criar um *gameplay* prazeroso.

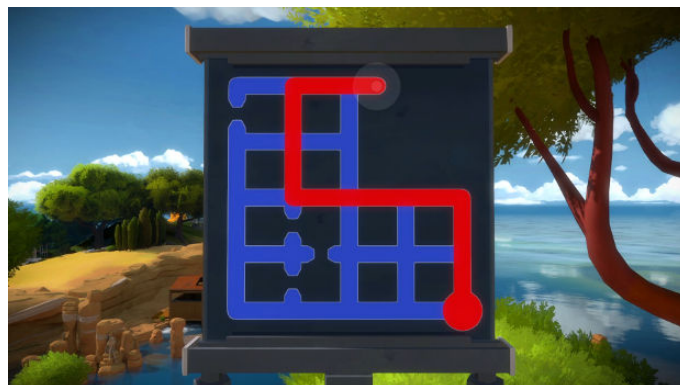


Figura 6 – Os puzzles de linhas de *The Witness*. Fonte: Thekla Inc (2016).

Neste contexto de desafio, as regras tem um papel muito importante na manutenção do prazer no *gameplay*, já que ao mesmo tempo em que estas são responsáveis por criar as barreiras do jogo, elas formulam o mundo de jogo e estabelecem quais são e como alcançar os objetivos do jogo, já que são as regras (e aqui pode se considerar tanto no sentido de algoritmos do software como no esquema proposto pelas interfaces de controle) que determinam quais os *feedbacks* serão enviados ao jogadores a partir das ações realizadas sobre os dispositivos de controle. Como explicam Dovey e Kennedy (2006, p. 26) “Para muitos de nós, os prazeres do *gameplay* estão aqui nessa negociação e submissão às regras do jogo – um prazer que se encontra em uma oscilação entre atividade e passividade”¹²⁶.

Porém, nem todos os jogos oferecem desafios extremamente complicados como atrativos e nem todas as regras servem apenas para criar empecilhos para os jogadores. Retomando a explicação de Frasca (2012) sobre a manipulação das maracas, algumas vezes as regras servem para indicar como o jogo pode ser jogado, estabelecendo mais uma indicação de uso do que propriamente uma lei imposta ao jogador. Jogos *sandbox* tem como característica proporcionar o maior grau de liberdade possível aos seus jogadores, ao criar regras amplas para amparar o universo de jogo e deixar a escolha dos objetivos sob tutela dos próprios jogadores – mesmo que esta escolha resulte em uma total ausência de objetivos.

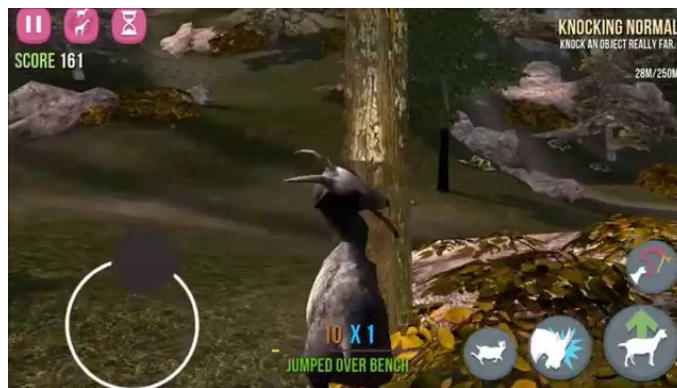


Figura 7 – O *avatar* de *Goat Simulator* é uma cabra. Fonte: Coffee Stain Studios e Double Eleven (2014).

Desta forma, jogos como *Goat Simulator* (Coffee Stain Studios e Double Eleven, 2014), figura 7, ou *Garry's Mood* (Valve, 2004) oferecem uma experiência de prazer bem diferente, em relação à sensação de desafio, daquela proposta pelo jogo de plataforma *Super Meat Boy* (figura 8), onde o *avatar* – um boneco vermelho em formato quadrado que representa um rapaz

¹²⁶ Tradução nossa: “For many of us, the pleasures of gameplay lie here in this negotiation of and submission to the rules of the game – a pleasure that lies in an oscillation between activity and passivity.”

sem pele – deve enfrentar diversos obstáculos dispostos no cenário para salvar sua namorada Bandage Girl do malvado Dr. Fetus por mais de uma centena de fases. Já em *Goat Simulator*, o jogador assume o controle, como sugere o próprio título, de uma cabra em um mundo de jogo aberto apenas com o objetivo de conseguir pontos ao destruir os objetos presentes no cenário. A partir desta premissa os jogadores ganham a liberdade de fazer o que quiserem neste espaço de jogo, seja dar vazão ao projeto de destruição proposto ou só explorar o cenário como um *avatar*-cabra, mas sempre dentro das regras estabelecidas àquele mundo de jogo.



Figura 8 – Tela após completar uma fase de *Super Meat Boy*. Fonte: Team Meat (2008).

De acordo com Filiciak (2003), ao considerar que a noção do “eu” é muito mais líquida hoje que já foi um dia, pensar que um dos prazeres desprendidos do jogar é a capacidade absoluta de controle deste “eu”. Portanto, se alguém joga video games avidamente devido a possibilidade encarnar outras identidades em jogos – seja esta identidade uma cabra ou um garoto sem pele –, o jogador deve ter algum prazer nesta escolha, afinal o “prazer adquirido jogando video games é extremamente complexo. Escapismo, fugir das preocupações da vida cotidiana, obter satisfação em fazer coisas que nunca poderiam fazer no mundo real são temas populares de discussões acadêmicas sobre video games”¹²⁷ (FILICIAK, 2003, p. 99). Um pouco menos fatalista que Filiciak (2003), Lazzaro (2004) lembra que enquanto alguns poucos jogadores jogam para escapar do “mundo real” ou em busca da sensação de escapar das normas sociais impostas a eles, a maior parte dos jogadores “aprecia o sentimento de desafio e absorção completa”¹²⁸ (LAZZARO, 2004, p. 7). Ela indica ainda que jogadores têm diversos motivos para jogar, seja a emoção causada pelas narrativas dos jogos ou até o uso dos *games* como uma

¹²⁷ Tradução nossa: “pleasure taken in playing video games is extremely complex. Escapism, getting away from everyday life worries, and deriving satisfaction in doing things that we could never do in the real world are popular subjects of academic discussions surrounding video games.”

¹²⁸ Tradução nossa: “enjoy the feeling of challenge and complete absorption.”

espécie de terapia de relaxamento após um dia conturbado. Ainda de acordo com a autora foi notado que mesmo com objetivos tão diferentes, “os jogadores jogam para experimentar estas sensações corporais que direcionam e resultam de suas ações”¹²⁹ (LAZZARO, 2004, p. 7), sinalizando percepção como uma forma de prazer.

Lahti (2003) aponta que a incorporação do jogador no sistema de jogo, proporcionado pelo *gameplay*, é responsável por uma outra sensação de prazer que nem sempre tem ligação direta com o desafio ou com as regras de jogo. Ele indica que na experiência de jogo existe uma fruição sensorial derivada da experiência tátil do corpo do jogador com as tecnologias do controle.

Este delírio da mobilidade virtual, o feedback sensorial e a incorporação do jogador em um sistema maior amarram, assim, o corpo em um laço cibernético com o computador, onde as suas emoções afetivas podem transbordar para dentro do espaço do jogador. Este desejo é, talvez, melhor exemplificado por tentativas dos jogadores de controlar o mundo do jogo mais plenamente com o seu próprio movimento corporal empático¹³⁰. (LAHTI, 2003, p. 163).

O autor nota que é justamente este tipo de experiência corporal proporcionada pelo loop entre jogador e controles que é prometida como mais intensa – e prazerosa – pelas revistas especializadas de games aos jogadores. Desta forma, o prazer estaria presente no ato de borrar os limites entre o *avatar* e o jogador, pois “nós pulamos, voamos, atiramos chutamos e corremos quando estamos na verdade clicando no mouse ou pressionando o controle e, correspondentemente, quando piscamos, o nosso *avatar* morre ou bate”¹³¹ (LAHTI, 2003, p. 163), de modo que as ações físicas têm impacto nos acontecimentos da esfera digital e vice-versa.

Järvinen, Heliö e Mäyrä (2002) utilizam a ideia do fluxo¹³² de experiência para avaliar as dimensões de prazer encontrado nos jogos, ao utilizar os oito elementos da “fenomenologia da diversão” elaborada por Csikszentmihalyi (2008), a) uma atividade desafiadora que requer habilidades; b) a fusão de ação e atenção; c) objetivos claros e d) *feedback*; e) a concentração na tarefa em questão; f) O paradoxo do controle; g) a perda da autoconsciência; e h) a transformação do tempo.

¹²⁹ Tradução nossa: “Players play to experience these body sensations that result from and drive their actions”.

¹³⁰ Tradução nossa: “This delirium of virtual mobility, sensory feedback, and the incorporation of the player into a larger system thus tie the body into a cybernetic loop with the computer, where its affective thrills can spill over into the player’s space. This desire is perhaps best exemplified by players’ attempts to control the game world more fully with their own, empathetic bodily movement.”

¹³¹ Tradução nossa: “we jump, fly, shoot, kick, and race when we are actually clicking the mouse or tapping the controller. And correspondingly, when we blink, our avatar dies or crashes.”

De acordo com Csikszentmihalyi (2008, p. 72) as atividades fluídas “têm como função principal o fornecimento de experiências agradáveis. Jogo, arte, ostentação, rituais e esportes são alguns exemplos¹³³”. E apesar da experiência de fluxo aparentar denotar um movimento sem-esforço,

ela requer um esforço físico extenuante, ou uma atividade mental altamente disciplinada. Isso não ocorre sem a aplicação de performance qualificada. Qualquer lapso na concentração pode apagá-la. E, no entanto, enquanto sua consciência restante funcione suavemente, uma ação segue outra ação perfeitamente.¹³⁴ (CSIKSZENTMIHALYI, 2008, p. 72).

Apesar de contrariar as premissas de Merleau-Ponty (1999) de percepção e ação corporal como principal fator da experiência vivida ao dar ênfase na consciência (espírito) como principal motor da ação no fluxo, o autor aplica constantemente os elementos do fluxo de prazer às atividades físicas, como basquete e escaladas – mesmo que o também o faça para atividades que exigem menos esforço físico como a leitura e a meditação. Como se entende aqui que o *gameplay* ocorre na dimensão física e corporal, da mesma forma que as outras atividades de jogo citadas em sua obra, a ideia de fluxo pode ser aplicada – com ressalvas – neste contexto somente para identificar como o prazer está presente no *gameplay* a partir da identificação dos elementos sugeridos pelo autor neste processo.

A questão da derrota levantada por Juul (2009, 2013) pode ser explicada pelo *paradoxo de controle* definido por Csikszentmihalyi (2008), que associa este tipo de diversão a competições que ocorrem em atividades separadas da vida cotidiana, ou seja, nas quais a vitória ou a derrota não acarretam danos reais ao jogador – em uma conceituação bem aproximada do círculo mágico de Huizinga (2010). O que não significa, necessariamente, que o jogador queira perder, mas somente que ele não se importa tanto com o ato de perder o controle da situação e, em consequência, falhar por causa disto (CSIKSZENTMIHALYI, 2008).

O outro elemento do fluxo que se encaixa com a proposta de Juul (2009, 2013), é que a derrota ocorre quando o jogador não tem o nível de habilidade necessário para vencer o jogo e, o que leva a buscar a evolução de suas técnicas de controle, para conseguir superar os desafios propostos pelo jogo e dominar os letramentos impostos pelos dispositivos de controle dos video games. Neste contexto, Csikszentmihalyi (2008) explica que uma atividade desafiadora que

¹³³ Tradução nossa: “have as their primary function the provision of enjoyable experiences. Play, art, pageantry, ritual, and sports are some examples.”

¹³⁴ Tradução nossa: “It requires strenuous physical exertion, or highly disciplined mental activity. It does not happen without the application of skilled performance. Any lapse in concentration will erase it. And yet while it lasts consciousness works smoothly, action follows action seamlessly.”

requer habilidades pode ser “qualquer atividade contém um conjunto de oportunidades de ação, ou 'desafios', que exigem habilidades adequadas para serem realizadas”¹³⁵ (p. 50). Portanto, para aqueles que não têm as capacidades necessárias a atividade não tem sentido.

Da mesma forma, o prazer sensorial no corpo apontado por Lahti (2003) e Lazzaro (2004) podem derivar da sensação da fusão de ação e atenção no controle do jogo, já que ao concentrar suas habilidades motoras para lidar com situações desafiadoras, o jogador direciona a maior parte de sua atenção aos estímulos do *gameplay*, de forma que a atividade se torna tão espontânea que o jogador não se percebe como um ser “separado das ações que eles estão performando” (CSIKSZENTMIHALYI, 2008, p. 53) na tela.

O papel das regras no prazer, levantada por Dovey e Kennedy (2006) está diretamente ligado aos objetivos claros e ao feedback engajados nas atividades fluídas, já que são as regras que definem estes atributos nos jogos. De acordo com Csikszentmihalyi (2008, p. 57), “quase qualquer tipo de feedback pode ser agradável, desde que seja logicamente relacionado com um objetivo no qual se investiu energia psíquica”¹³⁶.

Por fim, a perda da autoconsciência é constada nos trabalhos de Filiciak (2003), Lazzaro (2004), onde os jogadores escolhem assumir identidades diferentes das suas durante um período de tempo, seja por escapismo ou apenas como uma forma de relaxamento. Entretanto, cabe ressaltar aqui que “(...)perda da autoconsciência não implica uma perda do eu, e certamente não implica em uma perda de consciência, mas sim, apenas uma perda da consciência do eu”¹³⁷ (CSIKSZENTMIHALYI, 2008, p. 64). Ou seja, há a possibilidade do jogador esquecer voluntariamente, por algum tempo, quem ele é sem necessariamente esquecer de sua existência como ser e corpo, afinal como sentenciar Lahti (2003, p. 169) “se algo é deixado para trás quando nós jogamos, isto não é o corpo”¹³⁸.

4.2 GAMEPLAY COMO PROCESSO NARRATIVO

A narrativa, por muitos anos, foi objeto restrito dos Estudos Literários, referenciando as obras textuais como principal foco. Divido entre os gêneros épico, lírico e dramático, o campo era associado à arte da palavra escrita. Com o surgimento de outras formas de reprodução de

¹³⁵ Tradução nossa: “any activity contains a bundle of opportunities for action, or ‘challenges’, that require appropriate skills to realize.”

¹³⁶ Tradução nossa: “almost any kind of feedback can be enjoyable, provided it is logically related to a goal in which one has invested psychic energy.”

¹³⁷ Tradução nossa: “loss of self-consciousness does not involve a loss of self, and certainly not a loss of consciousness, but rather, only a loss of consciousness *of* the self.”

¹³⁸ Tradução nossa: “if something is left behind when we play, it is not the body.”

narrativas, como o cinema, a televisão, o rádio e os *video games*, novas abordagens foram sendo incorporadas, criando revisões que alteraram até o conceito de narrador – a principal voz dentro do gênero literário. Como diz Araújo (2012, p. 4) a narrativa passa a:

(...) ser encarada como um fenômeno universal, amplamente vasto, suscetível de apresentar-se sob diferentes suportes e em tempos diversos. Nesse sentido, o conceito foi de tal maneira alargado, que tem se tornado, cada vez mais, objeto de estudo de inúmeras áreas, dentro e fora das ciências sociais e humanas.

Desse modo, a narrativa começa a ser entendida sob um viés mais abrangente, se tornando uma matéria interdisciplinar em razão de suas possíveis abordagens. Pois, como explica Barthes (1977), as narrativas existentes são infinitas, pois elas estão distribuídas entre diferentes instâncias, ou linguagens que possam transmitir histórias. Sendo possível que as narrativas, de acordo com o autor, sejam passadas através da fala oral ou da escrita, por imagens fixas ou em movimento, por gestos, ou até entre uma mescla de todas essas formas de expressão. Mas esta possível abrangência cria certos empecilhos sobre o que é narrativa.

Mantendo simples para os tempos modernos, os formalistas russos Propp e Levi-Strauss nos ensinaram a reconhecer o seguinte dilema: ou uma narrativa é meramente uma coleção desconexa de eventos, caso em que nada pode ser dito sobre ela que não seja por referindo-se de volta à arte, talento ou genialidade – sendo todas formas míticas do acaso – do contador de histórias (o autor), ou, então, ela compartilha uma estrutura comum com outras narrativas que está aberta à análise, não importando o quanto de paciência sua formulação requer.¹³⁹ (BARTHES, 1977, p. 80).

Assim como já foi dito sobre o *gameplay*, o autor pontua que é impossível produzir (ou analisar) uma narrativa sem fazer referência a um sistema implícito de regras e unidades. E devido à grande dimensão de aplicabilidade da área de estudo, ele afirma que o campo está condenado ao “procedimento dedutivo para criar um modelo hipotético de descrição (o que os linguistas americanos chamam de teoria)” (BARTHES, 1977, p. 81), para depois ir desconstruindo este modelo inicial em direção a cada narrativa específica até se afastar definitivamente da “teoria”.

Wood (2003) compreende a posição de Paul Ricoeur (1984) ao entender a narrativa como uma regra de síntese temporal linguisticamente mediada. Pode-se perceber como narrativa, portanto, a reunião do enredo, das metas, dos motivos e do acaso dentro da unidade

¹³⁹ Tradução nossa: “Keeping simply to modern times, the Russian Formalists, Propp and Levi-Strauss have taught us to recognize the following dilemma: either a narrative is merely a rambling collection of events, in which case nothing can be said about it other than by referring back to the storyteller's (the author's) art, talent or genius – all mythical forms of chance – or else it shares with other narratives a common structure which is open to analysis, no matter how much patience its formulation requires.”

temporal de uma ação total e completa (RICOEUR, 1984, p. IX).

A trama de uma narrativa é comparável a essa assimilação predicativa. Ela "amarra", integra em um todo e completa eventos múltiplos e dispersos de uma história, esquematizando assim a significação inteligível ligada à narrativa tomada como um todo.¹⁴⁰ (RICOEUR, 1984, p. X).

Recorrendo aos campos da Literatura, Arte e Cinema, pesquisas analisam games através das lentes de suas respectivas áreas de estudo, porém adaptando os conceitos às qualidades intrínsecas dos jogos, como as possibilidades de escolhas e de interação dentro destes espaços virtuais. O próprio trabalho inicial de Aarseth (1997) com jogos digitais, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* parte de uma perspectiva de aproximar os elementos dessas “narrativas interativas”.

Como já foi relatado, houve uma cisão (teórica e/ou política) entre os estudiosos de games em função de um debate sobre os jogos serem ou não narrativas ou, mais explicitamente, se estes poderiam ser considerados histórias. Os que tomaram partido da narratologia destacaram que há várias maneiras de se compreender narrativas, pois os elementos semióticos e as estruturas do discurso acrescentam um valor narrativo aos jogos. Pensando em games narrativos, pode-se perceber a importância de algumas sequências em que o jogador não está realmente jogando. Dois exemplos são as *cutscenes* e as cenas interativas.

A *Cutscene* é uma sequência audiovisual não interativa, normalmente de pequena duração – mas que pode apresentar a extensão de uma curta metragem, como em algumas situações vistas em *Metal Gear Solid IV* (Konami, 2008) – que podem estar presentes em jogos. Como estabelecido na própria palavra, a “cena de corte” interrompe o comando do jogador durante o *gameplay*, o “transportando” para um universo ligeiramente diferente daquele onde ele estava, de volta para a posição de espectador. Técnicas narrativas do cinema são facilmente observáveis nestes momentos, que normalmente buscam localizar o jogador no enredo do jogo.

¹⁴⁰ Tradução nossa: “The plot of a narrative is comparable to this predicative assimilation. It "grasps together" and integrates into one whole and complete story multiple and scattered events, thereby schematizing the intelligible signification attached to the narrative taken as a whole.”



Figura 9 – A soma total das *cutscenes* de *Metal Gear Solid IV* é de cinco horas e seis minutos. Fonte: Konami (2008).

Um outro tipo de representação da história são as cenas interativas, que também servem de ferramentas para adicionar informações sobre o universo diegético e outros fatores narrativos em um ambiente “seguro” ou menos aberto que uma situação de jogo, mas ainda permanecendo no mesmo mundo virtual de jogo. São cenas em que o jogador pode alterar a câmera, o movimento do(s) *avatare(s)* e até realizar escolhas no direcionamento da narrativa, enquanto ela se expõe. O jogo *Battlefield 3* (Electronic Arts, 2011), por exemplo, ao invés de utilizar as tradicionais *cutscenes*, mantém o mesmo padrão gráfico do modo de jogo, e até permite certo grau de controle, ao deixar que o jogador escolha o ângulo de visão da câmera em primeira pessoa durante a cena, mesmo que as direções do movimento do *avatar* ou suas reações estejam sob o controle do “computador”.

Assim como textos exegéticos (legendas e textos de menus), as *cutscenes* e as cenas interativas podem ser elementos essenciais nos jogos narrativos, já que, algumas vezes, o entendimento da história é dependente da efetividade destas estruturas. Um exemplo de jogo narrativo no qual esses elementos desempenham uma função importante é *Grand Theft Auto IV* (Rockstar, 2008). Na história desse jogo, o personagem Niko Bellic se torna mais humanizado devido às histórias reveladas nas *cutscenes* e nos diálogos que ele estabelece com os outros personagens de *Liberty City*. A sua relação do protagonista com seu primo, dono de uma frota de táxis ilegais, é de tal forma representada nestes momentos, que a possibilidade de o parente morrer no final do jogo pode causar fortes reações emocionais nos jogadores. Portanto, esses enxertos de cenas não devem ser vistos apenas como uma quebra do *gameplay*, pois eles são parte do enredo do jogo e podem condicionar o sentimento do jogador em relação à narrativa.

Pois, o discurso apresentado nesses trechos audiovisuais pode servir como guia para auxiliar a compreensão do que ocorre durante o *gameplay* em certos *games*.

No que se refere ao espaço e ao tempo das narrativas de games, pode-se invocar o conceito de Bakhtin (1981) de cronotopia (espaços-temporais). Esta ideia é útil para compreender que o mundo virtual de um jogo, ou seja, os cenários de movimentação, podem ser “lidos” como forma de texto, com significados que dão credibilidade à história e ao discurso da narrativa. Por outro lado, Streck (2014) argumenta que diferente da aplicação em filmes ou em textos literários, a possível linearidade pretendida no cronotopo se manifesta de modo diferente no *game*, já que a trajetória a ser percorrida dentro do espaço virtual é dotada de uma certa liberdade de ação, considerando que cada jogador terá desenvolvido ao final de cada experiência um cronotopo único, linear e individual. Porém, cabe ressaltar que o grau de liberdade de movimentação pelo espaço-tempo pode variar de acordo com o jogo analisado.

Em jogos de mundo aberto como *Minecraft* e *The Sims 3* (Electronic Arts, 2009) onde não há a proposição de objetivos fixos de vitória aos jogadores, a liberdade de ação dentro do universo virtual é maior, pois é possível trilhar entre espaço-tempo da maneira que melhor convém às escolhas do jogador. Contudo, mesmo jogos com parâmetros de objetivos e vitórias claramente definidos, como *The Legend of Zelda: Wind Waker* (Nintendo, 2003) ou *Red Dead Redemption* (Rockstar, 2010), podem ser jogados de acordo com o ritmo individual de cada jogador que, se desejarem, podem trilhar sem objetivos pré-estabelecidos o mundo de jogo por quanto tempo quiserem sem serem “penalizados” pelo jogo. Entretanto, cabe deixar claro que alguns jogos narrativos podem restringir consideravelmente a liberdade de ação. Exemplos disto são os games desenvolvidos pela Telltale, como *The Wolf Among Us* (2013-2014), que na maior parte da partida só permitem aos usuários percorrer caminhos pré-determinados em um tempo estabelecido, retirando boa parte da liberdade do jogador de explorar à sua maneira o universo de jogo ou de impor seu ritmo individual à sessão.

O conceito de cronotopia poderia ser aplicado até em jogos não-narrativos como *Tetris* (PAJITNOV; PAVLOVSKY; GERASIMOV, 1984), restritos a um universo espacial-temporal menos maleável (no sentido de que a partida é cronometrada em um tempo limite em um espaço de atuação pequeno) em uma experiência de jogo com mecânicas de *gameplay* que se repetem infinitamente, pois as possibilidades de escolha das ações para chegar à vitória dentro do espectro oferecido são quase ilimitadas, tornando assim o cronotopo único em cada partida para cada jogador.

Gomes (2008), também comenta sobre o sentido que o espaço-tempo empresta à narrativa de games, explicando que este só existe como potência até que o jogador os transfigure

em acontecimento. Refletindo sobre as formas de consagração da narrativa como forma cultural, a autora descreve que o seu surgimento está relacionado aos relatos dos encontros travados entre homem e sua espacialidade, já que “(...) a narrativa do *game* recomeça seu ciclo e, de baixo para cima, coloca o homem mais uma vez na posição de experimentar os sentidos que emergem de seu mero ato de estar no mundo” (GOMES, 2008, p. 7-8).

É possível também cogitar, a partir das reflexões teóricas propostas por Eco (1994) e Genette [s/d] que o enredo textual que dá forma ao tempo e destaque ao espaço, funciona desta maneira para tornar figurativo aquilo que é texto, uma proposta contrária à do cinema, que se utiliza de imagens para criar paratextos discursivos (SARMENTO, 2012). E, por isso, a configuração de espaço-tempo dos jogos digitais, imagética e temporal, tenha que agregar um certo valor textual em suas características.

Em *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo, 1998), o personagem Link viaja ao futuro para derrotar o Ganon, o vilão que usurpou o trono. Ao passar de um módulo de tempo para outro, o espaço se modifica perceptivelmente. O castelo, no passado, tem o cenário mais colorido, musical e sofre alterações de luz entre dia e noite; já no futuro, as cores são de tons escuros, a trilha sonora é substituída por um som de “vazio” e gritos, além de ser sempre noite, como poder ser observado na figura 10. Mesmo que o jogador ainda não saiba o que ocorreu (ou nunca venha a entender, se ele não souber inglês, por exemplo), as qualidades da mudança entre estes espaços temporais representam a transfiguração no discurso da narração, que reflete a alteração ocorrida na história.



Figura 10 – Hyrule Market no passado (esq.) e no futuro (dir.). Fonte: Nintendo (1998).

Dentro do espectro de espaço, é possível fazer um paralelo entre características de espaço físico e de espaço virtual, ao considerar o conceito de circunavegação (ECO, 1994) referente aos jogos, podendo ser observado principalmente nos games em 3D (três dimensões).

A exploração do cenário é parte integrante para que se possa observá-la inteiramente, dando atenção aos detalhes que passariam despercebidos a quem só transitasse pelo mundo como plataformas sem conteúdo para chegar a outras fases.

Arsenault e Perron (2009) propõem uma intersecção do *gameplay*, da narrativa e da hermenêutica nos jogos no que eles chamam de “ciclo mágico”. Nesta estrutura composta por espirais interconectadas em forma de cone invertido, cada um destes elementos é representado por uma espiral diferente que se alarga de acordo com a importância que cada elemento desempenha em um jogo específico. A figura 11 mostra como o esquema representa um jogo em execução, com as espirais se alargando conforme a duração da experiência de jogo.

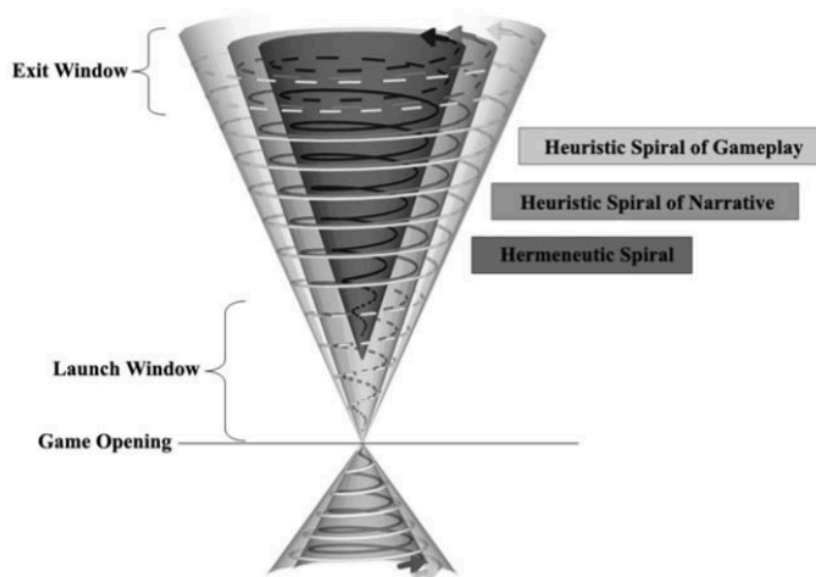


Figura 11 – As espirais do ciclo mágico. Fonte: Arsenault e Perron (2009, p. 116).

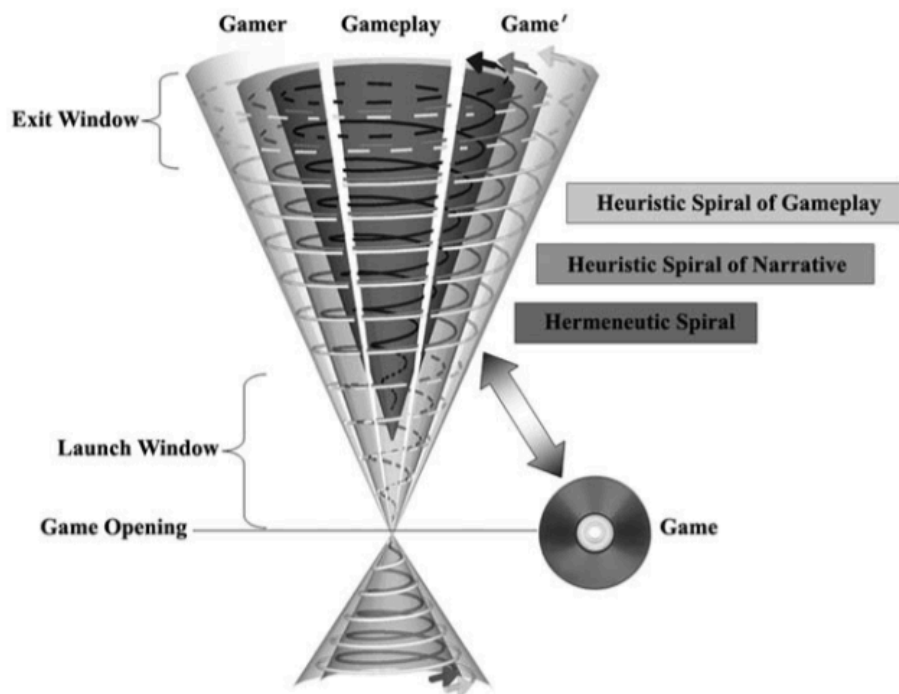
A primeira e maior espiral é a do *gameplay*, a configuração essencial de um jogo digital. A segunda, contida dentro do *gameplay*, representa a narrativa que se desenrola através do jogo. Ambas as espirais estão interconectadas, pois como explicam Arsenault e Perron (2009, p. 116-117):

Jogar o jogo e seguir em frente através da espiral *gameplay* causa uma progressão heurística semelhante ao nível narrativo. O jogador captamente o que está acontecendo. Quanto mais ele sabe sobre os personagens, suas motivações e seus objetivos, mais ele tem condições de avaliar e adivinhar os possíveis resultados da história. Iste [processo] segue os mesmos princípios da leitura de um livro ou até

mesmo de assistir a um filme em um cinema onde o espectador não pode voltar no tempo.¹⁴¹

A terceira espiral, por fim, representa a hermenêutica (interpretação), localizada no meio do cone justamente por não ser um processo obrigatório na experiência de jogo, pois na compreensão dos autores, subtexto e narrativa não são os elementos essenciais de um jogo. De forma que, para eles, apenas a espiral do *gameplay* é mandatória, pois sem ela, não há jogo. Porém, quando os três elementos estão presentes, “a relação das espirais umas com as outras é de inclusão: o gameplay leva ao desenrolar da narrativa, e, juntos, o gameplay e narrativa podem tornar possível algum tipo de interpretação”¹⁴² (ARSENAULT; PERRON, 2009, p. 117-118).

Entretanto, neste esquema estão representadas apenas a relação destes elementos com o próprio jogo, sendo necessário acrescentar o jogador na equação – e sua relação com a jogabilidade –, assim como o papel desempenhado pelo software.



¹⁴¹ Tradução nossa: “Playing the game and moving on through the gameplay spiral causes a similar heuristic progression on the narrative level. The gamer slowly grasps what is going on. The more he knows about the characters, their motivations and their aims, the more he is in a position to evaluate and guess the possible outcomes of the story. This follows the same principles as reading a book or even watching a film in a theatre where the viewer cannot go back in time.”

¹⁴² Tradução nossa: “the spirals’ relationship to each other is one of inclusion: the gameplay leads to the unfolding of the narrative, and together the gameplay and the narrative can make possible some sort of interpretation.”

Figura 12 – Compreensão do jogador sobre o sistema de jogo no ciclo mágico. Fonte: Arsenault e Perron (2009, p. 125).

Na figura 12 Arsenault e Perron (2009) apresentam uma versão mais complexa onde são acrescentadas as experiências relativas ao jogador dentro do sistema de jogo, ou seja, além do próprio usuário, estão presentes o *gameplay* e o *jogo`*.

A atividade de jogar um jogo pode, então, ser entendida como uma simbiose entre o jogador (com todas as suas experiências, expectativas, preferências, conhecimentos e habilidades), o *gameplay* (com todo o seu espectro de possíveis ações e reações) e o *Jogo`* (com todos os seus vários tons de entendimento).¹⁴³ (ARSENAULT; PERRON, 2009, p. 127).

A escolha da utilização da grafia *jogo`* e não *jogo* é que a primeira busca destacar que o *jogo`* é a representação da imagem mental de jogo que o *gamer* vê, já que o jogador normalmente tem acesso aos algoritmos do software enquanto *jogo*, então o *jogo`* seguido do apóstrofo seria uma espécie de alusão ao cachimbo de Magri (“Ceci n’est pas une pipe”). Este ciclo mágico permite que sejam demonstrados os dois tipos de jogar percebidos pelos autores, *jogar em busca da maestria* e *jogar em busca da progressão*. Quando o jogador joga em busca da progressão do jogo, “a ênfase é colocada no eixo vertical, resultando em espirais mais finas” (ARSENAULT; PERRON, 2009, p. 128), pois o objetivo do jogador é finalizar o *game*. Ou seja, neste caso quando o jogador domina o mínimo de habilidades e informações de conteúdo necessárias para completar o jogo a espiral do *gameplay* irá parar de crescer verticalmente e seguirá tendo o mesmo tamanho até o fim da atividade – se for um jogo narrativo, por exemplo, a experiência se extinguirá no momento em que o jogador alcançar o topo da espiral narrativa. Porém, quando um jogador busca a maestria, as espirais se alargam no eixo horizontal. É preciso deixar claro que o jogar envolvendo a maestria pode ocorrer tanto no nível do *gameplay* (quando um jogador joga um *game* novamente em um nível mais difícil), da narrativa (quando um jogador performa um *replay* para encontrar todas as ramificações possíveis da narrativa) ou da hermenêutica (quando um *gamer* joga em busca de mais informações para aperfeiçoar o entendimento sobre jogo).

¹⁴³ Tradução nossa: “The activity of playing a game can then be understood as a symbiosis between the gamer (with all his background, expectations, preferences, knowledge, and skills), the *gameplay* (with all the spectrum of possible actions and reactions) and the *Game`* (with all its varying shades of understanding).”

5 INTERFACES DE CONTROLE

Sempre acompanhado de estruturas físicas e digitais, o jogo digital só pode ser realizado com um processador computacional. Portanto, é *bits e bytes* da mesma forma que é jogador, fios, chips e botões. Apesar de muitas vezes o foco dos *Computer Game Studies* estar na virtualidade do processo, no universo simulado apresentado pela interface do console/computador, o presente trabalho pretende também se debruçar na relação que o jogador estabelece com as interfaces de hardware e software. Por exemplo, reconhece-se o papel desempenhado pelo *joystick*/controle de consoles, ou pelo mouse e teclado, em PCs, como modificadores do ato de jogar (*gameplay*) e da relação estabelecida entre os interagentes no processo.

Para ajudar a refletir sobre a importância dos processos materiais – e as ações realizadas com estes – para o entendimento de *gameplay*, serão apresentados os conceitos de mediação e tecnologia de Bruno Latour (1994, 2005) que fazem parte da Teoria Ator-Rede (TAR). Porém, cabe destacar que este trabalho não tem a pretensão em ser uma análise de jogos digitais através da TAR. A teoria não será utilizada aqui em toda sua potência, mas somente como um apoio para auxiliar a entender a relevância das interfaces na mediação como auxílio nas indicações de como ocorre a associação entre máquina e humano.

A Teoria Ator-Rede é evocada porque, de acordo com Latour (1994) os actantes não-humanos são tão influentes em modificar a realidade quanto os humanos. Não é admissível, portanto, pensar que os artefatos não interferem na realidade, ou que esta seja somente afetada pelos humanos, restringindo o protagonismo da agência aos sujeitos. O autor critica este raciocínio – que ignora a agência das coisas –, pois nele a tecnologia se torna apenas um meio, uma ferramenta, para o ser humano chegar aos fins.

Nós devemos aprender a atribuir – redistribuir – ações a muito mais agentes do que é aceitável a ambos os domínios materiais ou sociológicos. Agentes podem ser humanos ou (como uma arma) não-humanos, e cada um tem metas (ou funções, como os engenheiros preferem dizer). Uma vez que a palavra agente no caso de não humanos é incomum, um termo melhor é actante, um empréstimo da semiótica que descreve qualquer entidade que atua em um enredo até a atribuição um papel figurativo ou não-figurativo.¹⁴⁴ (LATOURE, 1994, p. 33).

¹⁴⁴ Tradução nossa: “We must learn to attribute – redistribute – actions to many more agents than is acceptable to either the materials or the sociological account. Agents can be human or (like the gun) nonhuman, and each can have goals (or functions, as engineers prefer to say). Since the word agent in the case of nonhumans is uncommon, a better term is actant, a borrowing from semiotics that describes any entity that acts in a plot until the attribution of a figurative or non-figurative role.”

Esta perspectiva é perfeitamente adequada para as intenções deste trabalho. O autor também teoriza que a reunião de agentes (agente 1 e 2), cada um com seu programa de ação, resulta em um novo agente (agente 3), que também conta com um novo programa de ação, proveniente da mediação entre os actantes iniciais. Desta maneira, seria possível entender que o *gameplay* é o programa de ação do actante que corresponde à composição de (em uma escala macro) TV-console-jogo-joystick-humano. Falcão (2015) esclarece o programa de ação de Latour (2005) ao explicar que nas associações entre actantes “acredita-se que homem e máquina ocupem lugares semelhantes, uma vez que exercem vontade um sobre o outro, num complexo jogo de fazer agir” (p. 375), declarando assim uma simetria entre as partes (LATOURE, 2005; FALCÃO, 2015).

Mais que isso, nessa proposição sociológica se localiza, talvez, a mais intrigante característica da TAR: a de que, de fato, a agência não pertence ao indivíduo, nem tampouco às estruturas sociais – a agência se distribui pela rede que se forma ao redor de um desses actantes. E, nos utilizando de uma metáfora nada inédita, em um palco, o ator jamais se encontra só: companheiros de ofício, adereços, mesmo o público lhe há de fazer companhia, pois o que é daquele que atua, se não puder fazê-lo para outrem? (FALCÃO, 2015, p. 382).

O autor ainda afirma que a ação é a mediadora entre estas associações, e por isto, estas sempre ocorrem no tempo presente. De fato, o agente “jogador” e seu programa de ação só existem quando esta mediação está em processo. Portanto, até seria possível utilizar “jogador” como sinônimo desta unidade, porém, como o termo é normalmente associado ao actante humano, ocultando os outros elementos da mediação, é preciso trazer à tona a presença das interfaces na relação e citá-las expressamente.

Adotando uma abordagem mais narrativa Falcão (2015) busca apoio em Genette [s.d] e sua análise das obras literárias para apontar qual o papel dos paratextos nestes programas de ação.

Paratextos são, portanto, elementos de entrada do texto, que não fazem parte do texto central de uma obra, mas que estão diretamente ligados à sua experiência, criando enquadramentos para seu entendimento ou articulando sua relação intra- e intertextual. À medida que discorre sobre os elementos que se encontram na zona de fronteira de uma obra, Genette (1997) cria uma subdivisão na qual os paratextos consistiriam em peritextos – paratextos internos a uma obra, como apêndices ao volume ou textos que fazem parte da materialidade do meio – e epitextos. (...) Epitextos, de forma dedutível, são paratextos externos à obra. Genette (1997) considerava *reviews*, entrevistas e críticas importantes para a fruição, ainda que não fossem parte da obra em forma de adendo. (FALCÃO, 2015, p. 376).

Em seu artigo *Paratextos, programas de ação* (2015), o autor analisa os tutoriais como epitextos, que agiriam como suportes externos ao texto e que modificam o sentido da diegese a

partir de uma negociação de comportamentos com os jogadores. Ele também entende que o fato de os acontecimentos no jogo serem influenciados tanto pelo modo como se joga, assim como os trajetos escolhidos, a criação de um tutorial por um jogador que tenha experimentado o jogo “não apenas modifica expectativas, ele modifica o meio em si” (FALCÃO, 2015, p.376), sugerido assim que estes epítextos agem sobre as ações dos jogadores modificando o programa de ação como um todo.

Entretanto, o autor escolhe se focar na ação como texto dentro do mundo de jogo, deixando de lado, naquele momento, o papel da ação física e das agências exercidas pelos dispositivos materiais (*gamepad*, console e tela) no *gameplay*. Aqui, amplia-se a percepção dessa ação mediadora para abranger o actante jogador-*gamepad-console-tela*, ou seja, procura-se avançar, em relação ao trabalho de Falcão, no sentido de expandir as considerações para além do ato na interface gráfica, que é apenas um dos *feedbacks* desta associação. A mediação entre jogo e jogador se estabelece, em um primeiro momento, como um programa de ação físico (jogador-*gamepad*) que é traduzido (LATOURE, 2005) em uma ação virtual dentro do mundo de jogo (*gamepad-console-tela*) e, após, em outra tradução, visualizada pelo actante humano (tela-jogador). Contudo, não se descarta aqui a importância da ação virtual e muito menos das traduções apontadas, e várias outras que acontecem, em cascata, durante o processo, já que permitir a manipulação dos elementos deste meio através das interfaces é uma das principais qualidades do jogo digital

Em sua tese *Não humanos em jogo: Agência e prescrição em World of Warcraft*, defendida em 2014, Falcão faz uma análise dos não humanos envolvidos no *gameplay* do MMORPG *World of Warcraft* (Blizzard, 2004) a partir da TAR. Neste trabalho, mesmo fazendo uma análise TAR, Falcão (2013) relega todos os dispositivos materiais ao agente que ele nomeia como “console”, sendo que todas as ações ocorriam entre este e o jogador. Na realidade, entretanto, a interação entre jogadores e console é bastante indireta, mediada por outros dispositivos técnicos materiais. Como afirmam Arsenault e Perron (2009), os jogadores não têm acesso direto a linguagem e os processos algorítmicos do sistema computacional, sendo que a capacidade hermenêutica fica restrita às representações gráficas deste software. Da mesma forma, a maior parte das ações são mediadas pelo *gamepad*, *touch screen* ou teclado e mouse¹⁴⁵ que agenciam materialmente o *gameplay*, diferente do console. Interagir com um jogo em um iPhone ou no Xbox 360 são experiências completamente diferentes, não apenas pelas mecânicas de programação utilizada ou pelas alterações da interface gráfica, mas também

¹⁴⁵ Existem exceções como os jogos movidos através de captadores de movimento como Kinect e PS Move.

devido os aspectos impostos materialmente pelos diferentes dispositivos de hardware dos sistemas. Estas interfaces modulam em nível primário como um jogo deve ser jogado. Para exemplificar a partir do objeto empírico desta dissertação, a presença de oito ou dois botões altera a maneira com que *Brothers* é jogado, por exemplo, no iPad ou no Xbox 360.

Somente em duas ocasiões Falcão destaca a agência exercida pelos dispositivos de hardware, a primeira expressa em um relato pessoal do próprio autor, ao trocar o *gamepad* pelo teclado e mouse como dispositivo de controle na experiência de jogo:

Acredito que o ponto principal acerca da tecnologia, no que diz respeito a finalmente experimentar o universo de Warcraft, para mim, foi migrar do contexto dos consoles para o computador pessoal. A existência de teclado e mouse, ao invés de um joystick, consistia em uma mudança crucial que oferecia ao jogador a possibilidade de controle de unidades individuais específicas. Evocando o discurso de Bruno Latour (1994) acerca de como toda tecnologia é responsável pela criação de desvios (detours), não consigo imaginar neste momento um exemplo mais apropriado: a mudança de objeto técnico aqui, do console para o computador, foi responsável por um modo novo de experimentar histórias – de contá-las mesmo. Toda a minha experiência prévia – fosse com Phantasy Star ou Final Fantasy, por exemplo, nos quais o jogador controlava diversos personagens agregados em um só avatar – era a de controle de apenas um elemento passível de agência, um personagem; Warcraft oferecia um horizonte muito distinto, a partir do momento em que cada unidade criada podia ser efetivamente controlada. (FALCÃO, 2014, p. 66).

A segunda, ao relatar o caso de um dos participantes da pesquisa, que percebeu um problema em relação às interfaces de hardware que utilizava durante o jogo:

Relatemos um exemplo que ocorreu com um dos informantes da pesquisa, Leonardo, e que diz respeito ao uso dos MMORPGs: estes ambientes são comumente experimentados em computadores pessoais – não em consoles de *video game* – o que altera radicalmente sua jogabilidade, uma vez que ao invés de um jogador estar restrito às dimensões e combinações de botões de um joystick, este se utiliza de uma configuração consideravelmente mais ampla, que consiste na combinação entre mouse e teclado. (...) O teclado de Leonardo se utilizava da tecnologia bluetooth para, de forma sem fio, conectar-se ao seu computador. O papel ocupado por Leonardo dentro do jogo e seu estilo de jogo, que busca independência do mouse, se utilizando do teclado de forma exaustiva, comprometeram o uso desta tecnologia: Leonardo apertava os botões de seu teclado tão rápido que a transmissão via bluetooth não dava conta de transportar tantos comandos em um determinado espaço de tempo – criando lag entre o teclado e o computador – e prejudicando a performance do usuário. (FALCÃO, 2014, p. 140-141).

Em relação a última colocação, Falcão (2014) afirma que desde que não “se note” a existência do mouse e do teclado dificilmente estes elementos são percebidos durante a análise das ações, já que “a verdadeira ação, aquela que importa, está sendo travada dentro do ambiente” (FALCÃO, 2014, p. 141). Ele também afirma que neste momento há a abertura de uma caixa-preta conceito que ele também traz da TAR, a respeito do qual ele esclarece que caixas pretas são:

(...) redes tão estabilizadas que simplesmente desaparecem de nossa vista. As redes continuam lá, elas estão presentes enquanto dobra (LATOURE, 2002), mas não são visíveis internamente, transformam-se em algo pontual – daí o motivo pelo qual o processo através do qual caixas-pretas são produzidas ser chamado de *pontualização*. (FALCÃO, 2013, p. 130).

Desse modo, para Falcão, o entrevistado relatou uma inadequação ao sistema, devida a “uma ferramenta aparentemente menor, de viabilização e não de definição, e que raramente aparece nas narrativas acerca da experiência dos jogos eletrônicos” (FALCÃO, 2014, p. 141).

Enquanto, para ele, só neste momento as interfaces ganham destaque na experiência, nesta dissertação questiona-se se a associação entre os dispositivos de controle jogador é realmente uma caixa preta, ou seja, se já está invisibilizada. Também fica claro ao longo do texto de Falcão (2014) e de seu apoio em autores como Laurel (1993) e Murray (1998) nos seus achados, que ele compreende a projeção no mundo de jogo, através do *avatar*, como um dos principais aspectos de mediação no *gameplay*.

Por outro lado, o argumento de Falcão (2014) em destacar a materialidade do que ocorre na interface gráfica é relevante para entender o *gameplay*, bem como sua formulação do conceito de jogo como ação (no sentido da TAR) é uma ótima percepção e uma importante contribuição. Por isto, enquanto o autor destaca a materialização do virtual, sendo o universo de jogo e dos dispositivos de comando dentro do jogo, modulados pelas regras, salienta-se aqui também a materialização dos aspectos materiais físicos do sistema de jogo: o corpo do jogador em contato com as interfaces de hardware. Portanto, nesta seção – e no trabalho como um todo – se dá tanta ênfase às interfaces materiais e a sua manipulação da interface gráfica, pois este processo é deveras inviabilizado nos estudos de *Game Studies* que não são amparados pelos estudos de IHC. E mesmo nestes, os hardwares de controle ficam normalmente restritos aos estudos de jogabilidade/usabilidade, relacionando-as ao prazer ou até a capacidade emotiva dos jogos.

Na relação entre as interfaces, normalmente a gráfica recebe maior atenção por parte dos estudos, por ser a catalizadora do resultado da ação do jogador e, portanto, mais palpável do ponto de vista do pesquisador – devido a maior adaptabilidade do objeto às metodologias de análise de conteúdo representativo. Porém, é preciso entender a interface como “o ponto e/ou modalidades de comunicação entre dois sistemas. No estudo da interação humano-computador, ele engloba os meios físicos para prover o input em um sistema, assim como o *feedback*

produzido pelo sistema”¹⁴⁶ (THERRIEN, 2014, p. 305). Ainda na definição de Therrien (2014) é preciso compreender qualquer tipo de resposta, seja ela visual, de áudio ou tátil como parte da interface geral entre o usuário e o sistema, não deixando o termo restrito aos elementos gráficos representados na tela do computador (a interface gráfica do usuário), como menus e o ponteiro do mouse, por exemplo.

Perani (2008) faz em sua dissertação uma retrospectiva do desenvolvimento das interfaces gráficas, destacando o papel das interfaces materiais na evolução destas, ao apontar que devido aos usos e mecânicas atribuídas a presença das interfaces de hardware foi possível transportar uma ideia de materialidade e *affordance* às interfaces gráficas, devido a busca dos desenvolvedores pela sensação de manipulação do espaço virtual. Ela ressalta que a teoria das Materialidades abre novas perspectivas para entender a relação estabelecida entre usuários e interfaces ao valorizar os processos corpóreos e os aspectos materiais da mídia (PERANI, 2008), pois tais teorias permitem:

Discutir as possíveis transformações em nossa forma de lidar com a informação digital, que necessariamente envolvem mudanças nas relações físicas e cognitivas do usuário com os seus dispositivos digitais, além de nos fazer desvender algumas questões, que consideramos paradoxais, da relação corpórea na interação humano-máquina. (PERANI, 2008, p. 69).

Desta forma, em sua reflexão sobre o papel das interfaces gráficas no lúdico, Perani (2008) desvela essa relação de corporeidade e ação entre máquina e homem, tornando ainda mais sólido o que é material de fato na relação.

Barbosa e Silva (2010, p. 25) definem interface como um “sistema interativo que compreende toda porção do sistema com o qual o usuário mantém contato físico (motor ou perceptivo) ou conceitual durante a interação”. De acordo com os autores os usuários podem agir sob a interface a partir de “dispositivos de entrada” como teclado, mouse, microfone e joystick, enquanto os dispositivos de saída, como a tela e os alto falantes emitem o feedback com as reações do sistema (BARBOSA E SILVA, 2010).

Ao explicar interface como parte do processo de atuar, Laurel (1993, p. 2) traz à tona conceito de usabilidade das interfaces ao afirmar que o “design de interface está interessado em fazer sistemas computacionais e aplicações fáceis de usar (ou ao menos usáveis) por

¹⁴⁶ Tradução nossa: “the point and/or modalities of communication between two systems. In the study of human-computer interaction, it encompasses the physical means to provide input in a system as well as the feedback produced by the system.”

humanos”¹⁴⁷, destacando assim o papel de intersecção das interfaces com os usuários e das ações executadas entre eles. A interface, de fato, pode facilitar ou até dificultar a relação estabelecida entre os possíveis processos executados entre computador e usuário, já que a interface não é apenas “os meios pelos quais uma pessoa e um computador representam-se um ao outro; na verdade ela é um contexto compartilhado para a ação em que ambos são agentes”^{148,149} (LAUREL, 1993, p.4).

A interface é, portanto, um meio de comunicação com o usuário e se integra a este no uso das plataformas digitais. Os usos designados por estas interfaces estão abertos às possibilidades de o usuário transformar suas execuções, assim como, ao mesmo tempo, podem restringir e indicar quais os usos devem ser feitos com as mesmas.

As interfaces físicas de computadores – lembrando que o termo não se refere somente ao ponto de contato entre máquinas e humanos, mas, sim, ao ponto de contato entre quaisquer superfícies (JØRGENSEN, 2013) – oferecem o suporte tátil de comunicação ao permitir que o usuário interaja por meio dela com a interface gráfica que, por sua vez, é gerada pelas linhas de comando do software executado pelo computador que a transmite para o *display* (POLD, 2011). Ocorre desta forma uma “invisibilização” – para o usuário – dos processos de cálculo executados pelo computador na forma de uma simplificação (ou tradução gráfica) dos processos executados pelas linhas de comando.

Os *inputs* gerados pelas ações motoras executadas pelo usuário nas interfaces de controle são enviados ao software, que os traduz em ações na interface gráfica, onde o usuário pode ver, sentir ou ouvir o *feedback* destas ações quando recebidas pelo software executado (TERRIEN, 2012). Dentro da IHC a *affordance* é um dos conceitos desenvolvidos que propõe que as interfaces revelem quais operações podem ser executadas ao fornecer pistas através das características dos objetos (BARBOSA; SILVA, 2010). No caso das interfaces gráficas, “a *affordance* de um botão comando diz respeito à possibilidade de pressioná-lo usando o mouse ou teclado, e, assim, acionar uma operação do sistema” (BARBOSA; SILVA, 2010, p. 27). Porém, os autores afirmam que as *affordances* podem não ser tão intuitivas assim, pois os designers podem criar falsas *affordances*, ou seja, indicações de uma interface funciona de uma determinada maneira, quando na verdade esta opera de forma diferente. Por isto, testes de

¹⁴⁷ Tradução nossa: “Interface design is concerned with making computer systems and applications easy to use (or at least usable) by humans.”

¹⁴⁸ O conceito de Laurel para agente é aquele que inicia a ação, definido a partir do uso da palavra por Aristóteles em Poéticas.

¹⁴⁹ Tradução nossa: “the means whereby a person and a computer represent themselves to one another; rather it is a shared context for action in which both are agents”.

usabilidade são aplicados para ver o nível de eficácia, eficiência e satisfação¹⁵⁰ dos usuários ao utilizar uma nova interface são realizados.

É importante ressaltar que muitas interfaces necessitam de treino ou de um certo nível considerável de experiência para serem compreendidas pelos usuários, mesmo que tal processo não seja aparente (POLD, 2011). Por exemplo, antes da popularização das telas *touch screen* em computadores, poucos usuários fariam uso desta tecnologia se não fossem avisados de que existiria essa possibilidade, pois não existe a naturalização deste comando com telas de televisão. Portanto, o processo de comunicação com as interfaces, tal como uma linguagem, deve ser aprendido e observado pelo usuário, para que este possa de fato interagir com elas adequadamente, pois, como afirma Pold (2011, p. 97) a interface também “(...) é um meio representacional usado para produção e experiência cultural”¹⁵¹, já que ela é uma conexão entre máquinas, representação, recepção e cultura (POLD, 2011).

Entretanto, diferente da interação com mouse e teclado, no caso dos video games este processo de aprendizagem da sintaxe das interfaces pode ser notado ainda com certa clareza, já que uma parcela significativa da população que vive em grandes centros urbanos não tem contato frequente com os modos de comando dos consoles. Por esta razão, é possível observar em pesquisas empíricas o desconforto inicial de usuários que ainda não se adaptaram a linguagem de certa interface, mesmo que o domínio desta linguagem se dê de forma rápida, já que a interação com botões, gatilhos e alavancas estão dentro da sintaxe de controle da maior parte da população.

Muitas interfaces de computador têm sido desenvolvidas para auxiliar a manipulação da informação simbólica no contexto do trabalho (como os teclados numéricos, teclados e mouse). As interfaces criadas mais especificamente para a fruição dos video games foram sempre inspiradas em dispositivos de controle já encontrados em outros tipos de máquinas, como os botões nos rádios e televisões, dispositivos de direção e alavancas utilizadas em veículos e armas. Antes dos video games Arcade, muitas das cabines de entretenimento mecânicas operadas por moedas já eram baseadas nesses controles.¹⁵² (THERRIEN, 2012, p. 325).

¹⁵⁰ De acordo com o ISO 9241: Ergonomics of human--system interaction, especificamente no tópico 11: Guidance on Usability.

¹⁵¹ Tradução nossa: “It is a representational medium used for cultural production and experience.”

¹⁵² Tradução nossa: “Many computer interfaces have been developed to aid the manipulation of symbolic information in the context of work (such as numeric keypads, keyboards, and mouse). The interfaces created more specifically for the enjoyment of video games were often inspired by control devices already found on other types of machines, such as buttons and knobs on radios and televisions, steering devices and levers used in vehicles, and guns. Before arcade video games, many coin-operated mechanical entertainment cabinets were already based on these controls.”

Desta forma, os usuários podem até conhecer as particularidades das unidades de comando presente no *gamepad*, mas ainda não aprenderam quais os efeitos destas na interface gráfica e, por isto, ainda não assimilaram o formato de controle associado a cada elemento apresentado no *display*. Tal aprendizado é descrito por Nørgård (2012), ao descrever a experiência de um jogador chamado Tue aprendendo a sintaxe da interface de um novo jogo.

Quando Tue como um warcraftsman¹⁵³ aprendiz estava aspirando a tornar-se um aventureiro, ele teve que inicialmente focar sua prática em imitação repetitiva, ou aprendendo ao copiar. Primeiro, ele teve de aprender a interface material para copiá-la em seu "esquema corporal", então ele teve que copiar a interface digital em seu esquema corporal através da aprendizagem repetitiva das conexões entre a interface digital e material, então ele teve que aprender a interação do design do mundo de jogo, fora e dentro da tela, e as conexões entre os dois, e daí só então ele poderia começar o 'gameplay'.¹⁵⁴ (NØRGÅRD, 2012, p. 67).

No caso do *gamepad*, as adaptações à ergonomia do controle e à sua comunicação com a interface gráfica se tornam empecilhos para executar ações com o jogo. No que se refere à adaptação ao controle, uma das características que podem dificultar esse processo de aprendizagem é que, na maior parte das vezes, os desenhos destas interfaces são múltiplos, ou seja, cada controle tem uma forma diferente com elementos de controle (alavancas, botões, etc.) distintos dispostos em lugares diversos. E, apesar de a maior parte deles manter uma certa consistência destes formatos, como será visto na próxima seção, as alterações feitas desde a primeira geração de controles até a atual (sétima geração) podem parecer bem drásticas para alguém que pulou todas as etapas entre elas.

Controles representam não apenas os corpos dos jogadores, mas também a história e a diversidade dos jogos. Eles contêm redundância, como cordas não usadas de DNA ou órgãos que não tem mais uso. Eles mudam devagar e se nós olharmos para eles poderemos ver a história dos jogos como a história de experimentos que falharam, de desventuras bobas, de falhas chatas, de tempo perdido, bem como todos as grandes simulações, aventuras hilárias e assim por diante.¹⁵⁵ (KIRKPATRICK, 2009, p. 140).

¹⁵³ Nome dado àqueles que jogam o game The World of Warcraft, mas também é um jogo de palavras feito pela autora, já que em seu trabalho ela compara o jogador com o artesão e o mundo de jogo com a oficina.

¹⁵⁴ Tradução nossa: "When Tue as a warcraftsman apprentice was aspiring to become a journeyman, he had to initially focus his practice on repetitive imitation or learning as copying. First he had to learn the material interface and copy it into his 'body schema,' then he had to copy the digital interface into his body schema through repetitive learning of the connections between digital and material interface, then he had to learn the offscreen and onscreen interaction design of the gameworld and the connections between the two, and only then could he begin to 'gameplay.'"

¹⁵⁵ Tradução nossa: "Controllers represent not only the bodies of players but also the history and diversity of games. They contain redundancy, like unused strings of DNA or organs that are no longer useful. They change slowly and if we ever looked at them we could see the history of games as a story of failed experiments, silly misadventures, boring failures, time wasted as well as all the great simulations, hilarious adventures, and so on."

Outro empecilho é o fato de que o *gamepad* reúne uma gama grande de possíveis interações (em sua maior parte apertar gatilhos e botões ou/e manipular alavancas) que devem ser acessadas, muitas vezes, com movimentos ágeis e dessincronizados de ambas as mãos, já que é preciso estar atento aos acontecimentos da interface gráfica durante toda a partida para reagir de acordo com o que é proposto. Logo, é preciso saber a localização de cada elemento do *gamepad* para não ser necessário olhar para o artefato constantemente.

Em relação à adaptação à comunicação do controle com a interface gráfica, a dificuldade é que mesmo o jogador aprendendo quais são as posições dos dispositivos de comandos na interface física, muitas vezes os comandos disparados por eles na interface gráfica podem ser diferentes de acordo com cada jogo. Ao usar o *DualShock 4* do Playstation 4 para jogar *God of War 3 Remastered* (Santa Monica Studio, 2015), a alavanca da direita serve para “realizar” um movimento de esquiva rápido do *avatar*, enquanto no jogo *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt, 2015) a mesma alavanca “faz” com que a câmera mude de ângulo, e por fim, o uso ainda desta mesma alavanca serve como aceleração das pétalas no jogo *Flower* (Bluepoint Games, 2013). E estes são apenas alguns exemplos dos diferentes feedbacks do mesmo dispositivo de controle, muitos outros poderiam ser citados considerando que além dos botões, alavancas e gatilhos o controle do Playstation 4 tem uma espécie de *mousepad* sensível ao toque, assim como a tecnologia que permite controle através da captação de movimento – parecida com a do Nintendo Wii. A aprendizagem dos repertórios de comandos das interfaces de *gamepads* pelos usuários é, portanto, um pouco mais complicada daquele dispensados aos usos de mouses e teclados em jogos devido a estes fatores explicitados.

Neste cenário, o controle, como lembra Kirkpatrick (2009, p. 130):

(...) ocupa uma posição paradoxal nos computer *game studies*. Pois embora seja central na experiência do *gameplay* – ele marca fisicamente a diferença entre jogar com um jogo e meramente olhar para uma tela – seu papel não é muito refletido por jogadores e pela literatura de jogos.¹⁵⁶

O autor questiona o porquê de existir, em 2009, tão pouca literatura que reflita sobre o papel desenvolvido pelo controle nos Estudos de Jogos. E apesar desse cenário já ter melhorado e ser possível encontrar bons artigos que versem sobre o ato de controlar, no que se refere aos estudos específicos sobre o *gamepad* em si, a maior parte dos textos encontrados tratam sobre os aspectos técnicos dos aparatos, sob a perspectiva da usabilidade da Interação Humano

¹⁵⁶ Tradução nossa: “(...) occupies a paradoxical position in computer game studies. Although it is central to gameplay experience—it marks physically the difference between play with a game and merely watching a screen—it goes largely unreflected on by gamers and in gaming literature

Computar. São estudos comparativos com ferramentas quantitativas (questionários) de avaliação com participantes humanos. A maior parte dos dados destes estudos provinham destas ferramentas, ocasionalmente cruzados com informações captadas da interface gráfica ou de medições de tempo de cada etapa registradas pelas equipes de estudo.

Uma destas pesquisas é apresentada no artigo *ISO 9241-9 Evaluation of Video Game Controllers*, no qual Natapov, Castellucci e MacKenzie (2009) comparam as performances de 15 usuários em apontar objetos em uma interface gráfica utilizando ou o Wii Remote (Nintendo Wii) ou o Classic Controller ou o mouse de computador (figura 14). De acordo com o estudo, o uso do mouse era superior em termos de velocidade e taxa de erro do que os observados com os dois controles escolhidos, porém, como os próprios pesquisadores admitem, todos os participantes da pesquisa usavam frequentemente computadores e já estavam acostumados a utilizar aquela forma de controle, contudo, a maior parte dos voluntários não estava habituada a utilizar controles de video games.¹⁵⁷



Figura 13 – Jogador participa da pesquisa de usabilidade com o Wii Remote. Fonte: Natapov, Castellucci e Mackenzie (2009).

A hipótese dos pesquisadores era que o Wii Remote seria o artefato mais eficaz, já que utilizar o controle para apontar seria mais mimético ao próprio ato físico de apontar, porém o resultado demonstrou que o uso do mouse foi mais eficaz. Apesar de ter sido somente levantado como uma possível resposta para esse resultado, a pesquisa ajuda a demonstrar que o letramento e o nível de conhecimento da sintaxe de uso e controle de uma interface a faz mais eficaz para

¹⁵⁷ Tradução nossa: “For the Wiimote, the number of responses was 1 (non-existent), 8 (rarely), 3 (infrequent), and 3 (frequently). For traditional analogue controllers, the numbers were 1 (non-existent), 10 (rarely), 1 (infrequently), and 3 (frequently).”

o usuário do que a sua própria qualidade técnica de simular movimentos. É pertinente deixar expresso que é possível regular a sensibilidade da maior parte dos controles¹⁵⁸ e esta opção não foi oferecida aos participantes do estudo.

A pesquisa feita por Klochek e MacKenzie (2006) tem uma proposta similar e analisa a performance do *gamepad* do Xbox tipo S e do mouse através em ambientes em três dimensões a partir dos aspectos da usabilidade, ou seja, não necessariamente em ambiente de jogo (figura 15). Foram selecionados dez participantes para o estudo, sendo que destes, sete nunca tinham utilizado um *gamepad*. A atividade proposta pelos autores aos usuários era seguir o movimento dos alvos – que poderiam sofrer aceleração ou manter uma velocidade constante – indicados na interface gráfica por alguns segundos utilizando os controles escolhidos. A metodologia aplicada foi baseada no tempo de resposta dos usuários e no desempenho observado na tela pelos pesquisadores. De acordo com os resultados, ambos os dispositivos se mostraram efetivos em acompanhar a velocidade dos alvos, com o mouse, porém, os participantes conseguiram atingir uma aceleração maior quando era necessário corrigir a posição do alvo (KLOCHEK E MACKENZIE, 2006).



Figura 14 – *Gamepad* do Xbox (tipo S) e interface gráfica da pesquisa. Fonte: Wikimedia¹⁵⁹ e Klochek e Mackenzie (2006, p. 74)

Já Nacke (2009) fez um estudo comparativo entre o uso do controle do Wii e do *gamepad* do Playstation 2 no game *Resident Evil 4* (Capcom, 2005). Dos 36 participantes selecionados (todos estudantes universitários de graduação), apenas cinco não eram jogadores habituais. Cada participante deveria jogar no máximo dez minutos da mesma fase do jogo de

¹⁵⁸ Jogadores profissionais normalmente tem mouses adaptados especialmente para seus reflexos motores e o próprio Wii permite que os jogadores regulem a intensidade da sensibilidade de captura do Wii Remote, assim como a sensibilidade de input das alavancas do *Classic Controller* nas configurações do console

¹⁵⁹ Disponível em: <<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Xbox-s-controller.jpg>>. Acesso em 10 fev. 2016.

horror em cada um dos consoles enquanto utilizavam na cabeça aparatos de captação psicofisiológico¹⁶⁰ de eletroencefalografia para medir a usabilidade dos aparatos, assim como a experiência emocional de usuários. Os participantes também deveriam responder questionários sobre a experiência após as partidas. De acordo com os resultados, ambos os controles ofereceram uma boa experiência de usabilidade.



Figura 15 – Jogador testando *Resident Evil 4* com captador de eletroencefalografia. Fonte: Nacke (2009).

Limperos et al. (2011) também fizeram um estudo comparativo, utilizando questionários, da experiência de jogo entre o Wii Remote e o DualShock 2 em *Madden 2008* (Electronic Arts Sports, 2007), no qual os participantes reportaram uma sensação maior de domínio e prazer com o dispositivo de controle do Playstation 2 do que o sentido com o esquema de controle do Nintendo Wii. De acordo com a análise dos resultados, os dados “mostraram que a fruição foi motivada pelo senso de controle que os participantes experimentaram e não simplesmente pelo fato de que eles poderiam ter ganho o jogo”¹⁶¹ (LIMPEROS ET AL., 2011), o que é um ponto relevante para este trabalho.

Gerling, Klauser e Niesenhaus (2011) examinam o impacto do mouse e do teclado em comparação com o *gamepad* do PlayStation 3 no jogo *Battlefield: Bad Company 2* (Electronic Arts, 2010) através da observação e questionários. O estudo observou 45 participantes, que apesar de terem familiaridade com jogos de tiro em primeira pessoa, nunca haviam jogado esta

¹⁶⁰ Psychophysiology per definition investigates the relationships between psychological manipulations and resulting physiological responses, measured in living organisms (in our case human players) to promote understanding of mental and bodily processes and their relation to each other (NACKE; LINDLEY, 2009, p. 5)

¹⁶¹ Tradução nossa: “(...) showed that enjoyment was driven by the sense of control that participants experienced and not simply by whether they won the game

versão de *Battlefield*. Os jogadores são foram testados ou em plataforma de conforto, ou seja, as quais são habituados, ou em plataformas não familiares. Os resultados demonstraram que o uso de plataformas não familiares cria mais empecilhos na usabilidade e aumenta o grau de desafio para os participantes, mas que mesmo com estes percalços, a maioria dos jogadores reportaram uma experiência de jogo tão positiva quanto aquela experimentada com as suas plataformas de conforto (GERLING; KLAUSER; NIESENHAUS, 2011).

A pesquisa de McEwan et al. (2012) apresenta dados sobre a influência que a interface tem sobre a experiência de jogo, performance e preferência do jogador ao analisar partidas e respostas de 64 participantes sobre três controles diferentes (figura 17): o *gamepad* do Xbox 360, o Wireless Speed Wheel for Xbox 360 (direção em formato de “U”) e o Xbox 360 Wireless Racing Wheel (direção no formato convencional) com o jogo *Forza Motorsport 4* (Turn 10 Studios, 2011). Os participantes deveriam, inicialmente, responder um questionário com questões sobre questões demográficas e apontar o grau de familiaridade com as interfaces escolhidas pela pesquisa. Após, cada um deles deveria jogar por quatro minutos uma fase pré-estabelecida com cada um dos controles e responder um questionário sobre cada partida jogada, após este processo os investigadores conduziam uma entrevista qualitativa comparando as experiências de cada interface entre si.



Figura 16 – Artefatos de controles e seus níveis de mapeamento natural. Fonte: McEwan et al. (2012, p. 5)

Os resultados desta pesquisa mostram que a maior parte dos participantes (64.8%) teve melhor desempenho com o *gamepad*, seguido pela Speed Wheel (63%) e então pela Racing Wheel (58.8%). Ainda de acordo com os dados, os participantes consideraram o *gamepad* como a interface mais competente, seguido pela Speed Wheel. A Racing Wheel foi considerada a menos eficaz entre as três. De forma que “geralmente as pessoas experimentaram maior

competência e menos desafio com dispositivos mais tradicionais (e menos naturalmente mapeadas) do que com dispositivos que tentam alcançar mapeamento realista”¹⁶² (MCEWAN ET AL., p. 3). Porém, contrariamente, os níveis de imersão e presença foram maiores nas direções do que no controle, o que leva os pesquisadores a entender que “as reações positivas das pessoas para a experiência de jogo parecem estar relacionadas com o grau de mapeamento natural do dispositivo de controle e não para suas aptidões ou desempenhos e com esse dispositivo”¹⁶³ (MCEWAN ET AL, p. 3). De acordo com os autores, esta hipótese foi confirmada com os dados coletados na entrevista qualitativa, onde 45% dos participantes escolheram a Racing Wheel como dispositivo favorito, seguido pela Speed Wheel (34%) e depois pelo *gamepad* do Xbox 360 (20%).

Voltando aos dados da mesma pesquisa, McEwan et al. (2014) procuram provar a hipótese de que interfaces naturalmente mapeadas “envolvem interações com menos abstrações entre a tarefa a ser virtualmente alcançada e as ações necessárias para alcançá-la”¹⁶⁴ (p. 2) e para isto dividiram os participantes em grupos de acordo com a idade, gênero e a proficiência em controles de *gamepad* ou em veículos automotores. Tal filtragem foi necessária a fim de compreender se o grau de naturalidade seria diretamente proporcional ao nível de satisfação e imersão ou se a descoberta do *paper* anterior foi causada pela massificação das experiências diversas de usuários com capacidades diferentes, o que dificultaria a verificação de padrões. Os autores verificaram que enquanto jogadores experientes gostavam mais da experiência proporcionada pelo *gamepad*, jogadores não-familiarizados ou que conduziam carros tinham mais prazer e erravam menos ao utilizar os controles de direção. Então, os autores concluíram que

Embora os dispositivos mais naturalmente mapeados possam oferecer um grau maior de controle mais equivalente à atividade da vida real, eles também fornecem um maior potencial de utilização intuitiva para aqueles com menos experiência de jogo e/ou maior familiaridade com a atividade da vida real. Embora este aumento potencial de uso intuitivo possa ser limitado para jogadores familiarizados [com video games], devido a incrível familiaridade destes com as interfaces tradicionais, isso não faz automaticamente que controles naturalmente mapeados sejam prejudiciais para este grupo. Eles [controles naturalmente mapeados], no entanto, permitem que jogadores

¹⁶² Tradução nossa: “(...) generally people experienced greater competence and less challenge with more traditional (and less naturally mapped) devices than they did with devices that attempt to achieve realistic mapping.”

¹⁶³ Tradução nossa: “(...) people’s positive response to the play experience seems to be related to the degree of natural mapping of the control device and not to their performance or capability with that device.”

¹⁶⁴ Tradução nossa: “(...) involve interactions with less abstraction between the task to be virtually achieved and the action required to achieve it.”

novatos ou ocasionais possam aumentar seus conhecimentos experienciais para tornar a atividade de jogo mais acessível.¹⁶⁵ (MCEWAN ET AL, 2014, p. 10-11).

Retornando, então, ao conceito de *affordance* em relação a aprendizagem, é preciso destacar que mesmo que um designer entenda que o usuário compreende o uso de uma interface através das pistas de usos sugeridas, o processo de *affordance* só se realiza para quem já entrou em contato com algum dispositivo de interface anterior na qual tal interface busca referências de uso. Sem letramentos anteriores, as pistas não são evidentes para o usuário, e, sim, só para o *designer* que a projetou e para aqueles que conhecem os usos evocados costumeiramente por aquela forma. Por esta razão as interfaces materiais utilizadas e os modos de controles desenhados por/para elas são essenciais para entender o processo do *gameplay*, pois estas ao conformarem o jogar do jogador através da sua jogabilidade se tornam uma das partes que faz a diferença dentro do sistema jogador-*gamepad*-console-tela-gráfico. Elas são a parte tátil (ou sonoras, como no PS4 e algumas vezes até gráfica também, como no caso do Wii U) de contato com o corpo do jogador da mediação *gameplay*.

5.1 CONTROLE E HARDWARE

Os consoles são artefatos que carregam história, cultura e características sócio técnicas tanto quanto os programas executados nos processadores dos mesmos, porque jogos são programados e desenhados com base nos processos possíveis de serem implementados dentro dos limites dos aparelhos físicos. A influência entre jogador e console é mútua e multilateral, sendo irrelevante (e sequer possível) destacar o sujeito protagonista da interação.

A evolução dos consoles domésticos e dos controles é uma demonstração de como artefatos impactam a sociedade. Apesar de muitos jogadores nascidos em meados de 2000 desconhecerem aparelhos de *video games* mais antigos (como Atari e Master System), e não terem acompanhado a evolução das formas de jogabilidade executados na indústria, a adaptação aos *gameplays* propostos por Nintendo Wii U, Playstation 4 e Xbox One é instantânea. Os *video games* modelam a sociedade humana para comandar dispositivos digitais enquanto a mesma esculpe novos *gadgets* para desenvolver os aparelhos e os jogos.

¹⁶⁵ Tradução nossa: “While more naturally mapped devices may offer a higher degree of control more closely equivalent to the real-life activity, they also provide greater potential for intuitive use for those with less gaming experience and/or higher familiarity with the real-life activity. While this increased potential for intuitive use may be limited for high familiarity gamers, due to their overwhelming familiarity with traditional interfaces, this does not automatically make naturally mapped controls detrimental for this group. It does, however, allow for first time or occasional gamers to leverage experiential knowledge to make gaming more accessible.”

O controle do video game faz (ao invés de refazer) a experiência do video game e aí confirma o que a linguagem poética negaria: a realidade do artifício. Durante o jogar do video game, o corpo humano e a experiência humana são acessíveis apenas àqueles que são representados e valorizados pela mecânica do video game. A linguagem poética nos aponta um objetivo correlativo: um estado pré-linguístico de experiência direta e imediata. Video games, em constra-partida, nos apontam para um fenômeno mais localizado e individualizado da psicofísica: o que nós acreditamos ser verdade.¹⁶⁶ (MYERS, 2009, p. 52).

A tecnologia operacional de computadores e consoles domésticos é um dos diferenciais que modificam como o *gameplay* destas plataformas ocorre, assim como os produtos desenvolvidos para estes. Isso ocorre porque o meio de controlar a interface não é a única relação dentro da influência do espectro sobre os jogadores. A interface e a maneira com que esta é disponibilizada na tela (grande, pequena; afastada, próxima) e ambiente (particular, público; de socialização/de solitude) altera o *gameplay* e a mediação entre as partes participantes (TAYLOR, 2007). Logo, da mesma forma com que a interface do *gamepad* altera e molda jogador, software e *gameplay*; o modo e onde a interface é visualizada também influenciam a mediação. Assim, não podemos apenas apontar como parte do sistema apenas o console, o *gamepad*, o software e o jogador, já que o monitor, o sofá, a sala, a cama e a cadeira – só para citar alguns objetos – podem e influenciam este processo de mediação.

Enquanto as diferenças entre as interfaces do console e do computador podem ser atenuadas através do uso de periféricos, console e jogos de computador (e, portanto, suas culturas de jogos) geralmente veem as diferenças não simplesmente como aspectos de interface, mas como intrínseco ao tipo de jogo e, portanto, como extremamente significante para o *game-play* (sic).¹⁶⁷ (TAYLOR, 2007, p. 230).

É preciso destacar que o *video game* de mesa é normalmente conectado a uma televisão, artefato de fins sociais e ligados à ideia de comunhão. Logo, é normal que consoles frequentemente encontrem-se seu espaço em posição de destaque na sala ou cômodo que o abriga. Enquanto ao computador é reservado um recanto particular e com acesso visual do conteúdo gráfico restrito ao usuário sentado diretamente em frente e próximo do monitor.

¹⁶⁶ Tradução nossa: “The video game controller *makes* (rather than *remakes*) the video game experience and therein confirms what poetic language would deny: the reality of the artifice. During video game play, the human body and the human experience are accessible only as these are represented and valued by the video game mechanics. Poetic language points us to an objective correlative: a pre-linguistic state of direct and immediate experience. Video games, in contrast, point us to the more localized and individualized phenomena of the psychophysical: what we believe to be true.”

¹⁶⁷ Tradução nossa: “While the differences between console and computer interfaces can be mitigated through the use of peripherals, console and computers games (and thus their gaming cultures) generally view the differences not simply as aspects of the interface, but as intrinsic to the game type and therefore as extremely significant to *game-play*.”

Desta forma, a maneira de observar a imagem veiculada pelo computador é muito mais imersiva – a proximidade física do *display* tende a “apagar” a distância em terceira dimensão fora da dela, recriando-a virtualmente dentro do ecrã – do que a proposta pelos *video games* das primeiras gerações, ligados a pequenos aparelhos televisores em grandes espaços. Essa diferença de percepção pode ser uma das explicações, além das limitações tecnológicas impostas pelos processadores da época, da demora em incorporar controles de ângulos de visão em consoles.

No computador o controle da movimentação do *avatar* é realizada normalmente através das teclas “W”, “A”, “S” e “D” e o ajuste da câmera é realizado pelo mouse, que permite maior domínio da perspectiva do jogador (figura 18). O computador, diferente do que ocorre com os consoles, não passou por transformações drásticas de interface de controle nos últimos 20 anos, sendo a implementação do *mousepad* (notadamente em *notebooks*) e a popularização da tela sensível ao toque os *upgrades* mais relevantes neste contexto. Esta estabilidade do hardware propiciou que o *gameplay* exibido por games executados para PC seja, de certa forma, mais regular e constante. Contudo, as plataformas domésticas tiveram que evoluir e se adaptar para conseguir o mesmo efeito atingido por meio do teclado, instalando não uma, mas duas alavancas analógicas para conseguir traduzir o mesmo efeito perpetuado pelo computador desde o *Windows 95* (Microsoft).

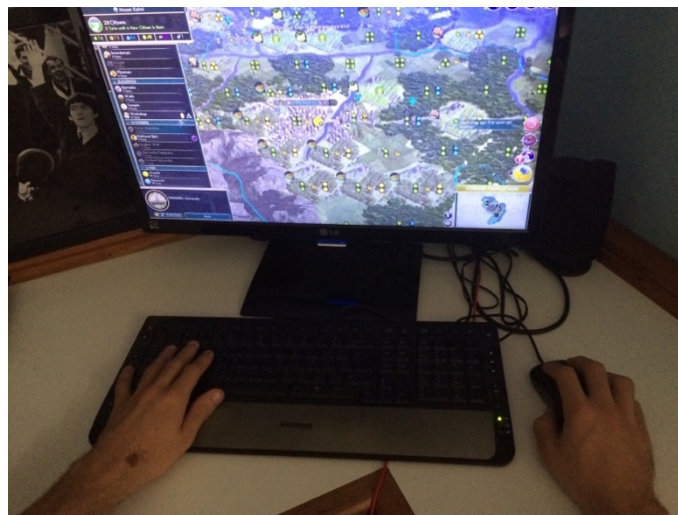


Figura 17 – Interface do Computador com *Sid Meier's Civilization V* (Firaxis Games, 2010) no *display*. Fonte: as autoras.

A inovação dos *gamepads* dos consoles domésticos modificou tanto a maneira como os usuários controlam e se movimentam nos jogos, como os focos de produção da indústria de games. Jogos de Aventura no formato *point and click* foram relegados ao ostracismo nos

consoles por utilizarem controles considerados menos compatíveis, voltam agora à tona com a popularização do *touch screen* e o novo fôlego do gênero para computador, fazendo com que os aparelhos se adaptem e criem extensões (Xbox Glass, *touch pad* sensível no PS4 e controle com ecrã no Nintendo Wii U, visto na figura 19) para participar do mercado. Da mesma forma, antes da reintrodução das alavancas nos *gamepads*, jogos de tiro em primeira pessoa eram restritos aos PCs, que permitiam uma movimentação suave no mundo de jogo.



Figura 18 – *Gamepad* do console Nintendo Wii U tem tela sensível ao toque acoplada. Fonte: as autoras.

Os atributos do *gamepad* (tamanho, formato, número e disposição dos botões, número e disposição de alavancas, cor, digital ou analógico, presença ou não de giroscópio, com ou sem fio, entre outras) modificam e agem sobre o jogador durante a relação de jogar. Apesar de ser possível nos consoles atuais calibrar movimentos e sensibilidade de determinados botões, a forma com que o controle determina como o jogo deve ser jogado/programado interfere desde o *gameplay* em si – inclusive o desenvolvimento do software do *game* em questão – até em quem joga, como joga e quais jogos são ofertados.

A evolução dos usos das alavancas analógicas (e seu fortuito exílio durante a década de 1980) pode ser observada na figura 20, que cria uma resumida linha do tempo dos *gamepads*, listando as diferentes estruturas que compõem os modelos e as variações de empunhaduras que os dispositivos impõem aos jogadores.

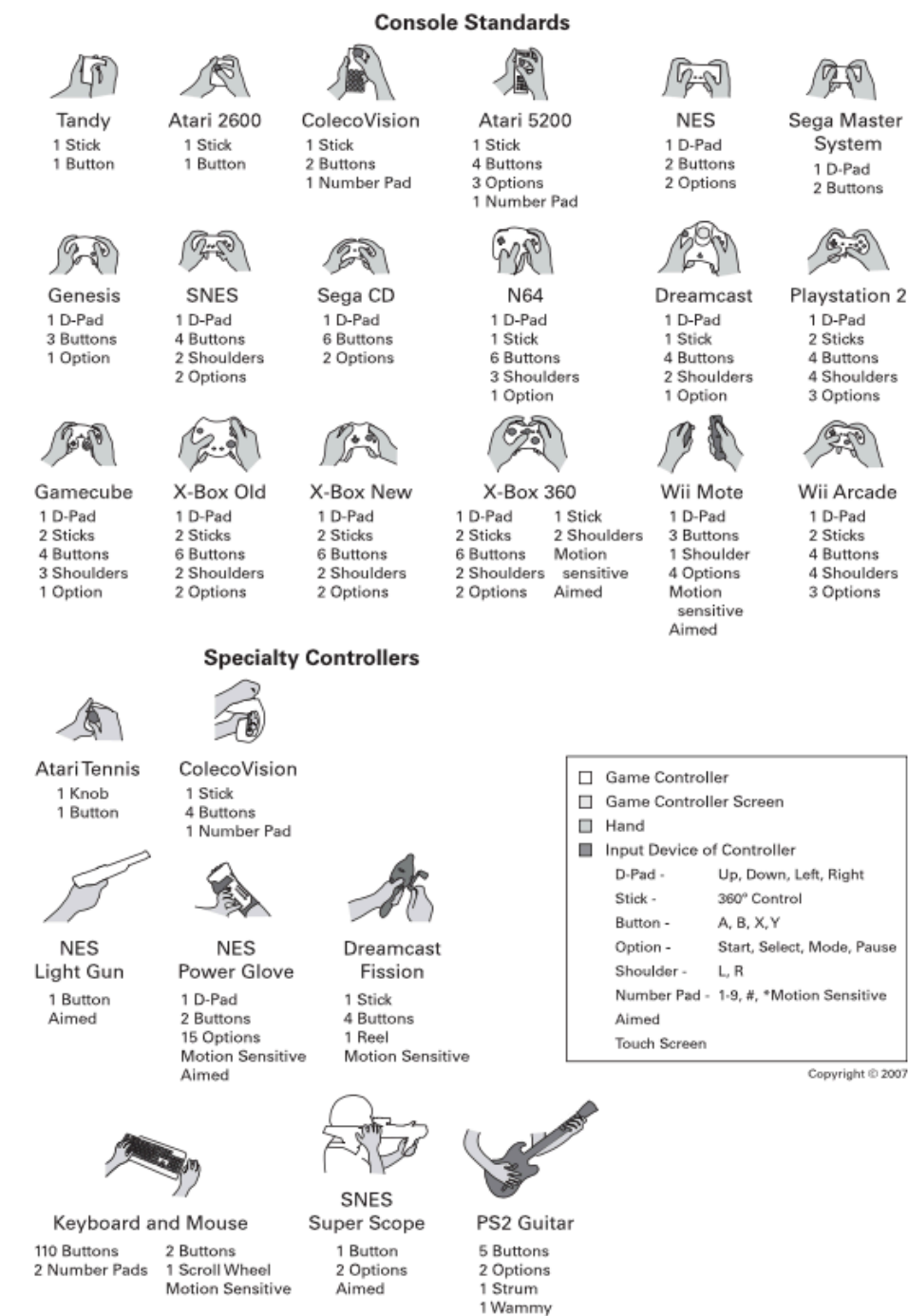


Figura 19 – Modelo de Controles e suas interfaces de controle. Fonte: Juul (2010, p. 106).

Tandy, Atari 2600 (popular no Brasil no final dos anos 80), Coleco Vision e Atari 5200 são os *video games* domésticos pioneiros em utilizar alavancas para o controle do *avatar* em games. Entretanto, convém destacar as peculiaridades de *user experience* que estes *joysticks* ofertam aos jogadores em relação aos modelos atuais como pode ser visto no quadro 2.

	Anos 70~80	Anos 80~90	2000~atual
MÃO ESQUERDA	Botões	D-Pad	Alavanca + D-Pad
MÃO DIREITA	Alavanca	Botões	Alavanca + Botões
EMPUNHADURA	Em pinça	Duas mãos em concha, controle com o polegar	Duas mãos em concha, controle com o polegar

Quadro 2 – Controles e empunhaduras. Fonte: as autoras.

A posição dos botões e da utilização da alavanca são algumas das características que mais chamam atenção ao analisar o quadro, já que, apesar de os atuais dispositivos determinarem alavancas para ambas as mãos, o uso do controle do *avatar* foi invertido a partir do NES e Master System (atuando em confluência com a disposição das mãos no uso de teclado e mouse) e nunca mais voltou ao seu modo inicial. O controle em pinça também foi abandonado, dando preferência a alavancas menores, possíveis de serem controladas apenas pelas pontas dos polegares, que, diferente dos modelos antigos, não exigem exclusividade de uma mão inteira para a operação.

A Nintendo foi a primeira empresa a retornar a utilizar alavanca analógica e pioneira em implementar a configuração de movimentar o *avatar* no jogo neste dispositivo. A disposição dos elementos do *gamepad*, com a alavanca no centro e um botão gatilho a ser disparado com o indicador esquerdo, tornou o controle mais acessível para jogos de tiro em primeira pessoa em 3D, na época ainda restritos aos computadores, tornando jogos como *GoldenEye 007* (Rare, 1997) e *Perfect Dark* (Rare, 2000) primazias de *game design* do gênero.

Porém, ainda havia uma desvantagem em relação aos jogos controlados com teclado e mouse, o domínio do panorama do controle em garra do Nintendo 64 era limitado a utilização de botões. No caso do *GoldenEye 007* eram utilizados os botões C amarelos, o que causava pouca fluidez no movimento de câmera e atrapalhava o *gameplay* (figura 21).



Figura 20 – Interface gráfica em 3D do jogo *GoldenEye 007* e *gamepad* do Nintendo 64. Fonte: Rare (1997) e as autoras.

Já *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* utilizava o recurso de Z-targeting (mira acionada pelo botão “Z”) para centralizar as costas do *avatar* na TV, deixando a câmera naquele ponto para visualização (figura 22). Outros jogos, também em 3D, como *Bomberman 64* (Hudson Soft, 1997) sequer implementaram a possibilidade de controlar o panorama de jogo.



Figura 21 – Utilização do recurso “Z-targeting” na interface gráfica e no controle de *Zelda*. Fonte: Nintendo (1998) e as autoras.

A Sony, apesar de lançar em primeiro momento o *gamepad* do Playstation One sem *thumbsticks*, foi o primeiro a apresentar duas alavancas analógicas em seus controles, o modelo *DualShock* (figura 23), permitindo, assim, aos jogadores, domínio amplo e não linear não somente do *avatar*, mas também da perspectiva de câmera dos jogos.



Figura 22 – *Gamepad DualShock 2* do Playstation 2 apresenta a mesma interface do modelo com duas alavancas do Playstation One. Fonte: as autoras.

É claro que a mudança da técnica é um dos resultados desses avanços, mas a interferência da alavanca analógica nas adaptações dos *games* antigos aos controles remotos modificou a maneira com que os jogadores percebem estes jogos, lançados nas décadas passadas.

Se um novo jogo é uma clara quebra das convenções existentes (uma inovação radical), o sucesso dele é incerto e há vários caminhos possíveis que ele pode tomar e vários estilos de jogar possíveis que os desenvolvedores nunca terão pensado sobre. Se ele prosperar, as novas convenções serão gradualmente integradas à cultura dos jogos e os jogadores se tornarão familiar com seus mecanismos e estilos de expressão¹⁶⁸(KARVINEN, 2011, p. 8).

Juul (2010) descreve como as interfaces miméticas do aparelho Nintendo Wii e do jogo *Guitar Hero* (Activision, 2006 – 2015) e a simplicidade do *gameplay* de jogos baixados para celulares e *tablets* tornaram visível aos acadêmicos e à indústria de games um novo perfil de potencial jogador – o chamado jogador casual.

Onde os tradicionais games hardcore focam em criar mundos, em espaços 3D, e games casuais baixados da internet focam na experiência em manipular objetos tangíveis no espaço da tela, jogos de interfaces miméticas enfatizam os eventos no espaço do jogador. Jogos de interface mimética nos encorajam a imaginar que o jogo de guitarra é uma guitarra real que nós tocamos, e o controle do Wii é uma raquete de tênis real que nós sacudimos para bater na bola. Onde os mais tradicionais jogos tridimensionais forçam os jogadores a imaginar uma presença corpórea no mundo do jogo, a interface de jogos miméticos permite aos jogadores jogar da perspectiva da presença física deles no mundo real. Enquanto muitos dos populares jogos de interface mimética têm mundos tridimensionais, aqueles mundos podem, às vezes, ser ignorados durante o *game play*, como no caso do *Guitar Hero*. No caso dos jogos esportivos do Wii, os

¹⁶⁸ Tradução nossa: “If a new game is a clear break from the existing conventions (radical innovation), its success is uncertain and there are many possible paths it could take and many possible styles of play that the developers would never have thought about. If it succeeds, the new conventions are gradually integrated to the game culture and gamers become familiar with its mechanics and styles of expression

controles suportam a ilusão de que o espaço do jogador é contínuo ao espaço 3D do jogo, que os dois tipos de espaço são um.¹⁶⁹ (JUUL, 2010, p. 103-107).

Desta forma, Juul (2010) explicita como as interfaces (de hardware e software) modificam a percepção de *video game* e na forma com que os jogadores se comportam perante os jogos. Todavia, é necessário sublinhar que a Nintendo e os dispositivos *mobile* não criaram os softwares com intuito casual, só deram prioridades a este perfil, pois estes games existem desde o início da recente história dos jogos digitais, tendo a plataforma Windows e jogos em *flash* como principais canais desde a década de 1990. Os jogos *Paciência* (CHERRY, 1990) e *Campo Minado* (DONNER, 1989) são exemplos de populares jogos casuais.

5.2 CONTROLE E SOFTWARE

Moore (2011) instrui designers a observar desde o projeto inicial do *game* as mecânicas possíveis de jogo em seu manual de instrução para *game designers*.

A interface do usuário é o elo entre o jogador e o jogo. A interface inclui os controles do jogo, as diferentes telas e os menus que aparecem, ambos, dentro do jogo e fora, e o feedback recebido durante o jogar. Uma interface bem desenhada é dinâmica e intuitiva, e permite ao jogador ser tornar completamente imerso no mundo do jogo em apenas alguns minutos. Se o jogo não tem um bom e intuitivo design de interface, os jogadores logo vão odiar o quão lento os controles parecem ou reclamar sobre a bagunça dos ícones na tela.¹⁷⁰ (MOORE, 2011, p. 315).

Porém, ao definir esquema de controle de jogo como “botões e chaves [que] o jogador pressiona para causar ações que acontecem na tela”¹⁷¹ (MOORE, 2011, p. 325) e afirmar que apenas a interface gráfica cria a mediação entre *game* e jogador, o autor cria uma divisão entre hardware e software. O designer aconselha aos leitores seguir configurações já pré-

¹⁶⁹ Tradução nossa: “Where traditional hardcore games focus on creating worlds, on 3-D space, and downloadable casual games focus on the experience of manipulating tangible objects on screen space, mimetic interface games emphasize the events in player space. Mimetic interface games encourage us to imagine that the game guitar is an actual guitar that we play on, and the Wii controller is an actual tennis racquet we swing to hit the ball. Where more traditional three-dimensional games force players to imagine a bodily presence in the game world, mimetic interface games allow players to play from the perspective of their physical presence in the real world. While many of the popular mimetic interface games do have three-dimensional worlds, those worlds can often be ignored during game play, as in the case of Guitar Hero. In the case of the Wii Sports games, the controllers support the illusion that the player space is continuous with the 3-D space of the game, that the two types of space are one.”

¹⁷⁰ Tradução nossa: “The user interface is the link between the player and the game. The interface includes the game controls, the different screens and menus that appear both inside the game and out, and the feedback received during play. A well-designed interface is seamless and intuitive, and allows the player to become fully immersed in the game world in just a few minutes. If a game doesn’t have a good, intuitive interface design, players might soon hate how sluggish the controls feel or complain about the clutter of icons on the screen.”

¹⁷¹ Tradução nossa: “(...) buttons and keys [that] the player pushes to cause actions to happen on the screen.”

estabelecidas para os diferentes gêneros de jogos digitais para não criar problemas de “jogabilidade” para o usuário.

O único cuidado que Moore (2011) alerta sobre a mediação entre interfaces é a necessidade do trabalho de pesquisa ao produzir jogos para dispositivos com *touch-screen* ou com sistemas não-convencionais de controle – smartphones e Nintendo DS (figura 24) no caso –, para evitar problemas para o jogador, já que o sistema ainda não convenções tão bem estabelecidas como os jogos para computador já que “Antes de mergulhar na produção, uma equipe de desenvolvimento deve determinar todas as plataformas possíveis em que o seu jogo poderá ser jogado, uma vez que os esquemas de entrada para controles não-tradicionais são muito diferentes”¹⁷² (MOORE, 2011, p. 327).



Figura 23 – Nintendo DS apresenta tela segunda sensível ao toque. Fonte: as autoras.

“Para os video games, a capacidade de executar ações extras é limitada pelo número de inputs no controle”¹⁷³ (MOORE, 2011, p. 325). Neste trecho o autor evidencia que o projeto do software está não só ligado ao hardware que irá executá-lo, mas também limitado pelas possibilidades do hardware. O trabalho do designer, em suma, no processo de planejamento de mecânicas de jogo não é a criação em si, mas a adaptação das configurações dentro da realidade existente para configurar de forma “legível” a aparelhagem de controle para o jogador. Neste caso, o artefato direciona (e subjuga) o designer num primeiro momento, para voltar a orientar o jogador em um segundo momento, durante o *gameplay*.

¹⁷² Tradução nossa: “(...) before plunging into production, a development team should nail down all possible platforms their game will be played on, since the input schemes for the non-traditional controllers are so different.”

¹⁷³ Tradução nossa: “For video games, the ability to perform extra actions is limited by the number of inputs on the controller.”

Por outro lado, Taylor (2007) dá maior destaque a mediação entre interfaces gráficas e materiais, teorizando que as interfaces de jogo devem ser consideradas partes integrantes do sistema que envolve o *gameplay*, pois estas modelam a experiência de jogo dos participantes. Portanto, ela afirma que é preciso prestar mais atenção aos usos dos *gadgets* periféricos de consoles para refletir como a presença destes modifica a experiência de jogo em diferentes plataformas.

Lahti (2003) também argumenta que o *feedback* provido pelos *gamepads* ajudam a borrar as barreiras entre usuário e as interfaces, provendo um “*feedback* tátil do computador para o corpo, que literaliza as sensações corporais implícitas transmitida através de efeitos visuais e sonoros utilizados em jogos anteriores”¹⁷⁴ (LAHTI, 2003, p. 162). O autor também diz que os *gadgets* periféricos dos consoles “interação háptica e simultaneamente encapsulam os jogadores em um mundo do jogo completo com sensações corporais”¹⁷⁵ (p. 169).

Taylor (2007) também defende que consoles de mesa e jogos feitos para estes sejam pesquisados com mais frequência na área dos *Game Studies*, pois os gêneros de games criados para PCs e estes dispositivos têm *gameplays* diferentes entre si por causa da variação de hardware, principalmente devido aos diversos modelos de *gamepads* presentes nos consoles.

Escrito em 2007, o texto prevê que consoles como Nintendo Wii (na época ainda nomeado Nintendo Revolution) e Xbox 360 iriam revolucionar a indústria dos emuladores, ao criarem lojas virtuais e possibilitarem que os novos aparelhos reproduzissem jogos antigos, tornando, assim, novamente rentável um espectro de games antes indisponível ao público (que não tivesse os *hardwares* obsoletos), mas que teriam algum problema em adaptar os modernos *hardwares* aos jogos clássicos dos anos 1980.

A novidade da inclusão de emuladores oficiais em novos *video games* divulgada em 2007 se tornou padrão na indústria atual. Todos os consoles da geração passada, assim como os atuais Playstation 4, Nintendo Wii U e Xbox One têm diversos jogos antigos disponíveis nos serviços de lojas virtuais. Por exemplo, as aventuras de *Sonic The Hedgehog* (Sega, 1991 – 2015) podem ser jogadas em todos os consoles citados. Com a exceção da Nintendo, que têm exclusividade com seus clássicos como *Donkey Kong* (1981 – 2014), *Super Mario* (1983 – 2015), *Zelda* (1986 – 2015), *Kirby*(1992 – 2015), *Star Fox*(1993 – 2011) e *Metroid* (1986 – 2010), e da Microsoft com os jogos clássicos da Rare (antiga *third-party* da Nintendo), uma

¹⁷⁴ Tradução nossa: “(...) tactile feedback from the computer to the body that literalizes the implied bodily sensations conveyed through visual and sonic effects used in earlier games.”

¹⁷⁵ Tradução nossa: “(...) haptic interaction and simultaneously encapsulate players in a game world complete with bodily sensation.”

vasta gama de jogos lançados entre as décadas de 1980 e 1990 pode ser comprado e baixado em diferentes sistemas de console, inclusive *games* desenvolvidos originalmente para computadores e arcades.

Contudo, Taylor (2007) avalia que enquanto “consoles e emuladores permitem que jogos mais antigos estejam disponíveis para serem jogados em computadores, entretanto o método de jogar é drasticamente mudado, muitas vezes em formas fundamentais que alteram o *game-play (sic)* e o a recepção do *jogo*”¹⁷⁶(p. 235). Logo, ela questiona se a adaptação de um software não programado para um novo hardware (mesmo que este tenha mais possibilidades técnicas) não iria transformar o *gameplay* em outro.

De fato, a desconexão entre controles e jogo pode mudar completamente a experiência do *gameplay*. Tentar jogar *Banjo-Kazooie* (Rare, 1998; 4J Studios, 2008), jogo de aventura lançado originalmente para Nintendo 64, com o moderno *gamepad* do Xbox 360 – considerado um dos melhores periféricos da história dos *video games* graças a seu design de empunhadura e precisão das alavancas- pode ser frustrante. Ao menos o é para quem cresceu acostumado aos comandos associados ao Nintendo 64 e seu peculiar controle em garra, muito depreciado pelos críticos de games devido a ergonomia deste. O que ocorre é que as mesmas características limitadoras do dispositivo da Nintendo moldaram o *gameplay* do jogo, tornando-os assim clássicos: jogo, controle e *gameplay*. Apesar da superioridade do *joystick* da Microsoft em termos ergonômicos, as diferenças entre este e *Banjo-Kazooie* (que como software será sempre associado ao hardware original) os tornam não tão correspondentes (figura 25) em comparação com o controle do Nintendo 64.



Figura 24 – Interfaces da versão para Xbox 360 do jogo *Banjo-Kazooie* e do *gamepad* do Xbox 360.
Fonte: 4J Studios (2008) e as autoras.

¹⁷⁶ Tradução nossa: “(...) console and emulators make older games available for play on computers; however the method of play is still drastically changed, often in fundamental ways that alter game-play and game reception.”

Percebendo estas incompatibilidades e o descontentamento de *gamers* e de alguns produtores dos games originais, algumas companhias passaram a redesenhar completamente os gráficos e as mecânicas de jogo para adaptação em novos consoles. Acompanhando a tendência de Hollywood em “regravar” sucessos clássicos, as produtoras literalmente recriam a programação do zero, evitando a geração de um *gameplay* incompatível, mas gerando, da mesma forma, um *gameplay* diferente da experiência inicial. A diferença é que mesmo modificando a forma de jogar – para tristeza dos saudosistas –, a reinvenção torna novamente o *gameplay* compatível, pertencente e, portanto, agradável aos jogadores. Por isto o *gameplay* só é uma experiência prazerosa quando a mediação entre corpo e máquina não é verticalizada. Sendo a troca de fluxos entre cada interagente da unidade constante e harmônica, com interfaces que ajudam a deixar transparentes as rupturas entre participantes do sistema de jogo.

Logo, durante o *gameplay* não existe uma divisão de humano e máquinas, sujeitos e não-sujeitos, humanos e não-humanos, mas apenas um “processo coletivo de engajamento onde ação e reação fluem em um circuito de corpos tecnologizados e seus prazeres”¹⁷⁷ (DOVEY; KENNEDY, 2006, p. 109). As máquinas e o homem fazem parte da mesma associação, que realiza um programa único, com interfaces humanas, gráficas e materiais reunidas no sistema de jogo.

O *gamepad*, como parte da unidade, é integrante da interface que faz o *gameplay* existir e é um elemento importante para a sensação de integração dos fluxos da mediação. Ao invés de ser diminuída para uma relação de subjugação onde o humano cria sentidos e a máquina serve como meio, os processos que envolvem o *video game* criam uma sensação de horizontalidade entre os componentes da relação, criando uma unidade com programa único e integrado em suas capacidades materiais e virtuais.

As alterações na tecnologia e descompassos entre hardware e software alteram a mediação e, portanto, o *gameplay* desenvolvido pela unidade. Como relação social, os artefatos e humanos se integram em um agente com programa diferente dos originais, que recombina significância e socialização dos actantes em uma nova estrutura de sentido.

Técnicas, nós aprendemos com os arqueólogos, são articuladas com subprogramas para ações que subsistem (em tempo) e são expandidas (em espaço). Técnicas implicam não sociedade (aquele desenvolvimento tardio híbrido), mas uma organização semi-social que traz junto não-humanos de diferentes períodos, lugares e materiais. Um arco e flecha, um dardo, uma rede, um artigo de vestuário, são compostos de partes e pedaços que requerem recombinação em sequência de tempo e espaço, que não tem relação com seus ambientes naturais. Técnicas são o que acontece

¹⁷⁷ Tradução nossa: “(...) collective process of engagement where action and reaction flow in a circuit of technologized bodies and their pleasures.”

com ferramentas e actantes não-humanos quando processados através de uma organização que os extrai, recombina e os socializa. Mesmo as técnicas simples são sociotécnicas, mesmo esse nível primitivo de significado, formas de organização são inseparáveis de gestos técnicos.¹⁷⁸ (LATOURE, 1994, p. 61).

Portanto, para chegar a definição de *gameplay* é importante entender que as integrações entre interfaces virtuais e materiais auxiliam no caminho da multidisciplinaridade e do entendimento não só do jogador-humano ou do jogador-máquina, mas das intersecções entre ambos no processo da mediação. Afinal, “Nós podemos estar brincando¹⁷⁹ com o corpo quando nós jogamos, mas continuamos carne enquanto nos tornamos máquinas”¹⁸⁰ (LAHTI, 2003, p. 169).

¹⁷⁸ Tradução nossa: “Techniques, we learn from archaeologists, are articulated subprograms for actions that subsist (in time) and extend (in space) Techniques imply not society (that late-developing hybrid) but a semi social organization that brings together nonhumans from very different seasons, places, and materials. A bow and arrow, a javelin, a hammer, a net, an article of clothing are composed of parts and pieces that require recombination in sequences of time and space that bear no relation to their natural settings. Techniques are what happen to tools and nonhuman actants when processed through an organization that extracts, recombines, and socializes them. Even the simple techniques are so sociotechnical; even this primitive level of meaning, forms of organization are inseparable from technical gestures.”

¹⁷⁹ O significado de “brincando” aqui é mais de tornar algo brinquedo (instrumento) do que propriamente brincando no sentido de jogar.

¹⁸⁰ Tradução nossa: “(...) we may be toying with the body when we play, but we remain flesh as we become machines.”

6 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Uma revisão de procedimentos encontrados em diversos autores (AARSETH, 2003; CONSALVO; DUCON, 2006; APPELMAN, 2007; HUNG, 2007; LAMMES, 2007; MARCZAK; SCHOTT; HANNA, 2015) apontou que não existe um conjunto de técnicas e métodos consagrados para a análise de jogos digitais, mas, sim, várias abordagens adaptadas a partir dos procedimentos de pesquisa utilizados em outras áreas e que, após a aplicação para games, são singularizadas ao dar enfoque principalmente às características de *gameplay* (MARCZAK; SCHOTT; HANNA, 2015). Como explicam Consalvo e Ducon (2006), tal fato ocorre, tanto devido às diferentes problematizações envolvendo os games, quanto em relação ao conteúdo analisado dentro do espectro do jogo.

Entre os procedimentos empíricos encontrados nos trabalhos anteriores, optou-se pela adoção de uma estrutura inspirada no trabalho experimental de Appelman (2007, p. 181), que é dividida em quatro passos: pré-análise, captura de dados, análise de dados e construção de conclusões a partir dos resultados obtidos.

A pré-análise consistiu em duas faces: a primeira voltada para o *gameplay*, a segunda para a narrativa, pois como foi explicado no capítulo anterior, ambos os aspectos acontecem em confluência e sua interdependência não pode ser desconsiderada. Para realizar a pré-análise do jogo, foram utilizados alguns procedimentos técnicos de aproximação etnográfica. De acordo com Genzuk (2003), a pesquisa etnográfica “(...) depende muito da experiência pessoal muito próxima e de uma possível participação, e não apenas de observação (...)”¹⁸¹. A pesquisa etnográfica também contempla material documental, representado neste trabalho por documentos (descrições, reportagens, imagens, manuais e guias) sobre *Brothers*, que permitiram obter mais conhecimento sobre a produção, as mecânicas e a contextualização deste. Então, para obter um resultado satisfatório na identificação da narrativa e do *gameplay* de *Brothers* foram utilizadas quatro técnicas durante a pré-análise: a observação, o autorrelato, o registro em caderno de campo e a pesquisa documental.

A necessidade de realizar a observação participante é, como explica Aarseth (2003), a de ter intimidade com as características do objeto, já que apoiar o estudo somente as observações de outros jogando pode incorrer em erros na interpretação do pesquisador. Pois, a menos que seja possível experimentar as mecânicas propostas pelo jogo, não seria possível

¹⁸¹ Tradução nossa: “(...) relies heavily on up-close, personal experience and possible participation, not just observation (...)”

avaliar o processo de *gameplay*, já esta é uma atividade intransferível e que necessita de aproximação pessoal para ser compreendida.

Se não experimentamos o jogo pessoalmente estamos sujeitos a cometer equívocos graves mesmo que estudemos a mecânica e tentemos o nosso melhor para adivinhar o seu funcionamento. E diferente de estudos filmicos e literários, apenas observar a ação não irá nos colocar no lugar da audiência. Quando os outros jogam, o que ocorre na tela é apenas parcialmente representativo do que o jogador experimenta. A outra, talvez mais importante, parte é constituída pela interpretação mental e pela exploração das regras, o que naturalmente é invisível ao não-jogador não-esclarecido. Como não-jogadores não sabemos como distinguir os elementos de sinalização funcionais dos decorativos no jogo.¹⁸² (AARSETH, 2003, p. 3).

Por isso, destaca o teórico, é preciso que o pesquisador de jogos digitais domine as técnicas do *game* – ou ao menos do gênero de jogo escolhido –, para que a experiência adquirida auxilie a entender com mais clareza os resultados obtidos através de observações ou entrevistas com jogadores.

Então, a questão torna-se: devemos esperar que os acadêmicos que estudam jogos dominem os jogos que eles analisam? Esta ideia, embora bastante militante, tem algum mérito, especialmente se olharmos para outras artes performáticas, onde a formação acadêmica é frequentemente combinada com uma formação voltada para o treino de habilidades práticas. Como acadêmicos de jogo, nós, obviamente, temos a obrigação de entender o *gameplay*, e este entendimento é melhor, quando não somente, atingido através do [ato de] jogar.¹⁸³ (AARSETH, 2003, p. 7).

Boellstorff (2006) também defende que o envolvimento do pesquisador com o jogo se aproxima das aplicações dos métodos usados na observação participante (da antropologia), pois estes procedimentos permitem que o pesquisador se envolva criticamente com o material pesquisando, ao invés de só observar a partir de uma posição superior e afastada.

Ao invés de questionários ou entrevistas, a observação participante implica em uma forma, ainda que crítica, de engajamento que borra a linha entre pesquisador e pesquisado. É um método baseado na falha, em aprender com os erros para

¹⁸² Tradução nossa: “If we have not experienced the game personally, we are liable to commit severe misunderstandings, even if we study the mechanics and try our best to guess at their workings. And unlike studies of films and literature, merely observing the action will not put us in the role of the audience. When others play, what takes place on the screen is only partly representative of what the player experiences. The other, perhaps more important part is the mental interpretation and exploration of the rules, which of course is invisible to the non-informed non-player. As non-players we don’t know how to distinguish between functional and decorative sign elements in the game.”

¹⁸³ Tradução nossa: “Then the question becomes, should we expect game scholars to excel in the games they analyze? This idea, while fairly militant, has some merit, especially if we look to other performing arts, where academic training is often combined with training for practical performance skills. As game scholars, we obviously have an obligation to understand gameplay, and this is best and sometimes only achieved through play.”

desenvolver uma teoria de como uma cultura é vivida – em suas normas e em seu "sentir" – que não pode ser redutível a regras.¹⁸⁴ (BOELLSTORFF, 2006, p. 3).

O autor ainda afirma que nos casos dos games, o envolvimento entre pesquisador e material de investigação é indispensável, como ocorre em qualquer aproximação antropológica, colocação que converge com o pensamento de Aarseth (2003).



Figura 25 – O console Xbox 360 versão Pro e seu *gamepad*. Fonte: Wikimedia¹⁸⁵.

O autorrelato, que consiste na exploração do jogo em si, foi o registro da primeira análise do *gameplay* de *Brothers* para o console Xbox 360 (figura 26). A intenção dessa primeira experimentação foi identificar algumas características e pontos-chave do *gameplay*, assim como identificar e compreender, em primeira pessoa, aspectos relevantes para a elaboração dos tópicos das entrevistas semi-estruturadas que foram realizadas na etapa de captura de dados de experiência de jogo de outros jogadores. Além disso, a atividade de jogo em primeira pessoa permite uma melhor percepção da indissociabilidade entre as experiências da narrativa e do *gameplay*, apontando com clareza para seus impactos mútuos. Em suma, nesse primeiro ciclo, o procedimento consistiu em experimentar o objeto empírico, ou seja, jogar *Brothers* no Xbox 360 e fazer anotações sistemáticas sobre os aspectos narrativos e de *gameplay* em um caderno de notas de campo. Considerando que o jogo ocorre em um universo de jogo e que a experiência de jogo está situada na mediação entre espaço virtual e material (FRAGOSO, 2015), é fundamental que a entrada no “campo” seja identificada com o jogar.

¹⁸⁴ Tradução nossa: “In place of surveys or interviewing, participant observation implies a form of ethical yet critical engagement that blurs the line between researcher and researched, even when the researcher is clearly not a member of the community being studied. It is a method based on failure, on learning from mistakes to develop a theory for how a culture is lived—for its norms and its “feel”—that may not be reducible to rules.”

¹⁸⁵ Disponível em: <<https://en.wikipedia.org/wiki/File:Xbox-360-Pro-wController.png>> Acesso em: 03 mar 2016.

É adequado salientar que, referente ao caderno de notas de campo, Rocha e Eckert (2008) afirmam que o uso desta ferramenta não serve apenas para narrar todas as situações, fatos e acontecimentos vividos, ele serve como lugar essencial para o pesquisador “arranjar o encadeamento de suas ações futuras em campo, desde uma avaliação das incorreções e imperfeições ocorridas no seu dia de trabalho de campo, [até] dúvidas conceituais e de procedimento ético” (ROCHA; ECKERT, 2008, p. 15). A partir do pressuposto da etnografia de que o pesquisador precisa ter uma afinidade intensa com o campo, sua cultura e suas significações, seria necessário realizar mais de uma incursão ao campo, ou nesse caso ao jogo, a fim de observar de maneira equilibrada toda a sua extensão – nove fases, resultando em uma partida de 2 horas e 45 minutos pela pesquisadora – para que fossem registrados com correção tanto os elementos da narrativa audiovisual quanto as mecânicas utilizadas. Foram necessárias três sessões de jogo para realizar as anotações desse processo, sendo que as duas primeiras foram registradas apenas com anotações em punho próprio da pesquisadora após cada capítulo do jogo e a última foi registrada em voz, com a pesquisadora relatando as sensações do *gameplay* e da narrativa sem largar o controle ou desviar os olhos da tela para realizar os registros (Apêndice D).

As sessões de autorrelato foram realizadas no ambiente de jogo habitual da pesquisadora, em seu quarto, sentada na cama, de frente para a TV, com as costas apoiadas parede, sem tocar o chão com os pés e com uma almofada no colo para apoiar as mãos e o joystick. O aparelho de televisão utilizado foi uma tela de LCD de 36 polegadas da marca Sony e o video game foi um Xbox 360, o mesmo a figurar na etapa de observação com os participantes-entrevistados.

Entretanto, cabe ressaltar que o envolvimento entre pesquisador e material de estudo não é a única característica relevante da observação participante. Como explica Genzuk (2003), a observação participante “combina simultaneamente a análise de documentos, as entrevistas de participantes e informantes, a participação e a observação direta, e a introspecção”¹⁸⁶. Ou seja, além da proposta intimidade com o material, na pesquisa com ferramentas etnográficas é necessário observar e entrevistar outros participantes do processo. Tal medida não só é razoável, como quase obrigatória, pois a experiência pessoal do pesquisador não é base suficiente para apreciações sobre a experiência de outras pessoas, muito menos para generalizações.

¹⁸⁶ Tradução nossa: “simultaneously combines document analysis, interviewing of respondents and informants, direct participation and observation, and introspection.”

Em um primeiro momento, considerou-se utilizar o mesmo modelo descrito por Fragoso (2014) em seu estudo, no qual a amostra foi selecionada a partir do método bola de neve¹⁸⁷ e posteriormente refinada através de um questionário para estabelecer o perfil do jogador como referência neste trabalho, o que corresponderia a fazer a seleção somente de jogadores experientes em jogos de aventura em terceira pessoa. No entanto, a partir do primeiro teste piloto, que foi realizado com um jogador pouco experiente¹⁸⁸, verificou-se que mesmo alguém sem experiência conseguiria evoluir no jogo, mostrando uma clara curva de evolução na compreensão das mecânicas de controle e entendimento dos *puzzles* propostos. E como um dos motivos da escolha de *Brothers* é a estranheza provocada por sua proposta de controle simultâneo de dois *avatares*, considerou-se viável observar e entrevistar não somente jogadores adaptados ao *gameplay* de jogos em terceira pessoa, mas também aqueles com pouca ou nenhuma experiência com esses aspectos, para que se pudesse, inclusive, comparar as diferentes experiências de jogo.

Então, o método bola de neve foi descartado e ao invés disso foram selecionados seis participantes através de amostragem intencional (FRAGOSO; RECUERO; AMARAL 2013): os dois primeiros seriam sujeitos das experimentações-pilotos (para fins de verificação do processo de observação), outros dois seriam dois sujeitos (uma pessoa identificado com sexo masculino e outra com sexo feminino) com bastante experiência com *games* em terceira pessoa e, finalmente, os dois últimos seriam (uma pessoa identificado com sexo masculino e outra com sexo feminino) voluntários experiência em jogos em terceira pessoa. Como explicam Fragoso, Recuero e Amaral, (2013, p. 80) neste procedimento “são selecionados os elementos que apresentam uma determinada característica ou critério pré-definido”, sendo que neste caso os sujeitos foram determinados através do cruzamento dos critérios “experiência com *games* em terceira pessoa” (experiente/não experiente) e “gênero” (feminino/masculino).

Quanto às técnicas a serem utilizadas na entrevista com os jogadores, Fragoso (2014) apresenta um método qualitativo que serve de modelo para esta pesquisa. No trabalho da autora sete jogadores foram observados durante duas sessões do jogo de tiro em primeira pessoa *Battlefield 3* (Electronic Arts, 2011), nos modos *single player* e *multiplayer*, respectivamente. Após a observação, eles participaram de uma entrevista semiestruturada. Para fim de uma

¹⁸⁷ A amostragem por bola de neve é descrita por Patton (1990) e consiste na busca pela amostra desejada a partir de indicações. Ou seja, a partir de uma primeira indicação de um sujeito bem situado em relação ao tema, é realizado uma rede de indicações.

¹⁸⁸ O teste piloto é realizado para refinar os instrumentos e procedimentos de observação e não faz parte da amostra de experiências válidas para a pesquisa. Devido à previsão de dificuldade de encontrar jogadores dispostos a participar do experimento, optou-se por realizar o piloto com um jogador não tão experiente, preservando os potenciais participantes.

investigação mais aprofundada e a possibilidade de maior personalização na condução das entrevistas, foi estabelecido um número reduzido de participantes. Como explica a autora:

Neste tipo de investigação [qualitativa], o tamanho da amostra não é tão relevante quanto sua adequação aos objetivos de pesquisa. Desta forma, nosso processo de amostragem não pretende identificar um subconjunto representativo do universo de jogadores em primeira-pessoa, mas, sim, construir um grupo rico em informações.¹⁸⁹ (FRAGOSO, 2014, p. 596).

Para confirmar tal seleção, foi pedido que os participantes indicados preenchessem um questionário, cujo modelo adaptado da pesquisa de Fragoso (2014)¹⁹⁰ – para estabelecer o perfil de cada um (Apêndice B). Foi requisitado nome, idade, área de estudo e grau de experiência (nunca, raramente, às vezes, bastante, sempre) com os seguintes tópicos: Jogos Digitais, Xbox 360, Jogos em terceira pessoa e *Brothers*, também foram questionados quais seriam os games, dispositivos de controle preferidos e gêneros de jogo preferidos dos participantes. Não era necessário que os participantes tivessem contato com o jogo em questão antes das sessões de jogo observadas, aliás, exceto um dos pilotos, nenhum dos jogadores havia jogado *Brothers*, o que tornou possível observar o primeiro contato destes com o games e como eles se adaptaram ao modelo de controle e às indicações dos modos de comando na aprendizagem das regras e mecânicas.

É necessário ressaltar que os procedimentos realizados neste trabalho foram integrados aos da pesquisa *Percepção e Experiência Espacial nas Interações com Games Narrativos em Primeira Pessoa*, realizada pelo Laboratório de Artefatos Digitais (LAD) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul e, portanto, sua aprovação, bem como dos instrumentos a serem utilizados, como o Questionário de Aferição de Perfil e Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (Apêndice A) esteve subordinada à daquela pesquisa. Por questões éticas foi garantido o anonimato dos participantes, que serão referidos aqui através de números com três dígitos (002, 003, 004, 005), assim como a não divulgação de imagens ou áudios capturados durante as sessões.

Em relação a captura de dados de experiência de jogo, foi utilizando tanto a observação *in loco* dos jogadores, como o registro via câmeras de vídeo. A presença da pesquisadora no

¹⁸⁹ Tradução nossa: “In this type of investigation, the size of the sample is less important than its adequacy to the research goals. Accordingly, our sampling process did not intend to identify a representative sub-set of the universe of first- person gamers, but to build an information-rich group.”

¹⁹⁰ É necessário ressaltar que os procedimentos realizados neste trabalho foram integrados ao da pesquisa TTTT e, portanto, sua aprovação, bem como dos instrumentos a serem utilizados (questionário, TCLE) esteve subordinada ao crivo da Dra. Suely Fragoso aos objetivos e critérios aprovados pelo Comitê de Ética em relação àquela pesquisa.

local de jogo segue a proposta de Lammes (2007) de que as pesquisas de games necessitam tanto do envolvimento com o material estudado, quanto da utilização das ferramentas de reflexividade (observador e participante) e de contextualização (entrevistando participante e ambiente) para compreender este processo. A autora considera que a reflexividade é muito utilizada na descrição material do campo, sendo dessa forma útil às pesquisas de games, pois “ela oferece um instrumento metodológico que pode fazer o jogar do jogo parte da nossa busca, sem precisarmos abandonar nossa função observacional como acadêmicos”¹⁹¹ (LAMMES, 2007, p. 28). Portanto, o ato de observação *in loco* da experiência de jogo é importante para que o investigador possa observar tanto o espaço virtual quanto o material para uma compreensão mais completa deste contexto, pois é impossível desligar a relação entre ambas as esferas do resultado da experiência.

Hung (2007) também aponta para a relevância da contextualização ao estudar *video games*, já que jogadores não existem apenas como jogadores-*avatares* em um mundo virtual, mas também como jogadores-humanos em um ambiente físico (HUNG, 2007). Em sua pesquisa, o autor observou como jovens imigrantes chineses, ainda iniciantes na língua inglesa, jogavam games em inglês guiando-se pelo entendimento das ações ocorridas dentro do jogo, já que eles não entendiam os textos nas interfaces. Observar os *gamers* durante a partida, e não somente a interface visual, foi uma etapa vital para que o autor compreendesse a importância do *gameplay* naquelas experiências de jogo. Por isso, ele questiona o uso de netnografias (ou etnografias virtuais) para analisar as práticas de jogo, já que o contexto físico configura tanto a interação quanto a construção de significado entre jogo e jogador. Quanto aos procedimentos metodológicos etnográficos utilizados, o autor relata que além de observar *in loco* os *gamers* durante as sessões, estas eram gravadas em áudio e vídeo para posterior análise (HUNG, 2007), da mesma forma que foi feito neste trabalho. Detalhes que não poderiam ser registrados por meios eletrônicos eram registrados extensivamente em seu caderno de notas de campo, para construir um retrato mais detalhado das ações executadas pelos observados. A captura de dados de experiência de jogo foi realizada em um espaço preparado artificialmente, onde fosse possível isolar o máximo de fatores externos (interrupções não programadas, pessoas não ligadas à pesquisa, artefatos normalmente estranhos a um ambiente de jogo) para registrar as experiências dos jogadores. Foi escolhido um ambiente com ares de “caseiro”, por se considerar mais próximo daqueles do cotidiano dos participantes, já que o impacto dos elementos de uma

¹⁹¹ Tradução nossa: “It offers a methodological instrument that can make the playing of the game part of our quest, without having to let go of our observational role as academics.”

estrutura de laboratório seria distinto dos ambientes usuais de jogo. Todas as pessoas convidadas para participar da pesquisa tinham conhecimento das características gerais do local onde seriam realizados os experimentos e dos demais termos e condições, que estão explícitos no TCLE (Apêndice A). A figura 27 mostra um esquema da estrutura montada no local escolhido:

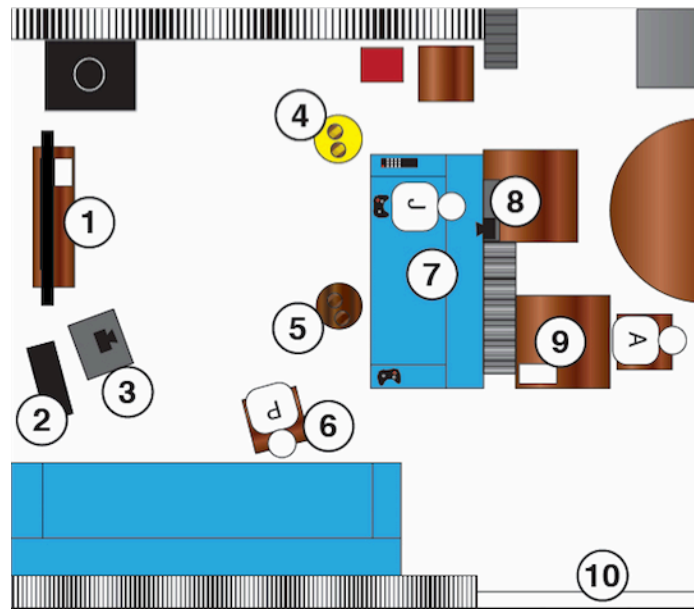


Figura 26 – Disposição do espaço onde ocorreram as sessões observadas. Fonte: as autoras.

A área da sessão de jogo, propriamente dita, compreende o espaço entre os pontos 1 e 9¹⁹²; já o preenchimento do termo de consentimento, do questionário pré-jogo e da entrevista semiestruturada após a sessão ocorreram em outra área (figura 28) assinalada no ponto 11.

¹⁹² Onde estavam localizados um ventilador de chão (ponto 2); dois sofás, duas cadeiras de madeira (uma ocupada pela pesquisadora no ponto 6); uma televisão de LCD 42 polegadas da marca Sony, sustentada em um rack, um Xbox 360 versão elite na cor branca, um Kinect suspenso acima da TV (todos no ponto 1); o controle remoto da TV, dois joysticks do Xbox 360 (todos no ponto 7); um banco amarelo (ponto 4) e uma mesa marrom (ponto 5), cada um com pratos com doces (bolachas, bis ou balas) ou salgados (bolachas salgadas ou cachorros-quentes), guardanapos e uma garrafa d'água com um copo de vidro. Também havia, na diagonal esquerda frontal do jogador, um objeto de apoio para a câmera de filmagem frontal (ponto 3). O dispositivo utilizado foi a Câmera Profissional Nikon 7D, sem a utilização de flash. Atrás do sofá onde estavam sentados os participantes foi posicionado o dispositivo de captura da imagem da interface gráfica (ponto 8), especificamente atrás da nuca dos participantes, direcionada para a captura da tela do jogo (como é possível verificar na figura X). Para realizar esta captura, foram utilizados três tipos diferentes de dispositivos: a webcam integrada do computador MacBook Pro (entrevista 2), uma câmera filmadora da Sony HandyCam 50 gigabytes (entrevista 3) e um iPad 2 (entrevistas 3 e 4).

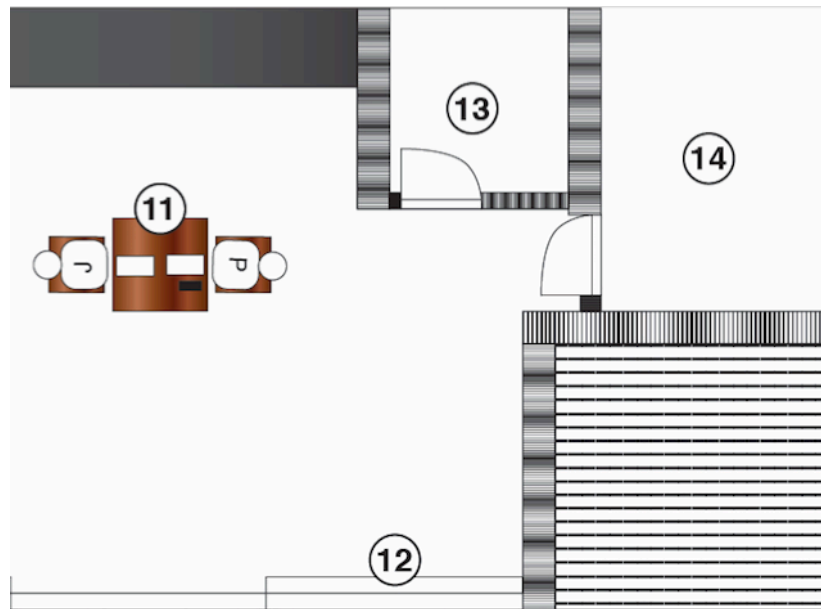


Figura 27 – Disposição do espaço onde ocorreram o preenchimento dos questionários e as entrevistas.
Fonte: as autoras.

Todos os processos envolvidos nas capturas de dados de experiência de jogo foram individuais, sendo que todas as etapas eram realizadas no mesmo dia, com início das atividades entre as 19h e as 19h30min, horário selecionado devido à posição solar e ao nível de luz do local escolhido, e à temperatura do ambiente (já que o processo foi feito em dezembro, verão no Brasil) e para a fácil adaptação às rotinas dos participantes, que trabalhavam ou estagiavam durante os turnos da manhã e da tarde.

Foi pedido que os jogadores falassem em voz alta suas percepções sobre o *game* durante a partida, seguindo os preceitos da técnica *think aloud* (Ericsson; Simon, 1993) utilizada nos estudos de interfaces e IHC. De acordo com Barbosa e Silveira (2010) esta é uma ferramenta de pesquisa que facilita o acesso do avaliador aos pensamentos dos participantes, porém, os autores ressaltam que “certas pessoas podem se distrair e parar de falar enquanto realizam alguma atividade (p. 309). Eles também aferem que se não for aplicada de maneira satisfatória, “esta técnica pode interferir nos resultados da avaliação, como, por exemplo, no número de erros cometidos, pois o usuário pode pensar mais antes de fazer, ou no tempo das tarefas” (BARBOSA, SILVEIRA, 2010, p. 310). Tendo em vista que o objetivo da análise do *gameplay* de *Brothers* não era uma avaliação, não havendo, portanto, medições como as realizadas em estudos de interfaces, considerou-se que a técnica teria menos riscos de prejudicar os resultados obtidos.

Assim como a descrição do processo de autorrelato, é preciso deixar registrado o percurso dos testes realizados para chegar até o método empregado para a coleta dos dados aqui

exposta. Para tal fim, foram utilizados dois processos pilotos com participantes diferentes, intitulados de participante 000 (pessoa identificada com sexo feminino e sem experiência em jogo de aventura em terceira pessoa) e participante 001 (pessoa identificada com sexo masculino e com experiência em jogo de aventura em terceira pessoa).

A participante 000 (25 anos) jogou *Brothers* no mesmo ambiente e posição da sessão de autorrelato somente sob a observação da pesquisadora e sem aparelhos de registro de imagem ou som em funcionamento no ambiente. O teste de observação foi realizado antes do Exame de Qualificação. A intenção era verificar o nível de dificuldade do jogo (tanto do controle quanto dos *puzzles*), testar a adequação ao ambiente, o tempo que um jogador sem experiência no gênero do *game* escolhido o concluiria e se tal processo seria adequado para realizar a captura de dados sobre a experiência de jogo. A participante, após a partida executada, relatou as sensações corporais de desconforto nas costas e nos braços devido à posição em frente à televisão e à lentidão nos reflexos referente à duração da partida (quatro horas e quarenta minutos). A jogadora também notou que seus olhos estavam cansados por causa da exposição prolongada. Quanto à dificuldade de manuseio do controle, 000 conseguiu se adaptar movimentando cada *avatar* separadamente até o fim da sessão, o que tornou possível que ele explorasse o mundo de jogo sem frustrações. Em relação aos *puzzles*, após certa dificuldade inicial com a falta de indicações expressas do jogo sobre as mecânicas de controle (como textos de apoio ou tutoriais para ações como o acionamento de alavancas ou a escalada de pedras) e dos objetivos de cada *puzzle* (o que fazer e utilizando que *avatar* e/ou material), começou a reconhecer os sinais padrão dos desafios propostos, aumentando a velocidade de resolução dos entraves do jogo. Este primeiro piloto também confirmou, como apontou Hung (2007), a necessidade de registrar em vídeo e áudio as reações corporais do participante observado para evitar que a pesquisadora perdesse algum movimento essencial ao ter que dividir a atenção entre a interface gráfica do jogo e o jogador.

A partida piloto de 001 (20 anos) foi observada já no ambiente selecionado e artificialmente ajustado para os testes. Da mesma forma que os participantes selecionados para a análise, o jogador passou pelas etapas de a) leitura e assinatura do Termo do Compromisso, b) responder o questionário objetivo, c) jogar três capítulos de *Brothers* e d) participar da entrevista semiestruturada após a partida. Porém, nesta sessão, somente uma câmera de filmagem foi utilizada (posição 3 na figura 27). A pesquisadora registrou apenas por escrito as observações acerca da ação dos *avatares* na interface gráfica, o que se mostrou insuficiente ao cruzar as respostas obtidas na entrevista qualitativa, as imagens da filmagem e as anotações registradas durante a partida, já que o jogador e a pesquisadora tiveram percepções diferentes

quanto à estratégia de movimentação dos irmãos na tela – o jogador acreditou deixar sempre o *avatar* moreno na frente, mas de acordo com as anotações de observação era o personagem loiro que liderava as movimentações. Sem a gravação da tela não foi possível sanar a dúvida ou estabelecer se os ambos *avatars* eram utilizados como “líder” na mesma frequência, por exemplo. Pela mesma razão, foi difícil determinar quais pontos do jogo eram relacionados às movimentações do jogador com base apenas no áudio. Verificou-se, assim, a necessidade de um segundo dispositivo de filmagem, específico para a captura da tela.

Outras duas mudanças desse segundo piloto para os posteriores foram os acréscimos de alimentos e de uma garrafa d’água em superfícies próximas aos participantes durante a partida – pois o jogador pediu um intervalo de meia hora para comer antes da entrevista –, assim como a realização das partidas não filmadas de *Joy Ride Turbo*¹⁹³ (Microsoft Game Studios, 2012) para descontrair os sujeitos antes da interação com *Brothers*.

Nas sessões dos voluntários 002, 003, 004 e 005, selecionados para a análise deste trabalho, foi pedido a eles que jogassem os três primeiros capítulos (prólogo, primeiro e segundo capítulo) do *game*. Normalmente, as pesquisas de observação de jogo se detêm em restringir a observação em limites temporais, o que foi considerado inadequado devido ao entendimento de que é impossível separar de forma radical o *gameplay* da narrativa, de modo que interromper o jogador antes de finalizar um arco da história poderia prejudicar os dados coletados, tanto na observação quanto nas entrevistas. A partir das experiências da própria pesquisadora e dos dois testes pilotos executados com o jogo, foi possível verificar que as fases de *Brothers* são relativamente curtas, sendo que em nenhum dos testes a marcação de tempo para atravessar as fases determinadas ultrapassou mais de uma hora e 42 minutos. Foram utilizados dois controles diferentes durante as experiências: o controle de cores branca e cinza sem fio, usado nas duas primeiras sessões de jogo da pesquisadora e nas partidas das duas sessões pilotos e na sessão do participante 002; e o controle de cor preta sem fio, utilizado na última sessão de jogo da pesquisadora e nas partidas dos participantes 003, 004 e 005. Esta mudança foi necessária devido um problema técnico com a alavanca direita apresentado no primeiro *gamepad* utilizado (branco e cinza), defeito notado pelo jogador 002 e confirmado posteriormente pela pesquisadora no início da partida do sujeito 003.

Durante a sessão de jogo, a pesquisadora ficava sentada em uma cadeira (localizada no ponto 6 da figura 27), com um bloco de notas, caneta e o celular nas mãos, realizando algumas anotações como marcações de tempo e observações dos acontecimentos na tela e posições

¹⁹³ Game de corrida com estilo parecido ao da franquia Mario Kart (Nintendo).

corporais dos jogadores. Eventualmente, durante as sessões de jogo a pesquisadora precisou levantar para ajustar alguns procedimentos envolvendo a luz do ambiente e registro da câmera posicionada no ponto 3. Durante as entrevistas 002 e 003 também estava presente na sala uma assistente (esta ficava sentada no ponto 9 e não interagiu diretamente com o participante), para controle da câmera frontal (ponto 8) que precisava de atenção para garantir seu bom funcionamento. Nas entrevistas 004 e 005 o dispositivo de captura foi mudado (para um iPad 2 ao invés de uma segunda câmera) e como a operação deste não necessitava de acompanhamento, a assistente foi dispensada. É relevante também citar que as câmeras ficavam localizadas nos pontos 3 (frontal) e 8 (traseira), registrando os ângulos indicados na figura 29.

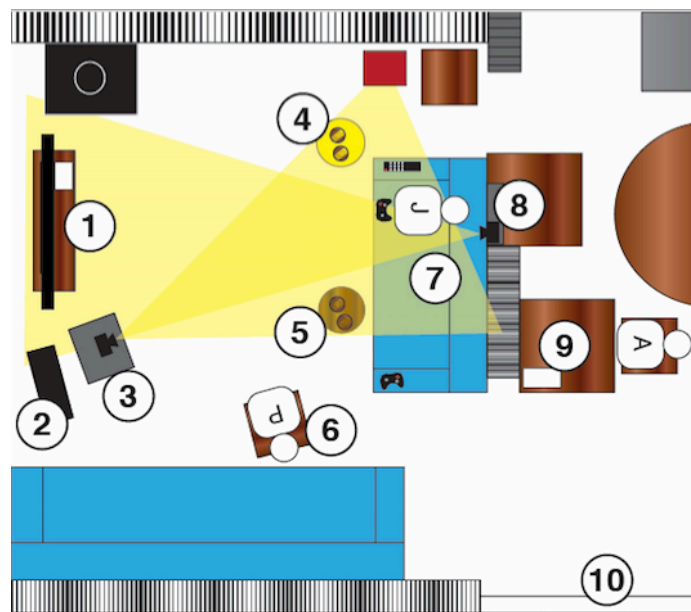


Figura 28 – Esquema com os ângulos das imagens capturadas pelas câmeras. Fonte: as autoras.

Para testar o nível de envolvimento com os acontecimentos nos dois espaços (virtual e material) durante as partidas, foram planejadas duas ações de “interrupção” no ambiente das partidas por uma pessoa externa, convocada pela pesquisadora por mensagem de celular em momentos específicos de jogo¹⁹⁴, para ver se os jogadores notariam que alguém havia entrado na área onde eles se encontravam. A primeira interrupção ocorria no meio do primeiro capítulo, a pessoa externa entrava na sala pisando forte, abria a porta localizada na diagonal traseira dos participantes (no ponto 10) entrava, acedia uma lâmpada localizada atrás dos jogadores e saía do recinto (deixando a luz acesa), fechando a porta atrás de si. Na segunda interrupção, executada durante o segundo capítulo, a mesma pessoa, convocada da mesma forma, voltava a

¹⁹⁴ Durante o último puzzle no prólogo e dez minutos após o início do segundo capítulo do jogo.

entrar pela mesma porta, olhava e assentia para a pesquisadora – que assentia de volta, pegava uma folha de papel localizada na mesa atrás do jogador (ponto 8) e voltava a sair do ambiente por onde havia entrado.

Logo após a observação da atividade, foi feita uma entrevista semiestruturada com os sujeitos observados, para falar da experiência com o jogo, entendimento da narrativa e percepções do *gameplay*. A entrevista foi gravada em áudio para posterior decupagem e análise das respostas. Portanto, foram coletados os seguintes dados para análise: respostas dos questionários objetivos com a finalidade de confirmar os perfis selecionados; filmagens das partidas focando o jogador e o controle; filmagens das partidas focando a tela de jogo; áudio das partidas observadas; áudio das entrevistas realizadas após as partidas. Como os dispositivos de captura audiovisual funcionaram corretamente em todas as sessões, não foi necessário utilizar os arquivos de áudio gravados durante as sessões.

Após o processo de observação e de entrevista de jogadores, foi realizada a etapa da análise dos dados levantados, detalhados no próximo capítulo deste trabalho. De acordo com Genzuk (2003) os processos de análise e de interpretação dos dados coletados, última etapa da investigação, exigem “(...) exame disciplinado, percepção criativa e atenção cuidadosa aos propósitos do estudo de pesquisa¹⁹⁵”, sendo necessário encará-los como processos separados. A análise se inicia ao reunir o material bruto, para que seja possível ter uma visão geral de todo processo. Deve-se, portanto, nessa etapa, cruzar as informações provindas dos dados, de um lado, e dos comentários interpretativos, de outro, para então organizar o que foi coletado em padrões, categorias e unidades descritivas (GENZUK, 2003). Já a interpretação, para o autor, envolve atribuir sentido e significado à análise, explicando os padrões descritivos encontrados e efetuando conexões entre as dimensões descritas. E, somente quando ambos os processos forem completados, o pesquisador pode publicar suas interpretações e conclusões. Portanto, de acordo com a metodologia adotada (APPELMAN, 2007), as etapas foram executadas nesta pesquisa da seguinte maneira:

- a. Pré-análise de jogo: utilizando uma abordagem etnográfica, a pesquisadora se coloca na posição de observadora participante no mundo do jogo, a fim de identificar possíveis padrões a serem firmados, que serão comparados com a experiência do jogador observado,

¹⁹⁵ Tradução nossa: “(...) disciplined examination, creative insight, and careful attention to the purposes of the research study.”

além de realizar uma contextualização com o objeto. Nesse procedimento também há levantamento de material documental referente ao jogo

- b. Captura de dados de experiência de jogo: utilizando métodos de entrevista qualitativos e quantitativos com os jogadores participantes-entrevistados, assim como o registro audiovisual dos jogadores e da interface gráfica durante a experiência de jogo.
- c. Análise de dados da experiência de jogo: utilizando métodos etnográficos de descrição, aplicação dos padrões encontrados na pré-análise nas gravações das experiências dos observados e na transcrição das informações coletadas nas entrevistas.
- d. Construção de conclusões a partir dos resultados obtidos.

Sendo que, especificamente, as etapas da captura de dados de experiência de jogo (ponto b) foram as seguintes:

- a. Para participar do processo, cada participante deveria ler e aceitar o TCLE, para assim terem ciência dos objetivos da pesquisa, de quais seriam as atividades executadas e de que estariam sendo gravados durante a sessão de jogo e de entrevista, bem como terem a garantia ao total anonimato dos dados coletados. O processo era realizado antes do início das sessões experimentais.
- b. Na etapa imediatamente anterior à sessão experimental, os participantes respondiam ao questionário (Apêndice B) com perguntas objetivas referentes a suas experiências como jogadores. As respostas foram marcadas a caneta na mesma folha onde estavam assinaladas as questões e os entrevistados responderam de punho próprio, com a pesquisadora presente para esclarecer qualquer dúvida surgida durante o preenchimento¹⁹⁶.
- c. Inicialmente os participantes foram posicionados no ambiente de jogo (ponto 7) e, com as câmeras e o gravador desligados, jogaram duas partidas rápidas de um outro jogo (*Joy Ride Turbo*), contra a pesquisadora, para terem um nível mínimo de adaptação aos controles e também para descontrair. Em média, cada partida durava até cinco minutos, sendo o tempo total dessa etapa dez minutos;
- d. Ao final da etapa de pré-jogo, a pesquisadora acessava o menu do Xbox 360 e rodava o jogo *Brothers* para os jogadores. As câmeras (frontal e traseira) eram ligadas, assim como

¹⁹⁶ Os participantes 003 e 004 tiveram dúvidas no tópico sobre os tipos de câmera preferidos e ambos pediram uma descrição de como seria cada uma delas, o que foi explicado pela pesquisadora. Os jogadores 002 e 005 perguntaram se poderiam marcar mais de um gênero de jogo como favoritos e se só deveriam colocar um jogo como favorito.

um dispositivo móvel para capturar o áudio¹⁹⁷ e os entrevistados eram informados que, a partir daquele momento, eles estariam sendo gravados e que todos os dados coletados seriam utilizados para análise da pesquisa. Neste mesmo momento, os jogadores eram instruídos a, se e quando possível, explicitar em voz alta as sensações e percepções sobre o jogo durante a partida e a escolher o item do menu “Novo Jogo” para assim iniciarem a sessão de jogo. Os jogadores, então, completaram três capítulos do jogo proposto (exceto a participante 003, em um cenário que será posteriormente explicado na análise) em intervalos que variaram entre uma hora e um minuto e uma hora e 42 minutos;

- e. A última etapa do processo de coleta de dados foi uma entrevista semiestruturada, realizada logo após o término da partida de video game. Todas as respostas foram gravadas em áudio com um dispositivo móvel. A ordem das questões previstas (Apêndice C) foi seguida dependendo das respostas dos jogadores, assim como ações percebidas durante a observação do *gameplay*. As entrevistas foram realizadas em uma mesa, com a pesquisadora e o participante frente a frente no ponto 11, em cima da mesa estavam posicionadas folhas de papel, canetas e dois bonecos de plástico, caso os entrevistados quisessem usar apoio material para as suas explicações. As entrevistas duraram entre 14 e 30 minutos.

Os resultados obtidos nas etapas descritas serão apresentados e analisados no próximo capítulo.

¹⁹⁷ Para prevenir o registro do momento, caso as câmeras tenham alguma falha na captura do áudio

7 GAMEPLAY DE BROTHERS

Este capítulo apresenta e discute os dados obtidos durante os experimentos com o *game Brothers*, com a intenção de compreender como as materialidades próprias da situação de jogo e as mecânicas e dinâmicas de jogo influenciam e caracterizam o *gameplay*, a partir de experiências com o jogo *Brothers*.

A primeira parte é dedicada ao autorrelato (apêndice D). Somado ao resultado dessa observação, o conhecimento anterior da literatura especializada ajudou a organizar essa experiência em seis categorias para instrumentalização da análise dos dados obtidos com a observação dos jogadores: corpo, controle, espaço, tempo, prazer e narrativa.

Na segunda parte deste capítulo, são expostas e discutidas as características das três fases iniciais de *Brothers* (que compuseram a experiência de jogo observada) e os perfis dos participantes da pesquisa.

Na sequência, as categorias construídas a partir do autorrelato e da literatura orientam a descrição dos dados registrados nas gravações audiovisuais das partidas e nas entrevistas. A síntese é produzida a partir dessas discussões sobre estes aspectos nas subseções de análise presentes em cada categoria.

Enfim, na última seção, é feita a articulação dos conceitos apresentados nas seções teóricas deste trabalho com a síntese dos resultados da análise do *gameplay* de *Brothers*, com o objetivo de compreender como as materialidades próprias da situação de jogo e as mecânicas e dinâmicas de jogo influenciam e caracterizam o *gameplay*, a partir das experiências observadas.

7.1 EXPERIÊNCIA DA PESQUISADORA: AUTORRELATO

O autorrelato consistiu no registro sistemático, em forma de notas de campo da experiência da pesquisadora com o objeto empírico, o jogo *Brothers*. No procedimento do autorrelato, foi reforçada a compreensão de que é vital entender os processos envolvendo o corpo do participante, ou seja, suas reações faciais, a mudança de posição e, até mesmo, qualquer movimento realizado durante o *gameplay* em consonância com aquilo que ocorre na tela, para verificar se há – e qual é a – ligação entre eles. Esse ponto foi notado justamente devido à ausência de registro audiovisual das reações físicas da pesquisadora durante a partida, o que impossibilitou a análise deste aspecto, pois, por serem atos inconscientes, a pesquisadora não conseguiu captar como ela reagiu perante os acontecimentos ocorridos no jogo. Também

foi verificada a dificuldade em se ter uma análise mais detalhada em relação ao sistema de controle, pois assim como as ações que foram executadas durante o jogo, mesmo que a pesquisadora pense não ter feito contato visual nenhuma vez com o dispositivo em suas mãos durante a sessão, não se tem registro destes movimentos, só sendo possível perceber a relação no âmbito tátil. Entretanto, percebeu-se que impressões físicas que ficaram mais evidentes durante o próprio *gameplay*, como as relacionadas ao alívio e insatisfação, eram identificadas com facilidade.

Também foi registrado que em nenhum momento a pesquisadora não sentiu seu corpo, ou quais objetos estariam encostados nele, pois ela tinha consciência de onde estava – mesmo que não tivesse uma noção clara do que ocorria a sua volta – e essa percepção não era apagada, assim como todas as sensações físicas sentidas.

Outro aspecto que se revelou importante foi a relação entre o corpo físico e os corpos dos *avatares* e como ocorria o processo de transfiguração da percepção de um para o outro. Durante a partida, foi verificado que as ações dos personagens eram percebidas como sendo da jogadora, porém, ao mesmo tempo, a pesquisadora sabia que os protagonistas e ela eram “pessoas” diferentes. Portanto, optou-se por abordar este tópico com os participantes, a fim de compreender melhor como ocorre este processo de identificação.

Outro ponto de destaque da percepção dos controles, foi o desconforto causado pela mecânica de movimentação dos *avatares*, que é muito diferente daquelas usuais em jogos de terceira pessoa. Tal condição alterou significativamente o *gameplay*, causando até certa frustração e uma maior percepção da presença do controle nas mãos, pois, no início da partida, ela precisou racionalizar constantemente como utilizar as das alavancas para fazer os *avatares* circularem no espaço de forma eficiente. Por isso, se tem a impressão de que esse aspecto altera significamene o *gameplay* de *Brothers* e, portanto, isso seria um ponto a ser abordado nas entrevistas e a ser observado nas sessões com os participantes – examinando principalmente como seria a movimentação dos personagens na interface gráfica.

Na questão das regras, não se encontrou uma maneira direta de se perguntar quais seriam as regras do jogo, porque teria que se explicar qual o conceito de regra utilizado no trabalho (SALEN; ZIMMERMAN, 2004; JUUL, 2005, FRASCA, 2014) e, mesmo assim, os jogadores poderiam associar o termo aos objetivos da narrativa ou às regras vigentes na sociedade virtual do jogo. Porém, percebeu-se que a maior parte das regras é acessada durante o *gameplay*, por meio da manipulação do *gamepad* e da observação das respostas dos comandos na tela, já que poucas vezes o *game* explica de maneira direta quais são as ações que o jogador deve executar no controle para ter determinado *feedback* dos *avatares*, sendo estes processos atribuídos à

intuição dos jogadores ou a partir do repertório de jogo dominado devido às experiências anteriores com video games. Por isso, para serem compreendidas pela pesquisadora, a maior parte das regras do jogo foram testada a partir do processo de tentativa e erro, portanto, seria necessário observar como ocorreria tal percepção, por parte dos voluntários, durante os experimentos.

Também foi notada a importância da disposição de espaço durante o jogo, já que a pesquisadora perdeu a noção do que ocorria ao redor, em detrimento a sua atenção à interface do jogo. Também a percepção da passagem de tempo do mundo real foi impactada por esta questão, já que, sem referências do mundo físico, a questão temporal acabou sendo associada ao sistema cronológico do jogo – passagem do tempo na história. O aparelho de televisão também foi, de certa forma, apagado nessa relação, sendo toda a atenção convergida para o que ocorria dentro da interface gráfica.

Outro ponto relevante da experiência foi o de que em nenhum momento a pesquisadora se sentiu perdida no mundo de jogo, já que os caminhos eram bem lineares e o *game* encontra maneiras bem efetivas de apontar estas trajetórias. Porém, apesar de limitados na questão de liberdade espacial, os cenários davam o tom da narrativa e, se eles começaram de uma maneira mais ingênua e fantástica, aos poucos vão se tornando mais sombrios à medida em que os *avatares* avançam em direção ao objetivo principal do jogo: encontrar a cura para o pai. Por isso, devido a estas experiências relatadas, confirmou-se a relevância de compreender a relação entre os jogadores e os espaços – físicos e de jogo – durante o *gameplay*.

Em relação ao prazer, foi constatado que os diferentes obstáculos proporcionam experiências que são bem prazerosas, principalmente em relação à sensação de completar *puzzles*. Da mesma forma, o próprio ato de conseguir controlar os *avatares* com eficiência e ver as ações executadas pelo jogador na interface gráfica resultou em uma grande satisfação. Esse sentimento de júbilo até influenciava para que se continuasse jogando.

Entretanto, apesar do sentimento causados pelos *puzzles*, a pesquisadora avaliou o jogo como fácil, no sentido de que não é necessária uma habilidade maior do que aquelas que ela tinha para avançar nas fases, da mesma forma, as possibilidades de frustração ou de morte não são tão presentes, principalmente no início do jogo. Mas, mesmo não sendo difíceis, os desafios que apareceram no decorrer do jogo foram suficientemente instigantes para que a pesquisadora quisesse vencê-los sem sentir-se entediada. Inclusive, o interesse em experimentar uma experiência de um modo diferente de controle dos *avatares* pode ser associado ao prazer, já que o domínio dessa destreza também é um desafio. Isso levou à consideração da relevância de

verificar quais as experiências poderiam ser classificadas como prazerosas aos participantes durante a atividade.

Quanto à narrativa, levou-se em conta o jogo inicia com uma longa *cutscene*, que configura inicialmente o contexto do jogo principalmente em relação às características psicológicas dos *avatares* – no caso, a culpa do filho mais velho por não ter conseguido salvar a mãe do afogamento, que situa o risco à própria vida que ele assume na tentativa de salvar o pai. Mesmo que em *Brothers* seja possível interagir com outros NPCs no cenário, estes momentos são apenas uma espécie de *cutscenes* curtas, não sendo possível interferir nas reações acionadas, pois elas são automáticas. Ainda que esta mecânica ajude o jogador a entender como se comporta cada um dos *avatares* perante outros personagens, não é ofertada nessas interações a possibilidade de o jogador interferir na história a partir delas. Assim, embora tenha uma narrativa importante, confirma-se que a experiência de jogo em *Brothers* é mais focada em desenvolver o arco narrativo através do *gameplay*, o que ratificou a escolha desse *game* como objeto empírico desta dissertação.

Portanto, afastando-se um pouco do entendimento de narrativa normalmente associado às obras literárias e filmicas, percebeu-se que os fatos ocorridos no jogo tinham mais em comum com a ideia de acontecimento (GOMES, 2008). Essa percepção surgiu após ser constatado que todas as vezes em que a pesquisadora pensava sobre os eventos do *game*, após o término da partida era como se fosse algo que havia ocorrido com a jogadora. Portanto, aproximando-se de alguns entendimentos sobre as narrativas literárias e filmicas fica a ideia de identificação, pois durante a execução do *gameplay* não era possível ter um registro tão claro do que estava ocorrendo exatamente, da mesma forma que acontece com os acontecimentos, que são narrativas ressignificadas após a finalização do momento que é vivido. Dessa forma, para verificar qual seria o entendimento do que ocorreu no jogo por parte dos participantes, optou-se por questioná-los usando tanto o termo narrativa quanto o termo acontecimento, para verificar se haveria alguma discrepância no que seria relatado.

Também foi percebida uma alteração da sensação de tempo durante a partida, que mesmo não sendo um tópico abordado durante os capítulos teóricos, foi uma anomalia bem impactante para ser desprezada na análise. Então, faz-se necessário verificar se a percepção de tempo que os jogadores teriam durante o *gameplay* também seria alterada ou seria apenas uma experiência singular da pesquisadora, que, no caso, sentiu ter se engajado na atividade por muito mais tempo do que efetivamente jogou.

7.2 OBJETO E SUJEITOS DA OBSERVAÇÃO

Diferente do autorrelato, no qual a pesquisadora analisou o *game* inteiro, durante as sessões de jogo com os participantes foram observados os *gameplays* de apenas três fases de *Brother*: o prólogo, o primeiro capítulo e o segundo capítulo do jogo. É importante frisar que a voluntária 003, em razão do cansaço, não chegou ao final do segundo capítulo, desistindo após uma hora e 42 minutos de jogo. Também, fazem parte do corpus as entrevistas dos quatro jogadores (apêndice E, F, G e H) e as gravações audiovisuais das interfaces e dos participantes de cada sessão de jogo, que foram decupadas em uma lauda padrão (apêndice I).

7.2.1. O Jogo Brothers

Para fins de clareza e entendimento destas etapas por parte de quem nunca jogou *Brothers*, uma descrição de cada etapa – e de quais ações são necessárias executar para passar cada uma delas – pode ser encontrada no *walkthrough*¹⁹⁸ do jogo, feito pela IGN¹⁹⁹ (2013), catalogada como anexo A neste trabalho.

Uma das características mais marcantes do *gameplay* de *Brothers* é sua proposta de interação com os dois *avatares* ao mesmo tempo. Isso implica diretamente sobre a manipulação dos controles. A seguir, é apresentada uma descrição, acompanhada de imagens, das três mensagens exegéticas presentes no início do jogo que ensinam aos jogadores como executar os seguintes comandos: interagir com cada irmão, nadar e modificar a câmera.

A mensagem “*hold triggers to interact*” surge logo após a *cutscene* inicial do jogo. Ela ensina aos jogadores quais gatilhos correspondem a cada irmão e que é preciso segurar os botões para interagir com o carrinho. Como é possível notar na figura 30, ela não explica que se deve utilizar ambas as alavancas para a movimentação de cada um dos *avatares*.

¹⁹⁸ Optou-se pela escolha de um *walkthrough* - ou detonado - já existente, como o produzido pela IGN, já existente pois são muito comuns e competentes as descrições de como chegar ao fim do jogo, descrevendo quais ações devem ser tomadas fase por fase.

¹⁹⁹ Disponível em: <<http://www.ign.com/wikis/brothers-sons/Walkthrough>>. Acesso em: 15 fev. 2016.



Figura 29 – Mensagem diz: “segure os gatilhos para interagir”. Fonte: Starbreeze Studios (2013).

A segunda mensagem exegética da interface que aparece durante o jogo (figura 31), “*hold trigger to interact*”, visa explicar aos jogadores como nadar com os dois *avatares*, já que um deles tem medo de água. Mas, como pode-se perceber, o jogo deixa a ação a ser realizada em aberto, somente usando o verbo “interagir” para explicar a ação de o irmão menor se segurar no mais velho. Esse comando não é tão comum quanto girar/mexer as alavancas para movimentar os *avatares* e, talvez, por isso tenha sido explicado de forma mais explícita.



Figura 30 – Mensagem diz: “segure o gatilho para interagir”. Fonte: Starbreeze Studios (2013).

Logo após os *avatares* conseguirem entrar na cidadela, surge na tela a terceira mensagem exegética que indica como girar o eixo do ângulo das câmeras com os botões LB e RB (figura 32), localizados na parte de cima do *gamepad*. Desta vez, a ação a ser realizada ao pressionar os botões é clara. A mensagem só desaparece depois que o jogador executa os comandos indicados.



Figura 31 – Mensagem diz: “segure LB ou RB para girar a câmera”. Fonte: Starbreeze Studios (2013).

7.2.2 Perfis dos Sujeitos de Pesquisa

A partir das respostas obtidas através dos questionários distribuídos antes das sessões de jogo, recolheram-se dados sobre os perfis dos participantes. As informações coletadas (idade, gênero, escolaridade, níveis de experiência, frequência com que jogam, jogo favorito e tipos preferidos de controle e de plataforma) podem ser conferidas no quadro 3.

A averiguação destes perfis é importante para compreender aspectos relativos às reações e às percepções destes participantes com o jogo de *Brothers*, pois o nível de letramento de cada um, assim como o entendimento dos sistemas de controles e das regras normalmente associadas aos jogos narrativos em terceira pessoa impactaram diretamente na experiência observada. E, considerando que *Brothers* é um jogo que propõe um tipo de mecânica de controle diferente dos jogos tradicionais – na questão da movimentação dos *avatares* –, este nível de experiência é relevante para que se possa entender quais são os desafios do jogo e onde estão os principais momentos de prazer para cada um dos participantes. Ou seja, para compreender tais percepções singulares, é importante saber quem são esses participantes e quais são as suas trajetórias deles como jogadores. É relevante lembrar que todos os sujeitos já tinham algum grau de experiência com jogos digitais, mesmo que em gêneros ou dispositivos diferentes. Os voluntários com experiência em jogos em terceira pessoa são os participantes 002 e 005, porém, apenas o 002 teria familiaridade com o *gamepad* do Xbox 360. Ambos jogam com mais frequência no computador do que em consoles e afirmam preferir utilizar teclado e mouse para jogar.

Já os sujeitos 003 e 004 se dedicam à atividade com menos frequência, sendo que 004 declarou jogar às vezes em plataformas mobile, mas nunca no computador ou no console. Porém, mesmo tendo pouco contato com video games, ele declarou o *gamepad* como

dispositivo de entrada de dados favorito. Tendo em vista que ele joga em dispositivos móveis e que destacou *Temple Run* (2011, Imangi Studios) como o seu jogo preferido, especula-se aqui que tal escolha tenha ocorrido porque o controle via toque não estava listado como uma das opções no questionário de perfil.

A jogadora 003 prefere *games* controlados a partir de sensores de movimento, inclusive citou a série *Just Dance* (Ubisoft, 2009 – 2015) como *game* preferido. É relevante também destacar que enquanto 002 e 005 indicaram dois jogos com bastante ênfase na narrativa como seus favoritos – respectivamente a trilogia *Mass Effect* (BioWare, 2007 – 2012) e *Shin Megami Tensei: Persona 4* (Atlus, 2008) –, os sujeitos 003 e 004 apontaram jogos mais focados no *gameplay*.

Todos os voluntários estão na faixa etária entre 21 e 30 anos, são solteiros e têm nível de ensino médio completo – sendo 002 com especialização incompleta; 003 com mestrado incompleto, 004 com graduação incompleta e 005 com mestrado. Além disso, os quatro pertencem à área das Ciências Sociais Aplicadas. Os participantes 002 e 004 são do sexo masculino, enquanto 003 e 005 são do sexo feminino.

	PARTICIPANTE 002	PARTICIPANTE 003	PARTICIPANTE 004	PARTICIPANTE 005
IDADE	27	25	22	24
GÊNERO	Masculino	Feminino	Masculino	Feminino
ESCOLARIDADE	Especialização incompleta	Mestrado incompleto	Ensino Superior incompleto	Mestre
ÁREA DE FORMAÇÃO	Administração e Finanças	Comunicação Social	Arquitetura e Urbanismo	Comunicação Social
COSTUMA JOGAR JOGOS	Sim	Não	Não	Sim
FREQÜÊNCIA COM QUE JOGA NO PC	Bastante	Às vezes	Nunca	Sempre
FREQÜÊNCIA COM QUE JOGA EM CONSOLES	Raramente	Raramente	Nunca	Às vezes
FREQÜÊNCIA COM QUE JOGA EM MOBILE	Às vezes	Sempre	Às vezes	Raramente
FREQÜÊNCIA COM QUE JOGA GAMES NARRATIVOS	Bastante	Nunca	Às vezes	Sempre
JOGO PREFERIDO	Trilogia Mass Effect	Just Dance	Temple Run	Persona 4
PREFERE JOGAR EM	Computador	Computador/Dispositivo Móvel	Dispositivo Móvel	Computador
INTERFACE DE CONTROLE PREFERIDA	Teclado e mouse	Sensor de movimento	Controle de console	Teclado e mouse
JÁ JOGOU COM O CONTROLE DO XBOX 360	Sim	Não	Não	Não
JÁ JOGOU BROTHERS: ATOT?	Não	Não	Não	Não

Quadro 3 – Perfis e experiência de jogo dos quatro participantes selecionados. Fonte: as autoras.

7.3 SESSÕES DE JOGO

Nesta seção são elencadas as observações referentes às sessões de jogo realizadas, iniciando pelos aspectos relativos à corporeidade dos jogadores. A seguir serão apresentadas as considerações sobre as outras categorias construídas a partir da literatura e autorrelato: controle, espaço, tempo, prazer e narrativa. Em cada uma delas, são apresentadas considerações para cada caso e, ao final, considerações gerais.

7.3.1 Experiência e Percepção dos Corpos

Nesta seção foram anotados pontos relativos às reações físicas e faciais, considerando, quando relevante, sua relação com a dificuldade dos desafios, à frustração, ao sucesso em resolver desafios, às mortes dos *avatares* e às *cutscenes*. Além disso, se explorou a sensação de corporeidade de cada jogador em relação ao *game* e aos *avatares*, ao analisar as respostas das entrevistas e as sensações descritas pelos participantes durante as sessões de jogo. Uma verificação que se revelou importante foi a quem cada participante atribuía às ações ocorridas no jogo.

7.3.1.1 Descrição

Na descrição serão expostos os dados captados nas partidas observadas e nos relatos de cada participante em relação às reações e sensações corporais perante o jogo.

7.3.1.1.1 Participante 002: confortável

No caso do participante 002, experiente com jogos em terceira pessoa e com o controle do Xbox 360, o relaxamento foi quase instantâneo, já que sua posição inicial – de se recostar no sofá, com os ombros relaxados –, perdurou até o fim do jogo. A diminuição da frequência em que piscava os olhos foi observada também logo no início do primeiro capítulo, com 13 minutos de jogo. O participante mudou pouco de posição durante o *gameplay*, sendo a postura mais adotada a de se encostar nas almofadas do sofá às suas costas, com as pernas cruzadas. Os ombros estavam relaxados, com os antebraços apoiados nas coxas, empunhando o controle com ambas as mãos suspensas no ar. Eventualmente, ele trocava a posição das pernas, alternando entre a perna direita sob o joelho direito, ou a perna direita sobre o joelho esquerdo. Só colocava

ambos os pés no chão para pegar algo para comer, para, logo em seguida, voltar a cruzar as pernas.

Também é notável que, apesar de instruído a falar, se tivesse vontade de compartilhar sua experiência com o jogo, 002 só articulou um comentário durante a partida, ao ser lembrado pela pesquisadora que, se assim ele desejasse, poderia expressar qualquer percepção. Fora esse comentário, ele reclamou de um problema no *gamepad*: “estou percebendo que de repente, ele [irmão menor] anda sozinho”, disse²⁰⁰.

Se comparado aos outros jogadores, esse, em particular, deixou transparecer menos as suas emoções por meio de movimentação e expressões faciais ao longo do jogo. Porém, ele demonstrou reações repetidas durante a partida como o ato de levantar as sobrancelhas e se coçar quando encontrava algum desafio um pouco mais complicado ou, então, assentir ligeiramente tanto quando compreendia a solução para um desafio – como observado durante a sua resolução dos *puzzles* – ou quando descobria qual ação de controle deveria executar para prosseguir o jogo.

Mesmo quando seus personagens morriam – fato que aconteceu somente duas vezes na partida – ou quando tinha dificuldade para realizar algum movimento, o sujeito não demonstrava exaltação, somente um leve balançar com a cabeça e um apertar de lábios. Na segunda morte, por exemplo, que ocorreu porque ele havia pisado em um conjunto de ossos que alertam um *troll* sobre a sua presença (figura 33), o jogador fez uma expressão de entendimento levantando as sobrancelhas enquanto assentia positivamente. Essa ação foi parecida com as exibidas por ele ao compreender algum *puzzle*.

²⁰⁰ Tal fato foi descrito nos procedimentos metodológicos e, devido a esta falha técnica, o controle foi substituídos nas sessões subsequentes.

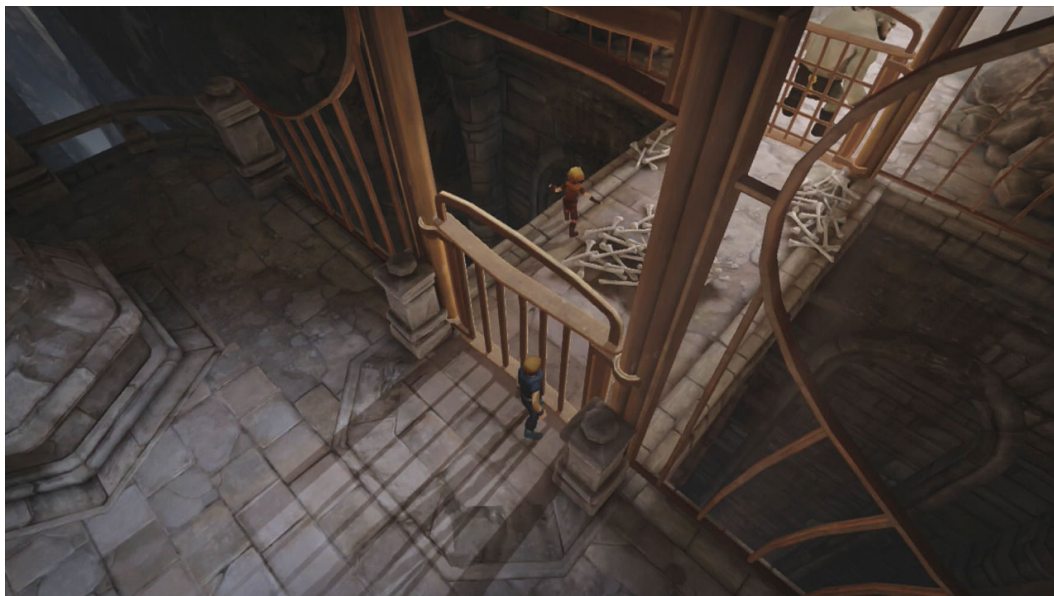


Figura 32 – Irmão menor tenta pegar chave da gaiola. Fonte: Starbreeze Studios (2013).

Na primeira vez em que os *avatares* morreram – ao despencarem de uma plataforma que está desmoronando –, o sujeito 002 não demonstrou nenhuma reação, somente aproveitou a tela de *loading* para comer um doce.

Outra expressão facial observada neste jogador, em alguns momentos do jogo, foi um sorriso "silencioso", quando visualizava a interação dos *avatares* com o mundo de jogo – sendo uma delas um cachorro perseguindo um NPC, que havia impedido o progresso dos *avatares* no prólogo, e uma cena em que o irmão mais novo atinge o porteiro com um balde d'água. A expressão deu-se, claramente, porque ele achou ambas situações engraçadas. Na maior parte das *cutscenes*, telas de carregamento²⁰¹ ou durante a interação com outros NPCs, o participante 002 largou o controle no colo para coçar alguma parte do rosto ou da perna, comeu, se espreguiçou ou estalou os dedos. Em todos os momentos em que sabia que não precisaria usar o *gamepad*, ele o largou e procurou outra atividade, sempre sem desviar a atenção da tela, somente realizando rápidos relances de olhar para pegar alguma guloseima ou então o copo d'água. O interessante não é ele ter se mexido tanto durante as *cutscenes*, mas o fato de que somente duas vezes o sujeito tenha executado alguns destes mesmos movimentos durante o jogo, especificamente nos desafios que demorou um pouco mais para resolver.

²⁰¹ A telas de carregamento surgem após uma mudança de capítulo ou depois de alguma morte.



Figura 33 – *Troll* ajuda irmãos a escalar montanha. Fonte: Starbreeze Studios (2013).

A outra vez em que largou brevemente *o controle* durante o *gameplay* para executar uma ação não ligada ao jogo – no caso pegar e comer um chocolate –, foi em uma situação mais parecida com a das *cutscenes*, quando um *troll* ajuda os irmãos a subir a montanha (figura 34). Nesta etapa era preciso esperar que o NPC chegue até cada local de apoio para prosseguir no cenário, o que pode demorar um pouco. Essa situação se repete várias vezes e, após ter visto a segunda recorrência dessa espera, o jogador 002 aproveitou todos estes momentos para comer, pegando as guloseimas com a mão esquerda, enquanto a outra segurava o controle. Porém, durante estes movimentos, ele buscava manter o contato visual com a tela.

Na entrevista realizada após o término da partida, o participante 002 disse que estava confortável durante a partida e só relatou ter sentido calor, mas negou que isto o tivesse atrapalhado. Ao discutir sobre suas sensações físicas, contou que, por normalmente jogar no PC, sentiu uma diferença postural em relação a sua experiência padrão de jogo, pois, ao jogar *video game* em uma TV, ele costuma ficar mais jogado no sofá, enquanto no computador sua posição é mais ereta. Além disso, ele destacou que a disposição dos membros e distância da tela são diferentes nestas duas situações, o que alteraria a interface do jogo e, por consequência, sua maneira de jogar.

Ainda é preciso salientar que em nenhum momento, ao descrever o jogo ou responder às questões, 002 usou a primeira pessoa para relatar as ações ocorridas dentro do jogo. Ele sempre mencionava atuações e acontecimentos como sendo dos personagens ou, então, utilizava a terceira pessoa no relato, com sujeito oculto, nas respostas. Como o jogador falou pouco durante a partida, não se tem registro sobre suas percepções durante o *gameplay*.

7.3.1.1.2 Participante 003: eu não posso ser dois!

Ao analisar a postura corporal e as reações físicas da participante 003 durante a sessão, foi possível observar que sua posição inicial era sentada na ponta do sofá, com as pernas cruzadas, com os cotovelos apoiados nas coxas, segurando o *gamepad* com as mãos suspensas. Ela se remexeu ocasionalmente no assento, piscando bastante, enquanto cruzava e descruzava constantemente as pernas, parecendo tensa durante a primeira meia hora da partida. Somente aos 45 minutos de jogo, a participante 003 pareceu relaxar, arrumando as almofadas atrás de si e sentando para trás no sofá, descontraindo os ombros e empunhando o controle no colo. Porém, logo após esse relaxamento, a pesquisadora precisou pedir para ela pausar para arrumar as câmeras, o que 003 fez prontamente. Quando retornou ao jogo, voltou a se sentar para frente, na ponta do sofá, com os antebraços apoiados nas coxas. Porém, aos 52 minutos de sessão, ela voltou a escorar as costas nas almofadas do sofá, enquanto apoiava o controle no colo, relaxada novamente. A partir deste momento, ela começou a piscar com menos frequência e passou a comentar menos sobre suas sensações, só expressando em voz alta direções aos personagens ou exclamando em relação ao que acontecia na interface gráfica.

A jogadora também falou bastante durante o jogo. Na primeira parte da partida – até a marca de 50 minutos –, ela dirigia suas falas à pesquisadora, comentando suas sensações e tecendo observações sobre o *game*. Porém, em um segundo momento – que perdurou até o final do jogo –, a participante passou a falar com os *avatares* ou consigo mesma, reclamando do desempenho dela e dos *avatares* (“Não! Por que tu faz isso? Por que o outro fez e contigo eu não consigo), assim como exclamando em frente às vitórias alcançadas e grunhindo devido às derrotas sofridas no jogo.

A jogadora expressou uma série de sentimentos durante a partida, tanto através da fala quanto com reações corporais e faciais, porém, apesar do grande número de dados levantados, foi possível encontrar alguns comportamentos padrões relacionados às dificuldades encontradas, às resoluções de obstáculos, à frustração, à morte dos *avatares*, à observação das *cutscenes* e ao cansaço.

Quando se deparava com algum obstáculo no espaço de jogo, tentava usar os gatilhos de interação em todos os objetos ali encontrados, movimentando os *avatares* por todos os cantos do cenário para conseguir ultrapassá-lo. Concentrada na tarefa, ela começou a levantar cada vez mais a cabeça – explorando a superfície da tela em busca de algo que a ajudasse a prosseguir –, deixando sua boca levemente aberta e os olhos totalmente focados no jogo. Quando demorava um pouco para descobrir o que deveria fazer, começava a rir e falar com os *avatares* quando

estes apontavam o caminho, pois os personagens executam esta ação se o jogador pressiona o gatilho de interação sem estar perto de um objeto interativo. “Tá, eu sei que não é para lá. Que saco. Não, não, não” ou “não adianta ficar gritando, tem que me ajudar”, reclamava ela nestas situações.

Ao compreender o que devia ser feito para resolver um *puzzle* ou para ultrapassar algum obstáculo do cenário, assentia com a cabeça, permanecendo em silêncio, piscando muito pouco e baixando a cabeça em direção à tela, enquanto se sentava um pouco mais ereta. E ao ser bem-sucedida na tarefa, voltava a sentar de forma mais relaxada no sofá, sorrindo e muitas vezes expressando seu alívio em voz alta.

Em relação às frustrações experimentadas durante a partida, suas reações mais comuns eram rir, tapar o rosto e mudar de posição, normalmente sentando-se ereta na ponta do sofá, inclinando-se bem para frente, enquanto tentava descobrir como resolver os impasses apresentados pelo jogo. Ela também demonstrava irritação com os *avatares* quando estes não realizavam as ações pretendidas por ela, criticando-os e, em um dado momento, chegando a implorar para que eles não caíssem mais. Ao falhar várias vezes em uma mesma etapa, começava a exclamar (“por queeeeê?”) e grunhir. Em certos momentos, ao ver que teria que recomeçar algum obstáculo do zero, se atirava em direção ao encosto do sofá rindo e fechando os olhos, voltando a se sentar bem para frente logo em seguida, com uma expressão séria, segurando a respiração e piscando pouco, concentrada na tela.

A participante 003 também exibiu reações bem perceptíveis em relação à morte dos *avatares*, normalmente se mostrando surpresa e ansiosa quando o óbito de alguns dos irmãos ocorria. Quando a primeira morte foi observada, ela ficou espantada com a possibilidade de os personagens morrerem no jogo. No caso, ao ver que o *avatar* menor foi atacado por um cão (na etapa mostrada na figura 35), ela gritou e disse rindo: “Ele pode morrer! Eu não sabia! Achei que esse jogo era inocente, ninguém morria”. Em seguida, a jogadora pausou brevemente o *game*, largando o controle no colo, tomando um gole d’água, enquanto afirmava que precisava se recuperar.



Figura 34 – Irmãos devem evitar cachorro usando as plataformas. Fonte: Starbreeze Studios (2013).

Os personagens voltaram a morrer na etapa em que um *troll* os ajuda a escalar uma montanha e ela disse rindo: “eu não acredito”, enquanto colocava a mão no rosto e se atirava para trás no sofá, em um movimento parecido com aquele observado nos momentos de frustração.

Durante a maior parte das *cutsscenes* ela alterava o modo de segurar o *gamepad*, segurando apenas nas empunhaduras do dispositivo, sem posicionar os dedos sobre os botões ou alavancas e relaxando o punho. Algumas vezes aproveitava o momento de reprodução das *cutsscenes* para se acomodar no sofá.

Ao começar o segundo capítulo, 003 passou a demonstrar sinais de cansaço e desconforto físico, mudando bastante de posição, apoiando constantemente o *gamepad* no colo e piscando mais. Ela também passou a ter mais problemas em executar os comandos, fazendo com que os *avatares* errassem mais na execução das tarefas, principalmente naquelas envolvendo obstáculos do cenário, como escalar paredes e girar manivelas. Tais dificuldades aumentaram a quantidade de reações de frustração com o jogo, se comparadas com aquelas observadas durante o prólogo e o primeiro capítulo. Porém, ela ainda persistiu por mais 20 minutos nesta situação. E mesmo quando questionada – mais de uma vez – pela pesquisadora se gostaria de finalizar a partida, ela afirmou que não queria desistir e dizia que iria tentar só mais uma vez – que invariavelmente se transformavam em várias tentativas até que ela conseguisse atingir o objetivo proposto pelo jogo. Destaca-se aqui o fato de a participante 003 ter declarado no questionário de perfil não ter o costume de jogar games e preferir jogar com dispositivos de captação de movimento, como o Kinect.

Na entrevista, 003 confirmou que começou a se sentir cansada a partir do início do segundo capítulo e disse que, ao notar seu próprio esgotamento, passou a buscar uma posição melhor para sentar. Ela comentou que fica muito tensa jogando e que por isso costuma sentar para frente. Informação que concorda com a percepção da pesquisadora de que a jogadora demonstrou estar mais relaxada ao se encostar no sofá e que deu sinais visíveis de fadiga perto do final da experiência.

Ela relatou ter sentido um pouco de dor no trapézio, na área superior das costas, mas afirmou que o fato é normal para ela, porque tem problemas de coluna e quando tenciona muito os ombros, tende a sentir o desconforto. Ainda acrescentou que sentiu dores nas pernas, mas explicou que já estava com dores nas pernas antes de começar a sessão devido a exercícios realizados em atividade física anterior à experiência com *Brothers*.

A jogadora também afirmou que se sentiu inteiramente presente na partida, sendo que em nenhum momento deixou de sentir seu corpo ou se esqueceu que tinha pernas. Ela relacionou tal efeito à tensão habitual experimentada durante a atividade de jogar, que a impossibilita de se desligar completamente. Inclusive, ela contou que tenta jogar com todo o corpo, se mexendo bastante, sempre em busca de uma posição mais confortável ou alguma espécie de apoio que possibilite uma melhora em seu desempenho. A participante 003 também revelou que em alguns momentos notou que pressionava a perna quando observava que os *avatares* deveriam saltar algum obstáculo no cenário, em uma tentativa de fazê-los pular mais alto. Ela declarou que sabia, racionalmente, que tal movimento não iria ter um resultado correspondente no jogo, mas era uma tentativa inconsciente de transferir a ação aos personagens.

A participante 003 afirmou nunca ter controlado dois *avatares* ao mesmo tempo e achou que a sensação de “levar duas pessoas” é bem diferente de comandar apenas uma ou, então, controlar um *avatar* e ter outro seguindo, sem ser responsável pela movimentação deste segundo. Ela discorreu que este aspecto não permitiu que ela criasse uma identificação – no sentido de personalização – com os *avatares*, exemplificando que quando um deles morria, não sentia que ela havia “morrido” também. “É tipo, eu tenho um carinho por ele [se referindo ao personagem], mas matei o gurizinho, não me matei”, explicou. Por outro lado, 003 esclareceu que quando controla apenas um personagem essa identificação ocorre, pois é como se ela estivesse no espaço de jogo. Ela avaliou que, neste caso, esta sensação de “morte” associada ao *avatar* pode ser sentida, até nas situações em que o personagem é do sexo oposto ao seu. E, retomando a questão deste distanciamento sentido em relação com os irmãos do jogo, ela concluiu: “eles são outros, não sou eu, até porque são dois, eu não posso ser dois. Mas de

proximidade, assim, eu queria que eles fossem bem. Eram meus amigos, eu só estava mandando eles irem lá”.

7.3.1.1.3 Participante 004: eu posso morrer?

Ao analisar a postura corporal e as reações físicas do participante 004 – que não tem o costume de jogar video games e nunca havia usado um controle de Xbox 360 – durante a sessão, registrou-se que nos primeiros momentos da partida ele permaneceu sentado na beira no sofá, com as costas eretas e longe do encosto, o pé direito apoiado no chão e o pé esquerdo pousado em cima do assento do sofá, ambos descalços. Os cotovelos estavam apoiados nas coxas, enquanto as mãos, suspensas, seguravam o *gamepad*. Aos 21 minutos de jogo ele relaxou a postura, se acomodando para trás, com as costas apoiadas nas almofadas, descendo a perna direita para o chão e passando a apoiar o braço direito na lateral do sofá. As mãos agora estavam mais próximas do peito do jogador, segurando o controle perto do rosto. Ele também passou a piscar menos, após adotar esta posição, mantendo por um bom tempo o cenho franzido e os olhos focados na tela. E, apesar de instigado a compartilhar suas percepções durante a sessão, 004 não falou muito durante a primeira meia hora de jogo, inclusive, aos 24 minutos da partida, ao tomar consciência de seu silêncio, disse à pesquisadora: “eu esqueci de falar, é que eu estou muito concentrado”.

Durante a maior parte das *cutscenes* ou telas de carregamento do jogo, o jogador 004 tirava a mão direita do controle para arrumar o cabelo para trás, movimento que ele não executava quando estava efetivamente controlando os *avatares*. Durante a entrevista, 004 também realizou constantemente a mesma ação, ou seja, o fato de ele suprimir o movimento durante o *gameplay* é mais curioso do que a execução ação em si. Quanto engajado no *gameplay*, ele não retirava as mãos do *gamepad* em nenhum momento, nem para executar uma ação instintiva, que parece ser quase mecânica como esta de arrumar os cabelos. Ele também só comeu enquanto assistia às *cutscenes* ou esperava o jogo carregar, mas só começou a consumir alimentos perto da finalização do jogo, um pouco antes de morrer pela primeira vez.

Também, em diversas situações diferentes, o jogador acompanhava com a cabeça o movimento da câmera, ou seja, se ele modificava o eixo de visão para a esquerda, acompanhava este movimento rodando sua cabeça na mesma direção.

Suas reações à morte de alguns dos *avatares* também foram perceptíveis, com destaque para o movimento de olhar para a pesquisadora em duas das vezes em que o *avatar* morreu. Na primeira morte – os irmãos morreram ao despencarem de uma plataforma desmoronando

(figura 36) –, ele reagiu com surpresa, levantando as sobrancelhas e dizendo “eu posso morrer?”. Rindo, o participante pegou uma bala com a mão esquerda enquanto a cena recarrega, reajustou sua posição, sentando mais para frente no sofá, e voltou a ficar sério assim que teve controle dos *avatares*.



Figura 35 – Irmãos devem atravessar plataforma desmoronando. Fonte: Starbreeze Studios (2013).

Quando os *avatares* morreram novamente, nesta mesma parte, ele colocou a mão direita sobre a boca, sério, e olhou para a pesquisadora e declarou: “de novo”. Mudou mais uma vez de posição, voltando a se encostar no sofá. Antes da terceira tentativa de ultrapassar o mesmo obstáculo, enquanto controlava os irmãos pendurados em um trapézio, disse à pesquisadora, sem fazer contato visual: “ó, já está tremendo o controle, significa que eu vou morrer” e encolheu os ombros dizendo baixo “como?”. Quando os personagens pularam para a plataforma ele começou a repetir “vai, vai vai”, em voz baixa. Ao se ver bem-sucedido exclamou “uhh”, soltando ar pela boca. Quando surge a *cutscene*, após o desafio, comemorou novamente dizendo “ah!”, enquanto sorria e pegava uma bala. Em uma outra situação de morte, quando o irmão menor foi notado pelo *troll* guarda por ter caminhado sobre os ossos, 004 suspirou, virou o rosto para o lado direito – quebrando o contato visual com a tela –, e em seguida olhou para a pesquisadora e disse rindo: “comecei a morrer agora”.

O irmão menor é morto mais uma vez, ao enfrentar este mesmo *troll* guarda (figura 37), e ele gritou “não” quando percebeu que o *avatar* ia ser pego. Ao verificar a morte, ele sacodiu as pernas e levou o controle em direção à boca exclamando, fechou os olhos por um momento e voltou a jogar.



Figura 36 – Irmãos devem prender *troll* guarda na gaiola. Fonte: Starbreeze Studios (2013).

Ele deixou o *avatar* menor morrer mais uma vez, no final da terceira fase, enfrentando outro *troll*, que o irmão menor deveria atrair para um buraco (figura 38). Reagindo da mesma forma que na morte enfrentada no outro embate com o *troll*, ele levou o controle até o rosto, perto da boca, e virou o rosto para a direita, quebrando o contato visual com a tela, mexendo os pés de um lado para o outro enquanto exclamava “ah!”. Nestas últimas vezes ele não olhou para a pesquisadora.



Figura 37 – Irmão menor deve atrair *troll* até os pilares com as correntes. Fonte: Starbreeze Studios (2013).

Além das reações às adversidades encontradas descritas acima, o participante 004 apresentou outras reações quando confrontado com desafios. Quando eram relacionadas com as habilidades motoras ou à dificuldade em executar alguma ação dentro do jogo, ele mudava de posição no sofá – alterando entre sentar ereto e se encostar nas almofadas atrás dele –, mexendo bastante os pés. Em algumas situações envolvendo a movimentação dos irmãos agarrados às bordas, ele mordia os lábios e prendia a respiração. Quando não sabia o que fazer para resolver algum *puzzle*, costumava morder os lábios, sentar mais ereto e resmungar em voz baixa frases como “tá e agora?”, sempre mantendo contato visual com a tela.

Já ao conseguir resolver os *puzzles* propostos, ele sorria brevemente, para em seguida voltar a ficar sério, sentando para trás, mais relaxado. Em duas situações, após executar tarefas complicadas (ao conseguir prender o *troll*-guarda e ao finalizar a terceira fase) ele olhou brevemente para a pesquisadora sorrindo, antes de voltar sua atenção para o jogo. Ele também sorria quando via algumas interações dos *avatares* com outros NPCs (principalmente aquelas executadas pelo irmão menor) ou ao observar as *cutscenes* que indicam o final de algum desafio ou fase.

Ao final da partida, o participante 004 relatou em entrevista ter sentido o olho começar a arder um pouco, o que ele definiu como “olho cansado” devido à extensão de tempo em que jogou, mas disse que se sentiu confortável sentado no sofá, sem relatar nenhuma outra dor ou sensação física anormal.

Também é importante registrar que, enquanto na entrevista o participante 004 atribuiu as ações que ocorreram dentro de jogo aos *avatares* ou, então, usou a terceira pessoa do plural para relatá-las – sem especificar o sujeito da ação –, durante a sessão de jogo, ele comentou tanto seu desempenho, quanto o dos *avatares*, usando sempre a primeira pessoa do singular: “eu posso morrer?”; “eu vou morrer”, “vou por ali”, “tenho que subir”, atribuindo para si tanto as ações dele, no *gamepad*, quanto aquelas realizadas pelos dois *avatares*.

7.3.1.1.4 Participante 005: é como se fosse um espelho

A posição inicial da participante 005 – que tem muita experiência com jogos em terceira pessoa e prefere jogar em PC ou no console Playstation 3 – foi sentada na ponta do sofá, com as costas inclinadas para frente, as duas pernas apoiadas no chão. As mãos apoiadas nas coxas segurando firmemente o *gamepad* no colo. Durante os minutos iniciais ela coçou algumas vezes o pescoço ou outras partes do rosto com a mão direita e se balança com o ritmo da trilha sonora por alguns segundos, até ficar parada. Ela piscava muito. Manteve esta postura, sentada na

ponta do assento, por boa parte da partida, sendo observada apenas pequenas variações na empunhadura do controle, ora deixando as mãos suspensas no ar e apoiando os braços nas almofadas em sua volta, ora voltando a apoiar o *gamepad* no colo. Ela falou bastante, normalmente comentando depreciativamente seu desempenho e rindo com frequência, principalmente em momentos de frustração.

Foi na marca dos 50 minutos de jogo que a jogadora, pela primeira vez, se recostou no sofá, ficando um pouco mais deitada. As pernas estavam cruzadas com os braços apoiados no colo, os cotovelos no sofá e as mãos estão no ar. Ela começou a fazer apenas exclamações e falar frases em voz baixa para si mesma. A partir deste momento, a jogadora também passou a rir menos, já que até este marco ela ria bastante durante a partida e se dirigia bastante à pesquisadora, principalmente quando sentia que estava falhando ou demorando muito para resolver algum *puzzle*. Inclusive, durante a entrevista, ela mesma descreveu que estava mais tensa, sentada muito para frente, e que após entender o funcionamento do *game*, relaxou e se sentou para trás, jogando mais tranquila.

Em relação aos *puzzles* e aos obstáculos encontrados durante a partida, suas reações mais comuns eram rir bastante e olhar rapidamente para o *gamepad* em suas mãos, algumas vezes até coçando o rosto, mesmo durante a execução de alguma ação com um dos *avatares* – normalmente o controlado pelo lado esquerdo do *gamepad*. Muitas vezes chegou a se distrair com os estímulos externos ao mundo de jogo, reclamando do calor, conversando com a pesquisadora e até tentando matar um inseto. Quando estava focada em desvendar algum *puzzle*, mexia bastante no rosto, ajeitava os óculos e levantava o controle em direção ao rosto, deixando só as mãos apoiadas na perna. Porém, faltando 20 minutos para finalizar a partida, ela mudou de postura perante aos problemas, se tornando mais concentrada e silenciosa. Ao se deparar com os desafios neste estado mais relaxado – e confiante com a manipulação dos *avatares* –, começava a respirar mais lentamente, questionando suas próximas ações em voz baixa para si e sem rir, piscando muito pouco e sentando para frente, enquanto apoiava o *gamepad* no colo.

Ao conseguir resolver os *puzzles* propostos, 005 comemorava em voz alta, enquanto ria, em seguida reclamava da sua demora em entender o desafio proposto – mesmo que não houvesse lentidão alguma: “deu uma sensação muito boa por ter descoberto, mas também um pouco ruim porque demorei muito tempo”, disse ela após resolver o problema. Algumas vezes, reclamava do *gamepad* ou da mecânica do jogo após ultrapassar algum obstáculo do cenário. Da mesma forma, ao compreender quais ações deveria tomar para avançar no jogo, ela também vocalizava esta sensação, normalmente piscando bastante após a compreensão. Como também foi observado na relação com às dificuldades, a partir da uma hora de jogo, passou a exclamar

menos após ser bem-sucedida em algum *puzzle*, apenas rindo do resultado obtido e se recostando, tranquila, no sofá.

Suas reações aos momentos de frustração também foram perceptíveis, com destaque para o ato de rir toda vez que demorava a executar alguma ação com os *avatares*. Esta reação era normalmente associada à confusão ocasionada pelos controles da movimentação dos personagens. Também, diferente de todos os outros participantes, ao se sentir incomodada com o jogo, ela tirava uma das mãos do *gamepad* e coçava o rosto ou arrumava o cabelo durante o *gameplay*, normalmente no meio da execução de algum movimento, sem fazer menção de pausar ou interromper a ação observada na interface gráfica. Apenas uma vez ela se dirigiu diretamente ao *avatar* (irmão menor) durante a partida. Após falhar algumas vezes ao fazer o personagem se segurar nas beiradas de um precipício, ela o chamou de burro, para logo se corrigir rindo: “Eu chamei ele de burro, mas quem é burra sou eu”.

Em relação às mortes dos personagens, suas reações eram normalmente exclamar “não”, ao observar a morte, para em seguida rir da situação, balançando a cabeça negativamente. Ao comentar os óbitos, sua maior preocupação era a possibilidade de ter que reiniciar a fase longe da etapa onde havia morrido. Ao verificar que isto não ocorria, ela se sentiu aliviada. “O bom é que ele [jogo] salva em cada pedacinho, porque ia ser muito enfadonho fazer tudo de novo”, explicou 005, enquanto esperava a tela de carregamento terminar. Após ter atingido um estado mais concentrado no jogo, as suas reações à morte também se modificam um pouco. Por exemplo, após ver o irmão menor ser derrotado pelo *troll* da última etapa do jogo ela somente exclamou baixinho, mas não se alterou muito com o fato. Sem sequer rir uma vez, manteve os olhos focados no jogo, totalmente concentrada.

Durante as *cutscenes*, ela normalmente largava o *gamepad* no colo, usando as mãos para tomar água, para coçar o rosto ou, então, para ajeitar os óculos e os cabelos. Algumas vezes, ela também optou por segurar o controle relaxadamente apenas com a mão esquerda, enquanto apoiava a direita no sofá, para assistir às cenas.

A participante 005 relatou na entrevista que a sensação corporal mais proeminente para ela, durante a partida, foi cansaço físico, especificamente a dor nas mãos e a impressão de que seus polegares estavam endurecidos, devido ao seu hábito de segurar o controle com muita força. De acordo com ela, mesmo que quisesse continuar avançando no jogo, a dor a impossibilitava de conseguir completar rápido o suficiente as tarefas propostas pelo jogo. A voluntária explicou que quando finalmente se acostumou ao sistema de controle, suas mãos cansaram.

Também é importante registrar que a participante 005, enquanto comentava seu desempenho durante o *gameplay*, sempre atribuía as ações e movimentações ocorridas dentro do jogo aos *avatares*, distanciando estas ações de si. Sempre que falava das suas ações, era se colocando no papel de jogadora-controladora, sempre destacando a relação com os *avatares* perante o controle, nunca se alocando como protagonista dentro do mundo de jogo. Porém, durante a entrevista, ela atribuiu as ações ocorridas no jogo tanto aos *avatares*, como a si própria, utilizando muitas vezes a primeira pessoa do singular para descrever atos ocorridos somente no mundo do *game*. Alguns exemplos dessa personalização dos *avatares* registrados na entrevista são: “eu ficava horas mexendo em cada coisinha”; “quero falar com cada um deles [NPC] para ver o que acontece”; “eu exploro cada centímetro do mapa”; “às vezes eu estava presa em algum lugar”. Ela explicou a forma de conexão corporal que estabeleceu com as ações observadas na tela usando a analogia de um espelho, pois assim como a imagem do reflexo, o *avatar* observado na interface gráfica age ao mesmo tempo em que a mão do jogador age no mundo físico.

7.3.1.2 Síntese e análise

Foram perceptíveis alguns padrões nas expressões corporais dos jogadores durante o desenrolar da partida. Em todos os casos, a posição inicial foi alterada após algum tempo de jogo, permitindo à pesquisadora observar que o relaxamento da postura dos jogadores está diretamente relacionado à melhora no desempenho no comando dos controles dos dois *avatares* durante a partida (quadro 4). Em todos os casos observados, o ato de se apoiar no encosto do sofá, acompanhado do relaxamento dos ombros e da diminuição da frequência em piscar os olhos, refletiu-se em um *gameplay* mais fluído e até a uma aparente maior concentração no jogo e, posteriormente, a uma crescente desatenção ao que ocorria no espaço físico, não aqueles propiciados pelo *gamepad* e pela tela, mas também quanto às pessoas presentes e a situação de pesquisa em geral, sendo observada uma certa quietude por parte dos jogadores, sobretudo nos casos das participantes 003 e 005.

Porém, cabe ressaltar que cada participante demonstrou este relaxamento em etapas diferentes da partida, não só no que concede às fases, mas também ao próprio tempo e à progressão no jogo. Considerando o tempo total de jogo, as participantes 003 e 005 demoraram um pouco mais para relaxar fisicamente do que os outros dois. Entretanto, se for levado em conta a progressão do jogo, a participante 005 foi quem demorou mais para se sentir relaxada,

já que só relaxou depois de avançar aproximadamente 60% do tempo total da sessão, sendo assim a jogadora que mais demorou para demonstrar sinais de calma.

Postura de jogo	Participante 002	Participante 003	Participante 004	Participante 005
Tempo total de jogo	Uma hora e um minuto.	Uma hora e quarenta e dois minutos.	Um hora e oito minutos.	Uma hora e vinte e quatro minutos.
Inicial	Recostado, atenção na tela, não fala.	Sentada na beira, pisca bastante, fala muito com a pesquisadora	Sentado na beira, pés descalços, pisca bastante, não fala.	Sentada na beira, pisca bastante, ri bastante, fala muito com a pesquisadora
Relaxamento	[aos 13 minutos] Recostado, atenção na tela, não fala.	[aos 52 minutos] Recostada, atenção na tela, fala consigo e com os <i>avatares</i> .	[aos 21 minutos] Recostado, atenção na tela, fala consigo.	[aos 50 minutos] Recostada, atenção na tela, fala consigo.

Quadro 4 – Postura inicial de jogo e a de relaxamento dos sujeitos. Fonte: as autoras.

Foi evidente que a participante 005 se sentiu nervosa ao ser observada, mostrando-se preocupada, principalmente em relação ao seu desempenho de jogo, mesmo que ela tenha sido alertada mais de uma vez que o objetivo da pesquisa não era avaliar a habilidade dos jogadores. Constantemente, ela tecia comentários jocosos ou até degradantes sobre a sua habilidade em controlar os *avatares* ou então em desvendar os desafios propostos. No entanto, a habilidade demonstrada por ela foi bem parecida com a dos outros jogadores – como será explicado no tópico sobre controles e interfaces –, sendo somente discrepante o fato de ela demorar a relaxar em comparação com os outros jogadores.

Outro fato interessante é a diminuição de comentários notados nas participantes 003 e 005, após o estado de relaxamento, que contrasta com a quebra do silêncio de 004, que começa a falar com frequência, em voz baixa, normalmente consigo mesmo, após atingir a mesma condição. Os indicativos sugerem que o relaxamento também esteja relacionado com o alheamento do jogador do espaço físico, assim, borrando as percepções sobre as pessoas externas presentes e até de ações que dependem menos de racionalização, como falar consigo mesmo.

É importante destacar que, apesar de a postura de relaxamento estar diretamente relacionada à melhora do desempenho, isto não significa que seja o ato de se sentir mais relaxado, ou até desligado o suficiente do entorno para adotar uma posição mais confortável, que melhora a atuação dos jogadores durante o *gameplay*. A participante 005 começou a ter

maior entendimento do sistema do controle alguns minutos antes de adotar a postura relaxada. Logo, a tensão observada era imputada à dificuldade com os controles, enquanto a sensação de alívio e, por conseguinte, a de relaxamento, surgiu após ela notar – como inclusive relatou durante a partida – sua evolução com os comandos. Em contraste, mais seguro de suas habilidades, o jogador 002 manteve a mesma postura durante toda a partida, porém, sua adaptação com os comandos pode ser observada através da frequência em que piscava os olhos – expressão também percebida quando o participante se depara com algum obstáculo ou desafio.

Os jogadores também relataram nas entrevistas quais foram as sensações corporais que experimentaram durante a partida (quadro 5). É possível verificar que as percepções referentes ao desconforto, como dores e ardências, foram as mais relatadas. Inclusive, uma jogadora disse que uma das causas da sua noção presença seria a tensão que sente enquanto joga. E devido a esta razão, em nenhum momento deixou de sentir seu corpo só dando atenção às sensações registradas pelas mãos.

Participante 002	Participante 003	Participante 004	Participante 005
Conforto e calor.	Dores nas costas	Ardência nos olhos	Cansaço, sobretudo nas mãos

Quadro 5 – Sensações corporais relatadas pelos jogadores nas entrevistas. Fonte: as autoras.

Os participantes expressaram uma série de sentimentos durante a partida, tanto através da fala quanto com reações corporais e faciais. E, apesar do grande número de dados levantados, foi possível encontrar em todos os jogadores, a partir da observação, algumas reações-padrão frente às diversas situações vivenciadas durante as partidas, sendo estas repetições de comportamentos normalmente associadas às dificuldades encontradas, às resoluções de obstáculos, à frustração, à morte dos *avatares* e à observação das *cutscenes*. O quadro 6 reúne as reações físicas padrões de cada participante aos diferentes estímulos do jogo.

No caso da participante 005, notou-se uma mudança de seus comportamentos após ela alcançar o estado de relaxamento, por isso, optou-se por registrar ambos os padrões encontrados, pois a alteração é radical: enquanto no primeiro momento, pré-relaxamento, muitas das suas reações, como os atos de tirar a mão e olhar constantemente para o controle durante o *gameplay* ou então a dispersão provocada por estímulos externos, não encontram correspondência em relação ao que foi observado nos outros participantes, em um segundo

momento, ao entrar no estado de conforto, suas reações se modificam, tornando possível traçar paralelos entre as reações dela e a dos outros jogadores.

Reações físicas observadas em relação	Participante 002	Participante 003	Participante 004	Participante 005
<i>Às cutscenes</i>	Largao controle; secoça; mexe com coisas do ambiente.	Segura o controle apenas pelas empunhaduras; se movimenta.	Segura o controle com apenas uma mão; arruma os cabelos; mexe com coisas do ambiente; sorri.	Larga o controle ou segura com apenas uma mão; arruma os cabelos; arruma os óculos; mexe com coisas do ambiente.
Aos momentos Frustrantes	Senta recostado; segura o controle com apenas uma mão; se coça.	Senta na ponta do sofá; ri; coloca mão no rosto; fala com <i>avatares</i> ; exclama; grunhe; fecha os olhos; se atira em direção ao encosto do sofá.	Leva o controle em direção à boca; exclama; fala consigo mesmo; fecha os olhos; vira o rosto para longe da tela; mexe as pernas; mexe os pés.	Segura o controle com apenas uma mão; fala com pesquisadora; ri; se coça; arruma o cabelo.
<i>À morte</i>	Balança cabeça lateralmente; aperta lábios.	Surpresa; grita; ri; coloca a mão no rosto e se atira para trás no sofá.	Surpresa; levanta as sobrancelhas; ri; fala consigo mesmo; suspira; vira o rosto para longe da tela; olha para a pesquisadora.	Surpresa; ri; exclama; balança a cabeça lateralmente. [Após relaxar] Exclama baixo.
Aos momentos de dificuldade	Senta recostado; se coça; levanta sobrancelhas; pisca rapidamente.	Senta ereta; ri; fala com os <i>avatares</i> ; levanta a cabeça; abre a boca levemente; aperta constantemente os gatilhos de interação.	Alterna entre sentar ereto e recostado; mexe os pés; morde os lábios; prende respiração; resmunga;	Senta ereta; se coça; ri; fala com pesquisadora; olha para o <i>gamepad</i> ; [Após relaxar] Senta ereta; respira lentamente; fala consigo mesma; pisca pouco.
Ao entendimento de um <i>puzzle</i>	Assente com a cabeça; levanta sobrancelhas.	Senta ereta; assente com a cabeça; pisca pouco; baixa cabeça em direção à tela.	-	Fala consigo mesma, ri, pisca bastante.

Ao Sucesso	Sorri; assente com a cabeça.	Senta recostada; sorri; vocaliza comemoração.	Senta recostado; exclama; solta ar pela boca; sorri; mexe com coisas do ambiente; olha para a pesquisadora.	Vocaliza a comemoração; ri; reclama da sua performance. [Após relaxar] Senta recostada; exclama baixo; ri.
------------	------------------------------	---	---	--

Quadro 6 – Reações físicas dos voluntários observados durante as sessões. Fonte: as autoras.

Nos momentos das *cutscenes*, os participantes optaram por largar os *gamepads* ou relaxar a empunhadura, segurando apenas com uma mão, enquanto assistiam às cenas, se engajando em outras atividades ou ações não desencadeadas pelo jogo, como se arrumar, ingerir alimentos ou bebidas. Destaca-se aqui como todos os participantes escolheram cessar o contato com o dispositivo de controle ao notar que não seria necessário manipular os personagens, o que reforça o entendimento de que eles não esquecem que têm um artefato em suas mãos durante o jogo, pois, se assim fosse, devido à curta duração destes momentos, não teriam porque largar em todas as ocasiões o *gamepad*. Também demonstra que o grau de concentração entre *cutscene* e *gameplay* é diferente, já que nestes momentos os participantes se permitiam realizar outras ações, assim como, desviar o olhar da tela por breves momentos.

Tais reações de distração em resposta às *cutscenes*, são de certa forma contraditórias, se considerado que, diferente dos acontecimentos vividos durante o *gameplay*, as situações apresentadas nas *cutscenes* ocorrem sem a interferência do jogador e em uma duração já pré-estabelecida, ou seja, se alguma informação importante para a compreensão de *Brothers* for perdida, não é possível rebobinar a cena ou sequer escolher revê-la. O mesmo não ocorre durante o *gameplay*, já que o jogador pode levar quanto tempo quiser em cada cenário e, desde que dentro da mesma fase, pode voltar atrás neste espaço se perder alguma informação que ache relevante.

Um caso a se destacar é o do participante 004, que em todas as *cutscenes*, tirava a mão direita do controle para realizar um gesto repetidamente. Durante a entrevista, o participante também realizou frequentemente a mesma ação, que parece ser um cacoete. Ou seja, o fato de ele suprimir o movimento durante o *gameplay* é mais curioso do que a execução ação em si. Quanto engajado no *gameplay*, ele não retirava as mãos do *gamepad* em nenhum momento, nem para executar uma ação instintiva, que parece ser quase mecânica. Tal ação pode explicar que não é a *cutscene* que leva o jogador a se distrair, mas, sim, o *gameplay* que impõe a total concentração na atividade, de forma que as reações observadas em relação à *cutscene* são mais relacionadas à breve liberdade em comparação ao extremo foco exigido pelo *gameplay*, do que

a própria presença da cena. Por exemplo, o único que exibiu alguma expressão diretamente causada pelas *cutscenes* foi o participante 004, que sorria ao observar o desenrolar das imagens.

Em relação às frustrações, foi observado que os jogadores podem ser divididos em dois grupos: os sujeitos menos experientes (003 e 004), que exibiam reações mais exaltadas de irritação; e aqueles com maior experiência em games (002 e 005), que demonstravam sinais mais discretos de insatisfação e normalmente optavam por tirar uma das mãos do controle. Tal contraste poderia talvez ser explicado pelo conhecimento prévio dos jogadores mais experientes sobre a dinâmica dos *games*, pois eles já esperam a existência de desafios que exijam que o jogador se esforce para avançar no jogo, da mesma forma, estão acostumados a repetir várias vezes a mesma etapa para, enfim, completá-la. Porém, para os jogadores menos experientes, o fato de terem que repetir várias vezes alguma ação ou demorar por um tempo demasiado em encontrar a solução para algum *puzzle* era uma experiência mais frustrante, o que se refletia em sinais de nervosismo mais aparente, como balançar os pés, ou de irritação, como se atirar para trás com os olhos fechados. Também é interessante notar que enquanto os menos experientes procuravam quebrar o contato visual com a tela, os mais experientes optavam por tirar uma das mãos do controle, rompendo, de certa forma, o contato físico com o jogo, assim como foi observado em relação às *cutscenes*.

As reações quanto a frustração e a morte foram separadas no quadro – e na análise – devido a alguns pontos discrepantes, pois foi observado que a maior parte dos jogadores demonstraram surpresa quando viram algum dos *avatares* morrer pela primeira vez no jogo, pois não estavam esperando tal desfecho. Ao se depararem com a situações de morte, os sujeitos exclamaram em voz alta e começaram a rir, enquanto alguns até expressaram que não acharam que seria possível morrer no jogo. Só um jogador demonstrou apenas insatisfação ao se deparar com a situação pela primeira vez, sem aparentar surpresa. Entretanto, essas reações foram observadas não só no primeiro contato com o óbito no jogo, mas em todas as novas situações de morte, ou seja, toda vez que morriam em uma nova situação ou local pela primeira vez. Já, quando morriam mais de uma vez no mesmo obstáculo, os jogadores reagiam do mesmo modo que em momentos de outros tipos de frustração. É importante destacar essa mudança de comportamento, pois compreende-se que a morte em si não é frustrante em *Brothers*, já que os *avatares* recomeçam exatamente no mesmo local onde pereceram e os jogadores não tem nenhum tipo de punição direta pela sua morte – como perder bônus de vida ou itens importantes para o jogo –, só é preciso esperar a tela de carregamento e iniciar a ação que foi interrompida pelo fato. Não há nenhum limite na quantidade de mortes possíveis e o jogo não faz qualquer alusão a quantidade de vezes que o jogador deixou o *avatar* perecer. A morte só se torna irritante

quando ela é resultado de repetidas tentativas de ultrapassar uma mesma situação, pois o que se percebe é que a angústia é mais relacionada ao fato de o jogador não conseguir seguir a diante do que notar a própria morte em si.

Ao se deparar com alguma dificuldade no jogo, todos os jogadores emitiram sinais de alerta, com a maioria modificando sua postura, normalmente se sentando mais para frente no sofá e vocalizando por meio de resmungos ou comentários para si a sensação de se sentirem desafiados, sempre mantendo o olhar constantemente em direção à tela. O sujeito 002, um dos mais experientes e que avaliou o jogo como fácil, aumentava a frequência em que piscava os olhos e, de certa forma, aparentava surpresa quando se deparava com alguma dificuldade. Já quando compreendiam o que deveriam fazer para ultrapassar os obstáculos encontrados, os jogadores exibiam sinais desta compreensão, ao assentir positivamente com a cabeça ou ao vocalizar este sentimento, seguidos de expressões de concentração. Uma das participantes também demonstrava um certo grau de entusiasmo, piscando rapidamente os olhos e rindo. Também foi observado que em todas as situações onde os participantes obtiveram sucesso, logo após que eles resolvessem um *puzzle* ou ultrapassassem algum obstáculo no qual estivessem com dificuldade, eles imediatamente voltavam à postura de relaxamento, sorrindo, após experimentarem momentos de tensão. Como normalmente os desafios eram seguidos de *cutscenes*, eles aproveitavam esta interrupção no *gameplay* para tomar um copo d'água ou se ajeitarem.

Estas mudanças do estado de alerta (ao se deparar com o desafio), para uma postura mais concentrada e até entusiasmada (ao entender como ultrapassar o obstáculo), para enfim, uma demonstração de relaxamento e satisfação (ao ser bem-sucedido na tarefa) ocorriam de forma encadeada, sendo a tensão provocada pela primeira etapa diretamente responsável pela reação de alívio exibida ao fim do ciclo. Esta variação de reações foi encontrada em todos os jogadores, sendo sempre ocorrendo na mesma ordem.

E assim como é necessário ressaltar os padrões encontrados, também é preciso salientar a própria existência destes, já que eles indicam que, em um nível inconsciente, existem reações corporais associadas às diferentes experiências de jogo. Pois foi possível observar uma certa homogeneidade tanto nas reações de cada participante quanto nos estímulos aos que estes responderam, inclusive com uma constância – no nível físico – de possíveis situações que impactam o *gameplay*. E o fato dos participantes terem níveis diferentes de experiências com jogos digitais reforçou o entendimento que mesmo com habilidades diferentes, todos se engajaram com a atividade em um nível que possibilitou expressar reações não racionais perante os acontecimentos vivenciados durante o *gameplay*.

Ainda em relação às reações observadas a momentos específicos, também é importante destacar aqui que a maior parte dos jogadores – principalmente quando se encontravam em situações de frustração ou concentrados na resolução de algum desafio – comentava em voz alta percepções sobre o que ocorria no mundo de jogo direcionando suas falas de três formas: para a pesquisadora, para si mesmos ou para os *avatares*. Enquanto a conversa com a pesquisadora demonstra a percepção de que alguém estava na sala observando o jogo – e até uma certa reafirmação da jogadora sobre estar ciente de participar de uma pesquisa –, as outras vocalizações têm um caráter oposto, pois indicam que os jogadores relaxaram ao ponto de expressar sem desmbaraço suas dificuldades e até demonstrar clara irritação com o jogo e consigo mesmos. Da mesma forma é possível aferir que os jogadores pareceriam considerar a existência de quatro presenças distintas durante a atividade, o seu próprio corpo, o da pesquisadora e dos dois *avatares*.

Outro ponto importante a ser abordado na análise da percepção corporal, é a possível projeção – ou até identificação – dos jogadores com as ações dos *avatares*. O quadro 7 reúne a quem os participantes atribuem às atuações ocorridas dentro do mundo digital do jogo quando comentam passagens do jogo. Como é possível observar, algumas vezes, dependendo da situação na qual o participante descreve a ação, o sujeito responsável por ela muda.

Projeção em relação ao avatar	Participante 002	Participante 003	Participante 004	Participante 005
<i>Gameplay</i>	-	Menciona atuações e acontecimentos como sendo dos <i>avatares</i> .	Menciona atuações e acontecimentos no jogo como sendo seus e dos avatares .	Menciona atuações e acontecimentos como sendo dos <i>avatares</i> .
Entrevista	Menciona atuações e acontecimentos aos <i>avatares</i> ou não especifica o sujeito.	Menciona atuações e acontecimentos como sendo dos <i>avatares</i> .	Menciona atuações e acontecimentos aos <i>avatares</i> ou não especifica o sujeito.	Menciona atuações e acontecimentos no jogo como sendo seus e dos avatares .

Quadro 7 – Projeção em relação ao avatar durante *gameplay* e entrevista. Fonte: as autoras.

Dois dos sujeitos comentaram as ações que ocorreram dentro de jogo atribuindo-as às vezes aos *avatares* ou usando a primeira pessoa: “eu posso morrer?”; “vou por ali”; “eu ficava horas mexendo em cada coisinha”; “eu estava presa em algum lugar”. Então, mesmo que eles compreendam que os *avatares* não são o seu corpo, esta personalização das ações pode indicar que eles assumiam os movimentos dos *avatares* como seus, de certa forma, criando uma conexão entre o seu estado corporal em direção ao dos personagens. Esta visão faz sentido se

compreendermos que as ações executadas pelos *avatares*, de certa forma, são parte de uma representação gráfica dos *inputs* recebidos pelo jogo através do *gamepad*, a partir das ações executadas pelo jogador sob o artefato. Ou seja, são tanto resultado das ações dos jogadores como dos próprios *avatares*. Claro, também é preciso lembrar, que a imagem emitida pela interface gráfica é o que leva o jogador a agir sobre o controle, de forma que temos aí um processo em ciclo, onde todos os agentes têm influência um sobre o outro. Logo, pode-se compreender que essa passagem do discurso, de primeira durante o jogo e terceira durante a entrevista, ocorra porque o jogador consegue racionalizar melhor o que aconteceu e ao ter que relatar a experiência, precisa passar necessariamente por este processo de reflexão e, portanto, separação entre o seu eu e os *avatares*. Porém, enquanto ocorre o *gameplay* essa percepção de separação, principalmente da ação, é mais sutil e talvez não seja tão desconectada assim quanto parece ao ser relatada. Enquanto todos, jogador e *avatares*, performam em sincronismo e em tempo real, seus objetivos e ações acabam por se fundir num espaço de jogo em comum entre as percepções e ações do corpo físico e das imagens e das ações dos corpos dos dois irmãos. Até certo ponto, pode-se dizer que os *avatares* são um espelho provocativo das ações do jogador. Já na situação oposta, onde durante a entrevista o sujeito atribuiu atuações no jogo como sendo suas e durante o *gameplay* atribuiu as ações ocorridas dentro do jogo aos *avatares*, pode-se compreender que como durante a entrevista todas as questões eram direcionadas aos jogadores e às suas percepções, era possível que o participante se posicionasse como sujeito das ações executadas, pois, da mesma forma como explicado na situação anterior, os movimentos de jogador e personagens continuavam a se fundir em um mesmo resultado no mundo de jogo. Portanto, a partir destes dois casos, pode-se compreender que os sujeitos podem projetar as ações dos personagens para si, utilizando a primeira pessoa, já que *avatares* e jogadores executam “juntos” os movimentos, mas mesmo assim demonstram claramente saber que os *avatares* não são eles ao utilizarem também a terceira pessoa do singular ao descrever os acontecimentos ocorridos com os irmãos, tendo em vista que um dos sujeitos conversava com os próprios personagens como se fossem seres autossuficientes e inteiramente responsáveis por suas ações, principalmente em momentos de tensão.

Contudo, tanto na fala do sujeito 002 como na da participante 003, não se encontra confusão em atribuir as ações dentro do mundo de jogo aos *avatares*, quando eles relatam suas ações, é do ponto de vista do jogador, portanto, sempre pertencentes à esfera do mundo físico. A participante 003 discorre que o fato de serem dois *avatares* não permitiu que ela criasse uma identificação – no sentido de personalização – com eles, de forma que percebia eles como outros, distanciando-os de si. A jogadora 003 inclusive se dirigia diretamente aos *avatares*,

reclamando de suas performances e desempenhos durante a partida como se não fossem responsabilidade dela ou, ainda, como se estes não estivessem respondendo corretamente aos seus comandos. Entretanto, a declaração dela de se sentir completamente distanciada dos *avatares* contrasta com seu relato de ter tentado executar, inconscientemente, a ação de pular dos *avatares* com as pernas no mundo físico. Mas, mesmo que tais reflexos tenham sido provenientes de um ato inconsciente, eles revelam que a jogadora via uma certa representação do seu corpo no dos *avatares*, ao tentar realizar esta transferência de movimentos das suas pernas para os personagens. E por mais que ela sinta que os “irmãos não eram ela”, essas reações corporais também demonstram que a sua percepção dos *avatares* não foi tão desligada assim da noção de “eu”, principalmente em relação à execução das ações ocorridas no mundo digital de jogo durante a partida. Entretanto, é preciso destacar que essa jogadora em especial declarou no questionário do perfil do jogador que seu modo de controle favorito é através de dispositivos de captação de movimento, ou seja, tal resposta física pode estar associada ao letramento que ela tem com um tipo específico de controle, já que ela não costuma jogar video games com *gamepads*, o que pode ter provocado a tentativa da jogadora fazer os irmãos pularem em sincronia com as pernas dela durante *Brothers*.

7.3.2 Experiência e Percepção do Controle e suas Interfaces

Nesta seção estão elencadas as observações referentes ao sistema de controle de *Brothers*, com destaque para os aspectos relacionados ao comando dos *avatares*, à manipulação da câmera (virtual) e às percepções referentes ao *gamepad*. Além disso, julgou-se pertinente incluir aqui as sensações físicas de controle nas mãos, reportadas pelos participantes, que, apesar de serem também pertencentes à esfera corporal, discutida no item anterior, são da mesma forma associadas aos sistemas de controle, e, por isto, essenciais à análise dos controles e de suas interfaces. Aqui também são abordadas as percepções das regras do jogo, pois se observou – tanto no autorrelato quanto nas entrevistas – que é a partir da interação com os controles que os jogadores entram em contato com esta faceta do *gameplay*.

Para fins de clareza, a figura 39 mostra a disposição das alavancas, gatilhos e botões do *gamepad* do Xbox 360, dispositivo utilizado em todas as sessões:

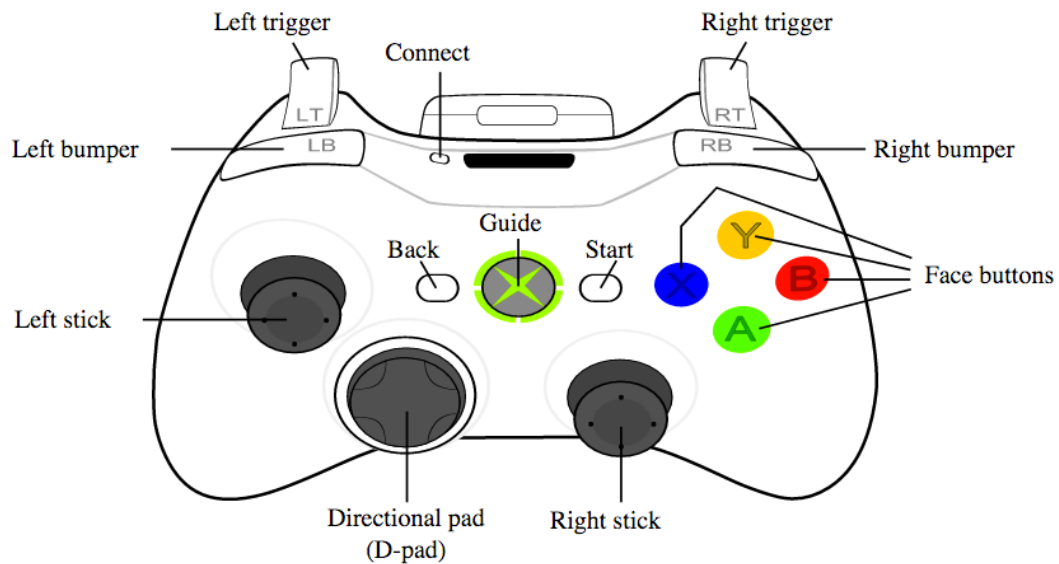


Figura 38 – Design da interface do *gamepad* do Xbox 360. Fonte: Wikimedia²⁰²

7.3.2.1 Descrição

Nesta etapa serão expostos os dados captados nas partidas observadas e nos relatos de cada participante em relação aos controles e suas interfaces.

7.3.2.1.1 Participante 002: *tinha que divergir a atenção entre os dois personagens*

O jogador 002 revelou que nunca havia controlado dois *avatares* ao mesmo tempo em um jogo e avaliou a experiência com o controle como “meia-boca”, pois, de acordo com ele, existia uma confusão natural em esquecer qual irmão é controlado por qual lado, afirmando que mesmo que algumas vezes lidasse bem com essa dualidade, em outras se atrapalhava.

Ele até sugeriu que, apesar de ter gostado da dinâmica do jogo, o sistema de controle não foi bem executado, pois teve que dividir a atenção entre os dois *avatares*. O voluntário refletiu que os desenvolvedores poderiam ter usado o mesmo sistema de controle de Sonic (Sega, 1992) para Mega Drive, onde o personagem Tails segue o ouriço (ou vice-versa) por todo o cenário, sem a necessidade de controlar efetivamente o movimento de ambos para o andamento da narrativa, pois somente nos *puzzles* era preciso utilizar os personagens de formas diferentes. Ele também destacou que as diferenças de habilidade entre os personagens eram bem intuitivas. O que deixou a desejar, para ele, em termos de experiência, foram os momentos

²⁰² Disponível em: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/2c/360_controller.svg. Acesso em: 12 fev. 2016.

em que não era necessário resolver um *puzzle* específico e, mesmo assim, era preciso controlar os dois jogadores.

Apesar dos problemas apontados, o participante declarou ter gostado da ideia de controlar dois personagens ao mesmo tempo, mas achou que faltou refinamento. Ele também relatou não ter tido tanta dificuldade em controlar ambos os personagens devido à sua proficiência em tocar bateria, ou seja, por ter a habilidade de mover os braços e mãos de forma independente. A dificuldade estava em saber qual gatilho ou alavanca controlava cada *avatar*, mas ele afirmou que, com algumas horas adicionais de contato com o jogo, teria se acostumado por completo ao sistema de comandos.

Apesar de ter declarado não sentir diferença entre o controle dos dois *avatares*, o participante notou durante a partida, e reforçou na entrevista, um problema no sistema de controle, relacionado ao sistema de *feedback* do *gamepad* com o jogo. No caso, o irmão menor, controlado pela alavanca direita, estava se movimentando para frente sozinho, o que o atrapalhou um pouco na sessão – defeito confirmado pela pesquisadora na partida com a participante 003, a partir da qual foi trocado o *gamepad* utilizado nas observações subsequentes. Apesar deste problema específico, o jogador declarou gostar do *gamepad* do Xbox 360, concordando que é bem regulado, mas considerando não ter muito o que falar a respeito. Reclamou, ainda, do controle de câmera, pois encontrou “uma barreira artificial” na movimentação desta que não gostou. Ao citar quais seriam os dispositivos de controles do *gamepad* que ele havia utilizado, citou os gatilhos de trás (LT e RT), os “direcionais” (alavancas) e os “gatilhos da frente” (botões LB e RB) para a câmera.

7.3.2.1.2 Participante 003: *consegui fazer várias coisas ao mesmo tempo*

A participante 003 esperava que a experiência de controle fosse mais difícil, já que ela nunca havia jogado com dois personagens ao mesmo tempo, mas avaliou que conseguiu comandar ambos em sincronia na maior porção da partida, com exceção de alguns momentos que exigiram maior coordenação, nos quais ela optou por movimentá-los separadamente.

Ela declarou não gostar muito de *gamepads* de console em geral, acreditando ser esta a razão de não apreciar muito jogar video games. Ela disse preferir jogos que utilizem sensor de movimentos – como o *Kinect* ou o controle do Nintendo Wii –, que classificou como mais “interativos”. 003 revelou na entrevista ter problemas em aprender o quê deve ou não pressionar no *gamepad* para ter o *feedback* correto dos personagens e, na sua avaliação, devido a esta sua dificuldade, achou bastante complicado fazer os *avatares* executarem exatamente o que queria.

“Eu achava que eles pulavam quando eu apertava o botão de interação (LT ou RT), depois eu descobri que não. Então, sei lá, a maior parte do jogo eu passei apertando o botão de interação achando que eles iam pular”, exemplificou a participante. Ela também relatou ter demorado um pouco para notar que, muitas vezes, precisava manter pressionados os gatilhos para executar as interações com o cenário, o que dificultou sua progressão em alguns momentos.

Ela ainda afirmou que, apesar de saber o que deveria fazer para passar um obstáculo, não conseguia, pois, a sua “mão não obedecia ao que o cérebro queria”. Por isso, ela acreditou que se pudesse simular fisicamente a ação a ser executada – como ocorre comumente em jogos que utilizam sensores de movimento –, ela teria gostado mais do que mexer em um *gamepad*.

Ela relatou que não sentiu dificuldade em movimentar os *avatares* pelos cenários e mesmo que algumas vezes confundisse qual alavanca controlava cada irmão, o fato de eles não poderem cair das bordas do cenário não tornou esta confusão em problema para ela. A participante declarou que sua técnica para andar pelos espaços do jogo era tentar fazer o mesmo movimento no *gamepad* para os dois. Porém, quando era necessário executar ações diferentes, como ter que girar uma das alavancas enquanto segura o gatilho oposto, ela ficava repetindo os movimentos em questão exaustivamente, até antes de serem realmente necessários, porque ela sabia que, se esperasse pelo *timing* certo para executar os comandos no *gamepad*, não iria ser bem-sucedida.

Ela disse não ter notado uma preferência sua no controle de algum dos irmãos, mas teve a impressão de que ela tinha mais facilidade em controlar o menor (direita), do que o maior (esquerda), atribuindo esse fato a ela ser destra, e por isso, ter mais facilidade em usar a mão direita, tornando mais complicado controlar os movimentos da esquerda. A participante revelou ter usado a mão direita para auxiliar a esquerda em alguns momentos, mas, posteriormente, na observação da sessão também foi notado que ela usou mais de uma vez o polegar esquerdo, em conjunto com o direito, para mexer a alavanca do irmão menor (direita). Ela revelou que essa manobra era necessária, pois às vezes sentia que seu dedo iria deslizar para fora dos analógicos – o que não ocorreu efetivamente em nenhum momento da sessão.

Outra impressão recordada por ela foi a ideia de que os *avatares* teriam potências diferentes, sendo o menor mais ágil e rápido, enquanto o outro seria mais forte. Ela disse ter notado isso na parte onde é preciso carregar o pai doente em um carrinho. Ficou com a impressão de que, se tivesse colocado o maior na frente, eles teriam ido mais rápido. A sensação do irmão menor ser mais rápido pode estar relacionada ao fato de que ela sempre colocava este ligeiramente na frente do outro, ao se movimentar pelo jogo.

Quanto ao controle de câmera, acionado pelos botões LB e RB, a participante 003 disse que gostou da possibilidade de poder modificar a visualização, mas também acha que se tivesse experimentado um ângulo de visão mais fixo, determinado pelo jogo, seria igualmente bom. Não gostou dos resultados quando a câmera ficou se mexendo sozinha ou alterou para uma visão mais parecida com “*god view*” (vista de cima) do que com a de terceira pessoa, usada em alguns momentos do jogo.

Em relação ao *gamepad* do Xbox 360, a participante disse ter sentido que o dispositivo era um pouco melhor do que os anteriormente testados em sua trajetória como jogadora, já que ele se adaptou melhor à sua mão, por ser mais robusto. Ela também destacou que os outros modelos que já utilizou (o *DualShock* do Playstation) não tinham gatilho na parte de trás, somente um botão, aprovando a mudança observada no controle da Microsoft.

Ao citar quais seriam dispositivos de controles do *gamepad* que ela havia utilizado, enumerou os gatilhos de trás (LT e RT), as “bolinhas” (alavancas), os botões do topo do controle (botões LB e RB) para a câmera e botão start para pausar.

Quanto à percepção das regras, a partir das interações com o controle, a participante disse que só percebeu perto do final da partida que não era necessário apertar os gatilhos para que os *avatares* pulassem de uma plataforma para outra, executando durante a maior parte do tempo uma ação desnecessária no *gamepad*. Ela também demorou a compreender como executar o salto de um ponto de apoio para outro durante escaladas, não notando que para executar a ação era necessário, ao mesmo tempo em que se apertava o gatilho, empurrar a alavanca na mesma direção do pulo. Ela também descobriu a partir do *gameplay* que os *avatares* tinham uma distância máxima para se afastarem e que paravam de andar ao chegar até esse limite – mecânica que pode travar o jogo se, por acaso, um dos dois irmãos não conseguia retornar para perto do outro. Também associou o *feedback* vibratório do *gamepad* a situações de perigo, quando, na verdade, esse processo ocorre para simular para o jogador a sensação física de que os irmãos sentiriam no mundo de jogo em relação ao chão tremer ou até sentir o trepidar característico de se locomover em alta velocidade.

É importante também ressaltar que, logo nos primeiros minutos da partida, a pesquisadora observou que a participante estava com dificuldade de movimentar com precisão o irmão menor (alavanca direita), ao pedir para a participante 003 mexer levemente a alavanca problemática e ver que o *avatar* andava mais do que o esperado, foi confirmado o defeito constatado pelo participante 002. Imediatamente o *gamepad* foi trocado e a partida reiniciada. A participante disse ter notado que o *avatar* não a obedecia direito, mas achou que poderia ser parte da dinâmica de controle do jogo.

7.3.2.1.3 Participante 004: depois eu controlei direitinho

O participante 004 disse ter demorado um pouco para se adaptar ao modo duplo de controle, que achou difícil em um primeiro momento, mas logo em seguida passou a “controlar direitinho”. Ele aprovou o modo com que o jogo é estruturado, destacando que algumas vezes é necessário mexer os dois personagens ao mesmo tempo, e outras não. Para conseguir movimentar ambos os *avatares* de forma efetiva, optou por tentar sempre deixar cada irmão localizado na tela de acordo com o esquema de controles (irmão maior-esquerda, irmão menor-direita) para que o “cérebro não cruzasse as informações”. Tal tática foi perceptível ao acompanhar sua progressão da partida pelos gráficos do jogo, com uma notável facilidade de adaptação aos esquemas de controle da movimentação dos personagens pelo cenário a partir dos 25 minutos da sessão até o fim.

Ele aprovou a possibilidade de poder mudar a câmera durante a partida, pois tinha tido poucas oportunidades de jogar games que dessem essa escolha ao jogador. Ele explicou que essa liberdade permitiu que ele explorasse melhor o cenário, diferentemente dos “jogos que é só uma pessoa com uma mão e eu não consigo ver o que tem atrás”.

Comentando sobre sua experiência com o *gamepad*, o voluntário disse que o achou bom de segurar, mas revelou ter se atrapalhado um pouco por nunca ter tido contato prévio com o dispositivo. Ele também apontou que lembrava que os direcionais do controle ficariam localizados na direita e não na esquerda. Ao ser informado que aquele era o sistema padrão, disse que sua confusão pode ter sido causada por terem duas alavancas e também por não estar acostumado a jogar dessa forma.

Ao citar quais seriam dispositivos de controles do *gamepad* que ele havia utilizado na sessão, citou os joysticks (alavancas) e os de trás (gatilhos LT e RT), definindo suas funções como, respectivamente: movimentar as personagens pelo cenário e executar as funções, como pular, pegar e empurrar.

Quanto à percepção das regras, a partir das interações com o controle, o participante 004 teve facilidade de descobrir quais e de que forma os botões deveriam ser pressionados para executar a maior parte das ações no jogo. Sempre na base da tentativa e erro, buscava a solução ao tentar diversas formas de interação, mas normalmente compreendia o que deveria ser feito logo nas primeiras tentativas e, depois de ter aprendido a regra de interação associada àquele obstáculo ou objeto, resolvia impasses com mecânicas similares com facilidade. Por exemplo, ao se deparar pela primeira vez com um objeto interativo do cenário, teve certa dificuldade em entender que era necessário pressionar continuamente o gatilho para executar a interação até a

sua completude, porém, uma vez entendido esse processo, não voltou mais a ter problemas. Ele também associou, durante a partida, o *feedback* vibratório do *gamepad* a situações de possível morte, especificamente na etapa onde os irmãos precisavam ficar pendurados em um trapézio (que se movimenta em alta velocidade), porém, o estímulo sentido pretendia simular a trepidação experimentada pelos personagens.

7.3.2.1.4 Participante 005: *precisa pensar muito para fazer uma ação*

O jogo inicia com uma *cutscene* que apresenta uma situação trágica do passado envolvendo o irmão menor. Logo após o fim desta, surge brevemente na interface gráfica uma mensagem indicando que é preciso segurar os gatilhos RT e LT para poder interagir ao mesmo tempo com os dois irmãos e com os objetos do cenário. A participante 005 prontamente pressiona os gatilhos, fazendo com que ambos personagens segurem o carrinho com o pai doente em cima, e, em seguida, direciona ambos os *avatares* pela trilha presente no cenário. Porém, é notado que ela somente usa a alavanca da esquerda para realizar o movimento de empurrar o carrinho, não tocando na da direita. Com dificuldade, ela segue até a primeira ponte, onde é necessário puxar uma alavanca. Ao parar de pressionar os botões de interação, ela tenta movimentar ambos os irmãos apenas com o analógico esquerdo em direção a uma alavanca, mas, ao perceber que o irmão menor não corresponde a ação executada sob o *gamepad*, demonstra surpresa e, logo, entendimento “ah, precisa mexer os dois”. A partir daí a jogadora inicia um processo de bastante dificuldade com o controle simultâneo dos personagens.

Este pequeno relato da sessão acima serve apenas de ilustração para o fato de que a voluntária 005 foi a participante que demonstrou maior desconforto com o sistema de controle do jogo, tanto no nível da percepção, quanto no da manipulação dos dispositivos materiais de comando. Durante a entrevista, ela relatou dificuldade em se adaptar aos controles do jogo, comparando o esforço do comando ao ato de piscar somente um olho, pois, para ela, era necessário pensar para executar algumas ações com um *avatar* determinado, não sendo um ato natural. A relação entre as ações da mão e do que ocorre na interface gráfica, explicou ela, é análoga ao fenômeno observado em um espelho, onde ações externas produzem reflexos de movimentos virtuais. Ela disse que quando era preciso racionalizar um movimento específico de apenas um *avatar*, se atrapalhava. Pois, quando fazia ações diferentes com cada um, normalmente ela falhava, pois, o cérebro pensava em um movimento, mas a mão, confusa, executava o comando no gatilho errado.

Ela também acrescentou que não eram muitos botões que deveriam ser manipulados constantemente durante o jogo, citando apenas quatro como essenciais (dois gatilhos e as alavancas), mas o fato de ter que acioná-los várias vezes, ao mesmo tempo, durante a partida, foi complexo. Ela disse que, para trabalhar com esses dispositivos de controle, era necessário relacionar a noção do espaço no mundo digital de jogo e da disposição espacial do controle, por isso, quando ela observava que os *avatares* – não intencionalmente – trocavam de lado na tela, ela, automaticamente, também alterava mentalmente o sistema de controle para refletir as novas posições. Porém, como ela mesma lembrou, o controle não acompanhava essa modificação espacial que ocorria somente no cenário do jogo, de forma que, independente da posição dos personagens na tela, os controles da esquerda ininterruptamente corresponderiam ao irmão mais velho e o da direita ao mais novo. “Então, sempre que eles trocavam de lado isso era complexo. Para mim, a descrição [do sistema de controle] é complexa, mesmo com quatro botões”, sentenciou ela. E, apesar de atribuir essa complexidade à dualidade exigida pelo jogo, ela afirmou que não teve mais facilidade ou dificuldade com o comando de algum *avatar* específico, considerando que eles eram iguais de controlar.

A partir da marca de 50 minutos de jogo, foi possível observar que ela começou a controlar os *avatares* com mais desenvoltura, não os trocando mais de lado constantemente e sendo mais assertiva na movimentação e na execução de atividades simultâneas com ambos. Ela também notou essa progressão e comemorou durante a própria partida: “orgulhosa de mim mesma com a minha evolução rápida em controlar os personagens. Agora eu consigo mexer eles ao mesmo tempo, eu evolui muito!”.

Ainda refletindo sobre o papel do *gamepad* e do jogo, ela destacou que o fato de controle do Xbox 360 ser mais robusto (em questão de tamanho, não peso) do que o *DualShock* do Playstation 3 pode ter alterado a experiência de jogo, se comparado com a que ela tem habitualmente, já que ela achou que pode ter cansado mais com esse dispositivo devido à empunhadura conformada por ele. A voluntária 005 também afirmou que o fato das alavancas não serem paralelas a confundiu, pois não estaria acostumada a jogar com essa disposição dos analógicos. Ela explicou que as alavancas analógicas do console da Sony são posicionadas uma do lado da outra, diferente daquelas do Xbox 360, que são em diagonal, como pode ser observado na figura 40. Devido a essa diferença do projeto ergonômico entre os *gamepads*, a participante disse que mesmo já tendo experimentado uma proposta de controle parecida com a de *Brothers* no passado, vista por ela em um minigame do *Final Fantasy I e II* (Square-Enix), percebeu que a experiência foi diferente devido à troca de controle.



Figura 39 – Controles do Xbox 360 (esq.) e do Playstation 3 (dir.). Fonte: Wikimedia²⁰³.

Quanto à manipulação da câmera durante a partida, primeiro 005 reclamou da falta de possibilidade de controle. No decorrer da sessão, o jogo apresentou como realizar esse controle, usando os botões LB e RB, e ela demonstrou felicidade ao descobrir que era possível modificar o ângulo de visão, porém, durante a entrevista ela afirmou que seria melhor que houvesse uma opção mais automática, principalmente em alguns obstáculos e puzzles, pois, de acordo com ela, era complicado controlar dois *avatares* e ainda ter que pensar na câmera, “eu tinha que lembrar de muita coisa”, afirmou.

Ela também foi a participante que mais olhou para o controle, desviando mais de uma vez a atenção da interface gráfica para o dispositivo em suas mãos. E esse desvio não ocorreu somente quando incentivado pelo jogo (no início quando é apresentado alguns sistemas de comando ao jogador, por exemplo), mas também durante o decorrer da partida, principalmente quando ela falhava em executar alguma ação de movimentação dentro do mundo de jogo ou no controle do ângulo da câmera.

Em relação à percepção das regras, ela notou que para que algumas ações fossem realizadas dentro do jogo era necessário primeiro manter a pressão sobre os gatilhos a fim de segurar o objeto da interação, para, então, movimentar o analógico e poder efetivamente completar a execução. Esse processo, no início da partida, não foi bem compreendido por ela, que muitas vezes só apertava o gatilho de interação e ficava aguardando que a ação se realizasse automaticamente: “esqueço de apertar o analógico para fazer algumas ações”, disse. Ela reclamou que o jogo não indicava claramente como deveria interagir nesses casos e teve recorrer ao método de tentativa e erro (testando combinações com todos os botões e diversos

²⁰³ Disponíveis respectivamente em:

<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Xbox_360_Elite_Controller.jpg> e em

<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:PlayStation_3_SIXAXIS_controller.png>. Acesso em: 10 mar. 2016.

movimentos com as alavancas) para ser bem-sucedida. Também reclamou, no início da sessão, da falta de um tutorial para explicar mais claramente os comandos do jogo.

7.3.2.2 Síntese e análise

É evidente o papel das mãos no processo de controle, com os jogadores associando diretamente as operações motoras executadas por essas ao que é observado na interface gráfica. Todos os participantes citaram expressamente suas ações e quais os resultados dessas no jogo, tanto na entrevista quanto durante a sessão, demonstrando que eles tinham consciência do papel das mãos durante o jogo, não se sentindo, portanto, descorporizados enquanto jogavam, mesmo que, como foi explicado no tópico anterior, alguns se projetassem nos movimentos dos *avatares*.

Sistema de controle do movimento				
	Participante 002	Participante 003	Participante 004	Participante 005
Avaliação	Avaliou a experiência como “meia-boca”.	Gostou da mecânica de controle de movimento.	Aprovou o modo em que o jogo é estruturado.	Dificuldade em se adaptar aos controles do jogo, pois não era uma mecânica naturalizada.
Desempenho	Confundia qual irmão era controlado por qual lado.	Conseguiu comandar ambos em sincronia na maior parte da partida.	Conseguiu comandar ambos em sincronia na maior parte da partida.	Confundia qual irmão era controlado por qual lado. Pensava muito para executar ações com um <i>avatar</i> determinado.
Estratégia adotada	Executava movimentos iguais no <i>gamepad</i> para os dois, movimentando-os em fila. Hesitava um pouco ao movimentar ambos os irmãos em direções diferentes.	Executava o mesmo movimento no <i>gamepad</i> para os dois, movimentando-os aleatoriamente. Quando era possível, movimentava um <i>avatar</i> por vez. Quando era necessário executar dois comandos diferentes, ficava repetindo as ações de um irmão automaticamente, enquanto dedicava sua atenção a movimentação do outro <i>avatar</i> .	Deixava cada irmão localizado na tela de acordo com o esquema de controles. Quando era possível, movimentava um <i>avatar</i> por vez.	Deixava cada irmão localizado na tela de acordo com o esquema de controles. Quando era possível, movimentava um <i>avatar</i> por vez.

Quadro 8 – Percepções e avaliações dos voluntários sobre o controle do movimento. Fonte: as autoras.

Também foi observado que os jogadores citaram a importância da racionalização do controle desses movimentos para que fosse possível executá-los no início da partida, o que demonstra, portanto, que estes nem sempre eram naturalizados. Isso pode ser melhor observado nas avaliações do sistema de controle de movimento feitas pelos participantes, resumidas no quadro 8. Porém, tal processo de racionalização aparentemente mais atrapalhava do que ajudava a tarefa de controlar os *avatares*, sendo constatado que os participantes melhoraram sua performance ao não precisarem “pensar” tanto nas ações que seriam executadas, passando a incorporar a percepção dos movimentos dos personagens às ações das mãos, ao contrário do processo envolvendo a resolução de puzzles, onde a racionalização era apreciada como processo do desafio.

Um exemplo desta racionalidade, foi o fato de os jogadores mais experientes se sentirem confusos em relação a qual lado do *gamepad* controlava cada um dos irmãos, fazendo com que em alguns momentos, eles precisassem pensar qual alavanca ou gatilho deveria ser pressionado a fim de executar alguma ação com um irmão específico.

Portanto, foi constatado que aqueles que tinham mais experiência com *gamepads* (002 e 005) tiveram mais dificuldade em controlar a movimentação dos *avatares* pelos cenários do que os que não jogam com frequência em consoles (003 e 004). Isso indica que a questão do letramento está ligada à dificuldade de uma maneira diferente nesse jogo, pois quem tem mais domínio do sistema de controle normalmente atribuídas a esse tipo de *game* (aventura narrativa, terceira pessoa, em três dimensões, com *gamepad*) demonstrou dificuldade justamente devido à necessidade de romper com as convenções assimiladas a partir de experiências passadas. Já, por outro lado, quem não tinha conhecimento desses hábitos de jogo, não teve tanta dificuldade em assimilar as regras de controle singulares propostas por *Brothers*.

Ainda a esse respeito, é importante destacar que apesar de a jogadora 005 ter se mostrado bem desconfortável com a mecânica de controle do jogo e ter atribuído ao estranhamento com o *gamepad*, esse mesmo desconforto em controlar dois *avatares* ao mesmo tempo foi relatado pela própria pesquisadora, que utiliza regularmente esse dispositivo, assim como o Participante 001 (piloto), que, da mesma forma, utiliza rotineiramente o mesmo controle. E mesmo que o jogador 002 tenha relatado não ter tanta dificuldade em controlar ambos os personagens devido à sua proficiência em bateria, ou seja, em ter a habilidade de “interdependência” entre os membros – como ele mesmo coloca –, 002 notou ter problema em lembrar qual gatilho ou alavanca controlava cada *avatar*, e tal confusão era bem perceptível para quem estivesse vendo a interface gráfica do jogo. O desconforto do 002 foi tanto que ele

até sugeriu que tal dinâmica não foi bem realizada, citando o uso de um sistema de jogo conhecido como modelo a ser adotado.

Em relação às estratégias adotadas para viabilizar a movimentação, dois jogadores optaram por associar a posição de cada irmão na tela ao seu respectivo lado de controle, tornando assim a percepção visual da interface gráfica em congruência com as reações da mão, criando uma certa linearidade entre percepção e ação a ser executada. Está era uma tática esperada em resposta à esta mecânica de jogo, pois já havia sido registrada também no processo de autorrelato e até no piloto 001. Da mesma forma, a opção por controlar um *avatar* de cada vez, observada em quase todos os participantes, também era esperada devido a cadência mais lenta do jogo – principalmente nas primeiras fases –, sendo que vários momentos proporcionam ao jogador a possibilidade de movimentar um personagem de cada vez, de forma que a capacidade de mexer ambos só necessária nestas etapas a quem quiser avançar ligeiramente mais rápido no jogo.

Os outros dois jogadores tiveram abordagens diferentes em relação aos comandos, mas ambos tinham como característica não relacionarem tanto o que eles viam na interface gráfica aos comandos executados no *gamepad*. Ambos optaram por executar uma manipulação sincronizada nos controles, técnica que muitas vezes até dispensava saber qual lado controlava qual *avatar*, pois as ações no *gamepad* eram as mesmas. Isto fica evidente nas movimentações fluídas ou “em fila” observada na partida do sujeito 002 ou na aleatoriedade de lados assumidos pelos *avatares* da 003. A diferença mais contundente entre as estratégias de controle adotadas por cada um está presente na execução de movimentações diferentes e simultâneas de cada personagem. Enquanto o jogador mais experiente demonstrava maior racionalização de como deveria controlar cada um dos *avatares* durante estes momentos, a outra participante optava por automatizar os processos envolvendo um dos personagens e se concentrar somente na movimentação de outro, direcionando sua atenção a apenas um *avatar*. Portanto, compreende-se que enquanto uma parte dos sujeitos buscaram criar paralelismos entre o que viam e os movimentos que realizavam com o controle, ao localizar cada irmão em um lado da tela, outros apostaram na sincronia de ações no *gamepad* para alcançar maior eficácia na movimentação.

Ao que se refere ao sistema de controle das interações dos *avatares* com o cenário e objetos, os participantes relataram percepções bem diferentes (quadro 9). Os jogadores mais experientes tiveram facilidade para interagir de modos diferentes com os obstáculos e objetos no cenário, compreendendo as diferenças de habilidades entre os *avatares* a partir desta função. Mesmo assim, um destes jogadores destacou que apesar de haver apenas quatro botões destinados a interação, muitas vezes era necessário acioná-los ao mesmo tempo e de maneiras

diferentes (girar, pressionar, empurrar, apertar), o que aumentava a complexidade dos comandos. De fato, este é um dos diferenciais deste jogo: compreender que é preciso, com apenas quatro dispositivos, fazer uma gama de ações bem diferentes uma das outras, de forma que apesar de os *puzzles* parecerem simples, a sua dificuldade está em como lidar com os comandos que levam até a solução, já que o *game* não fornece pistas explícitas ao jogador.

Sistema de controle das interações				
	Participante 002	Participante 003	Participante 004	Participante 005
Avaliação	Gostou de ter que usar dois personagens com habilidades diferentes nos <i>puzzles</i> .	Gostou da mecânica de controle de movimento.	Aprovou o modo em que o jogo é estruturado.	Avaliou o sistema como complexo, apesar de ter poucos botões para serem manipulados.
Desempenho	Facilidade em se adaptar aos controles de interações. Constatou que as diferenças de habilidade entre os <i>avatares</i> eram bem intuitivas.	Dificuldade em se adaptar aos controles de interações. Demorou a entender como deveria proceder para interagir com os objetos e com o cenário.	Alterou entre momentos de facilidade e dificuldade de adaptação aos controles de interações. Buscava a solução ao tentar diversas formas de interação sempre na base da tentativa e do erro.	Facilidade em se adaptar aos controles de interações. Considerou que ter que acionar os botões várias vezes ao mesmo tempo durante a partida foi complexo.

Quadro 9 – Percepções e avaliações dos voluntários sobre o controle das interações. Fonte: as autoras.

Uma das participantes menos experientes ainda revelou ter achado complicado fazer os *avatares* executarem os movimentos pretendidos por ela. A dificuldade pode ser associada a pouca experiência da participante com *gamepads*, pois, diferente da movimentação que exigia uma compreensão do espelhamento entre alavancas e o espaço do jogo, as operações de interações dependem mais da habilidade motora – é preciso utilizar vários botões ao mesmo tempo. Em relação ao repertório adquirido a partir de experiências anteriores com video games – já que este tipo de comando também é ligado a compreensão das regras –, notou-se que quando ela compreendia o que deveria fazer, tinha facilidade, mas quando não conseguia entender qual era o ato apropriado a ser executado no *gamepad* exibia muita dificuldade em dar continuidade às ações. Porém, o outro sujeito com pouca experiência, apesar de certa confusão inicial em encontrar os objetos interativos no cenário, logo buscava compreender – testando todas as possibilidades – como se estabeleceria a operação no *gamepad* para interagir no mundo de jogo. E, depois de ter aprendido a regra de interação associada àquele obstáculo ou objeto,

resolvia empasses com mecânicas similares com facilidade. De forma que sujeitos com perfis semelhantes apresentaram relações diferentes a esse respeito.

Os participantes só notaram que poderiam controlar as câmeras quando o próprio jogo os orientou a executar o comando, a partir de uma mensagem exegética apresentada na interface gráfica, e, por isso, nenhum deles tinha conhecimento de que haveria esta possibilidade. Tal fato provavelmente não ocorreria com os jogadores mais experientes se fosse controlado somente um *avatar* em *Brothers*, pois, dessa forma, a rotação do ângulo de visão seria relegada à alavanca direita, como é de praxe em vários gêneros de jogos. Porém, como o analógico foi dedicado a movimentação de um dos personagens, os participantes perderam o ponto de referência deste tipo de controle no *gamepad*, sendo que a 005 chegou a acreditar – antes de se deparar com a mensagem do jogo – que o sistema de câmera seria automático.

Porém, a maior parte deles expressou algum desconforto em relação a esse modo de controle, como pode ser observado no quadro 10. 002 reclamou de ter encontrado uma espécie de limite na movimentação da tela, que não faria o giro em 360° em alguns momentos. Na verdade, o eixo da câmera é localizado entre os dois irmãos, portanto, quanto mais próximos eles estivessem, mais se poderia girá-la, e da mesma forma, quanto mais distantes menos ela poderia ser movida.

Sistema de controle da câmera			
Participante 002	Participante 003	Participante 004	Participante 005
Desaprovou a presença de uma barreira artificial na movimentação da câmera.	Aprovou a possibilidade de poder mudar a câmera durante a partida. Achou que se tivesse experimentado um ângulo de visão fixo também seria bom.	Aprovou a possibilidade de poder mudar a câmera durante a partida. Achou que essa liberdade permitiu uma melhor exploração do cenário.	Aprovou a possibilidade de poder mudar a câmera durante a partida. Na entrevista afirmou que seria melhor que houvesse uma opção mais automática, devido a complexidade do controle dos <i>avatars</i> .

Quadro 10 – Percepções e avaliações dos voluntários sobre o controle da câmera. Fonte: as autoras.

Analisando a percepção dos jogadores sobre os aspectos materiais do *gamepad*, verifica-se que ele se torna mais saliente à percepção sentida quando é encontrada uma ruptura no sistema estabelecido entre o artefato e o que é observado na interface gráfica (002 e 003) ou há um sistema muito diferente daquele utilizado comumente pelo jogador (004), como pode ser observado no quadro 11.

	Participante 002	Participante 003	Participante 004	Participante 005
Interações com o gamepad	Gosta do <i>gamepad</i> do Xbox 360 e concorda que é bem regulado.	Avaliou que o <i>gamepad</i> do Xbox 360 era um pouco melhor do que outros, devido à sua adaptação às mãos e sua robustez.	Achou bom controle de segurar, mas revela ter se atrapalhado por nunca ter tido contato prévio com o <i>gamepad</i> do Xbox 360.	Destacou que a robustez do <i>gamepad</i> causou certa estranheza. Também achou que pode ter cansado mais suas mãos devido à adaptação delas ao controle.
Interação com os elementos do <i>gamepad</i>	Relatou um problema no sistema de controle, relacionado o sistema de <i>feedback</i> da alavanca direita do <i>gamepad</i> com o jogo.	Relatou sentir que seus dedos iriam deslizar para fora dos analógicos. Aprovou a inserção de um gatilho na parte de trás do <i>gamepad</i> , ao invés de um botão.	Relatou confusão pela presença de duas alavancas no dispositivo e por não estar acostumado a jogar video game.	Relatou que o fato de as alavancas não serem paralelas a confundiu, pois não está acostumada a jogar com essa disposição dos analógicos.

Quadro 11 – Percepção das interações com o *gamepad* e seus elementos. Fonte: as autoras.

Além da dificuldade em movimentar os *avatares* no mundo de jogo em um primeiro momento, já que o sistema de comando é atípico, um outro desafio enfrentado pela participante 005 foi a adaptação ao *gamepad* utilizado na partida. Acostumada com a disposição dos elementos de comando no controle do Playstation, no qual os analógicos estão dispostos lado a lado, ela disse ter demorado a se adaptar ao novo dispositivo, inclusive, esse fato foi notado durante a observação, já que ela, recorrentemente olhava para o objeto em suas mãos em busca de referência. Então, parece que, assim como é mais difícil aprender novas formas de controle, também é mais complicado aprender a lidar com um objeto novo, sem ter tanta experiência prévia. Nessas ocasiões é necessário reelaborar o funcionamento de algo considerado familiar (jogar) em um controle estranho (Xbox 360). Ou seja, quando o participante já atua em um nível inconsciente em conjunto com aquele artefato, conhecendo as regras materiais, assim como a disposição de cada elemento, não é necessário olhar para ele e os movimentos ocorrem de forma intuitiva. Porém, ao pegar um dispositivo diferente, o *gamepad* do Xbox 360, a participante 005 tentou aplicar o letramento incorporado ao *DualShock* do PS3, causando mais confusão do que se ela não tivesse experiência com controle algum, como era o caso de 003 e 004.

Pode-se relacionar a experiência sentida pela 005 a um motorista brasileiro que tenha que dirigir um carro adaptado ao sistema britânico, pois, mesmo os procedimentos de controle a serem aplicados ao carro inglês são exatamente os mesmos daqueles que ele aprendeu no Brasil. Algumas partes destes processos serão “espelhadas”, como a mão responsável pela troca

de marchas. Essa mudança acaba atrapalhando mais do que se fosse necessário aprender a usar um sistema completamente diferente, porque desta forma a manipulação deste mecanismo é ligado à experiência prévia do motorista, que tenta aplicá-la inconscientemente a um dispositivo levemente distinto, mas com diferenças que, com o perdão da repetição, fazem a diferença.

Porém, algumas vezes as mudanças podem trazer benefícios aos jogadores. A participante 003 revelou não gostar de *video games* justamente por não se adaptar bem aos *gamepads* de consoles, por ter dificuldade em aprender o quê deve ou não pressionar nestes para ter o *feedback* correto dos personagens. Entretanto, ela considerou que a sua experiência com o Xbox 360 foi melhor do que as outras devido à robustez do controle, assim como a presença dos gatilhos, ao invés de botões traseiros. O participante 004 se surpreendeu por, mesmo sem conhecer o *gamepad*, não ter tido tanta dificuldade assim, inclusive assimilando bem rápido o sistema de controle. Da mesma forma como ocorreu com a jogadora 003, os problemas enfrentados por ela tinham mais a ver com o entendimento das regras do jogo, do que propriamente com a sua habilidade em manipular o *gamepad*, experiências que vão contra o pensamento de Pold (2011) sobre ser necessário treino ou de um certo nível considerável de experiência para que estas interfaces sejam compreendidas pelos usuários.

Somente em três ocasiões durante a partida o jogo apresenta instruções de como proceder o comando dos personagens, mostrando mensagens aos jogadores de como realizar as ações de interação com cada irmão, como nadar e como girar a câmera. Todas as outras formas de interação, incluindo aí movimentar os *avatares*, deveriam ser aprendidas com a manipulação do controle, em uma estratégia de tentativa e erro.

Assim, as indicações de como o jogador deveria proceder para realizar ações como girar manivelas, se agarrar em bordas e escalar com os *avatares* eram insuficientemente claras a ponto de os jogadores demorarem a progredir pois precisavam parar para testar, aprender e assimilar os comandos. Claro que existe uma gramática de comandos e ações associados a certos obstáculos nos jogos digitais, e alguns, de fato estavam presentes no jogo. O ato de ter que virar as alavancas para girar manivelas é comum na maior parte dos jogos, porém, a maior parte dos games tende a explicar explicitamente para o jogador como lidar com aquele objeto do cenário, algumas vezes só no primeiro contato, mas alguns jogos atuais podem reforçar esse tipo de ação (ao mostrar a imagem do botão a ser pressionado a baixo) toda vez que o *avatar* se depara com aquele objeto. Porém, não é assim que *Brothers* funciona. Porém, não é assim que *Brothers* funciona. As regras são tácitas (SALEN; ZIMMERMAN, 2004; FRASCA, 2014) –, é preciso experimentar e explorar as possibilidades para ter sucesso. Como apenas seis botões efetivamente são utilizados, sendo que apenas quatro deles servem para executar ações com os

avatares, tal processo se torna menos desgastante do que se o jogador precisasse decorar uma série de comandos diferentes, que nem seriam explicados. Porém, apesar de serem poucos botões a serem utilizados, o jogo explora as possibilidades de uso para cada um. Um pressionar rápido tem um uso diferente de segurar o gatilho por um longo tempo, da mesma forma, mexer na alavanca com os *avatares* no chão faz com que eles andem pelo espaço, mas ao pressionar o gatilho na frente de algum objeto interativo, a alavanca passa a agir sobre aquela coisa, não movimentando mais as pernas do *avatar*, mas sim as suas mãos.

Apesar disso, o jogo apresenta separadamente cada um dos tipos de interação possível, evoluindo aos poucos a dificuldade dos obstáculos, até que, em certos momentos, os jogadores têm que utilizar os seis botões quase simultaneamente, e cada um de uma forma diferente, como em um certo momento dentro da caverna em baixo da terra, onde o irmão mais velho deve se agarrar em uma corda em movimento (pressiona e segura LT) e o outro irmão deve correr em uma plataforma paralela até chegar a uma manivela, deve manipular para abrir umas comportas de ferro para o outro irmão passar (movimenta a alavanca direita, pressiona e segura RT, enquanto gira a alavanca direita em sentido horário, usa LB e RB para girar a câmera e acompanhar personagens no cenário).

Analisando as gravações realizadas durante as sessões, foi possível determinar as diferenças entre os jogadores em relação ao aprendizado dos comandos. O quadro 12 traz uma comparação das regras explicadas diretamente ao jogador, por meio de mensagens com palavras e desenhos dos botões na tela de jogo, e das regras aprendidas a partir da manipulação dos controles. Também foi salientado quais regras foram aprendidas por quais jogadores, já que eles tiveram experiências diferentes, e, portanto, *gameplays* diferentes também.

Regras percebidas	Participante 002	Participante 003	Participante 004	Participante 005
Através da manipulação do controle	Movimentar os <i>avatares</i> ; Puxar alavancas; Girar manivelas; Pular automaticamente entre plataformas; Interagir com outros NPCs; Passar por barras de ferro; Fazer <i>avatares</i> indicarem direção a ser seguida; Empurrar portão; <i>Avatares</i> não caem nos limites do cenário; Escalar trepadeiras; Segurar-se nas beiradas; Movimentar-se nas beiradas;	Movimentar os <i>avatares</i> ; Puxar alavancas; Girar manivelas; Pular automaticamente entre plataformas; Interagir com outros NPCs; Passar por barras de ferro; Fazer <i>avatares</i> indicarem direção a ser seguida; Empurrar portão; <i>Avatares</i> não caem nos limites do cenário; Escalar trepadeiras; Segurar-se nas beiradas;	Movimentar os <i>avatares</i> ; Puxar alavancas; Girar manivelas; Pular automaticamente entre plataformas; Interagir com outros NPCs; Passar por barras de ferro; Fazer <i>avatares</i> indicarem direção a ser seguida; Empurrar portão; <i>Avatares</i> não caem nos limites do cenário; Escalar trepadeiras; Segurar-se nas beiradas; Movimentar-se nas beiradas;	Movimentar os avatares; Puxar alavancas; Girar manivelas; Pular automaticamente entre plataformas; Interagir com outros NPCs; Passar por barras de ferro; Fazer <i>avatares</i> indicarem direção a ser seguida; Empurrar portão; <i>Avatares</i> não caem nos limites do cenário; Escalar trepadeiras; Segurar-se nas beiradas; Movimentar-se nas beiradas;

	Subir das beiradas para a superfície; Pular de um apoio para outro; Atrair atenção de NPCs; Morrer em quedas; Morrer com o desmoronamento da plataforma; Morrer ao pisar nos ossos; Soltar mãos do troll no fosso.	Movimentar-se nas beiradas; Subir das beiradas para a superfície; Pular de um apoio para outro; Atrair atenção de NPCs; Distância máxima entre os avatares; Morrer com o cachorro; Morrer em quedas; Morrer ao pisar nos ossos; Gamepad tremer;	Subir das beiradas para a superfície; Pular de um apoio para outro; Atrair atenção de NPCs; Distância máxima entre os avatares; Morrer em quedas; Morrer com o desmoronamento da plataforma; Morrer ao pisar nos ossos; Gamepad tremer; Soltar mãos do troll no fosso.	Subir das beiradas para a superfície; Pular de um apoio para outro; Atrair atenção de NPCs; Morrer em quedas; Morrer ao pisar nos ossos;
Através de Mensagens na Interface gráfica	Segurar objetos; Carregar objetos com ambos <i>avatares</i> ; Nadar com os irmãos; Girar câmera.	Segurar objetos; Carregar objetos com ambos <i>avatares</i> ; Nadar com os irmãos; Girar câmera.	Segurar objetos; Carregar objetos com ambos <i>avatares</i> ; Nadar com os irmãos; Girar câmera.	Segurar objetos; Carregar objetos com ambos <i>avatares</i> ; Nadar com os irmãos; Girar câmera.

Quadro 12 – Percepção das regras de *Brothers* pelos jogadores. Fonte: as autoras.

Pode-se destacar, por exemplo, as situações de morte, já que, como foi relatado na subseção da análise do corpo, os jogadores se mostraram surpresos ao se depararem com a morte. O diferencial desta surpresa é que cada um veio a morrer em partes diferentes pela primeira vez, sendo a jogadora 003 na interação com um cachorro e o jogador número 004 em um momento posterior, com a queda de uma plataforma. Portanto, o jogador número 004, mesmo acreditando que não era possível morrer no jogo, evitou o animal durante a etapa onde precisava escapar dele, mesmo sem testar a consequência de ser pego para descobrir o resultado.

Da mesma forma, podem haver regras mal interpretadas, como o tremer do controle que foi entendido pelos jogadores menos experientes como um sinal de perigo, quando este seria uma simulação da vibração sentida pelos *avatares*. Outro desencontro das regras pode advir quando o jogador associa uma regra que não existe a um comando, como no caso da jogadora 003 que imaginava ter que pressionar as alavancas para saltar entre plataformas, enquanto na verdade, o jogador só tinha que pressionar a alavanca na direção da próxima plataforma, não sendo necessário apertar nenhum outro botão. Ela inferiu que o comando era necessário a partir da sua experiência de interação com outros obstáculos naquele mundo, mas esta regra simplesmente não existia.

Portanto, mesmo que as regras conformem o *gameplay* dos jogadores (SALEN; ZIMMERMAN; 2004; JUUL, 2005), é através dos controles que estes têm contato com elas (TERRIEN, 2012). Mas, como já foi observado, a própria ergonomia dos *gamepads* também constrói regras para o jogadores sobre seu uso e qual o tipo de empunhadura é possível, sendo que tal formato pode modificar o jeito como um jogo é jogado – como visto na experiência da jogadora 005, que apesar de jogar video games com frequência, não estava adaptada ao

gamepad – ou inclusive atrapalhar a atividade se a sincronia entre as interfaces não está bem balanceada – como experimentado pelo jogador 002 e pela jogadora 003, que jogaram com um controle com a alavanca direita avariada). Logo, fazem diferença neste aspecto, tanto as regras, como a tradução destas aos *gamer*, feitas através das interfaces gráficas ou físicas ao corpo do jogador, que acabam por modular a maneira com que os *gamers* compreendem o mundo de jogos e as possibilidades de interações dentro daquele espaço a partir das ações executadas sob o dispositivo de controle.

7.3.3 Experiência e Percepção dos Espaços

Neste subcapítulo são exploradas as percepções de espaço referentes ao local onde foram realizadas as sessões de jogo e ao mundo digital do jogo. Registrou-se as possíveis alterações ocasionadas pela presença de outras pessoas na sala ou até de outros acontecimentos externos à partida, como animais fazendo barulho ou a entrada de alguém estranho no espaço físico do jogo, assim como as impressões dos participantes sobre o espaço visualizado na interface gráfica. Aspectos referentes à imersão e abstração da tela também foram abordados.

7.3.3.1 Descrição

Nesta etapa serão expostos os dados captados nas partidas observadas e nos relatos de cada participante em relação as percepções de espaço.

7.3.3.1.1 Participante 002: geralmente não tenho tanta guloseima na minha volta

Em relação ao espaço do ambiente da partida, o participante 002 classificou como boa a disposição do sofá, a distância e o tamanho da tela. Também disse que apesar de ter ouvido barulho externo ao jogo, não se sentiu incomodado por esse fato. Na observação, ele não demonstrou notar que uma pessoa estranha tinha entrado duas vezes na sala durante a partida nem comentou nada sobre o fato na entrevista. Quanto ao local, a única percepção que ele disse ser diferente da partida experimentada para aquelas que ele costuma ter em casa foi a presença de tantas “guloseimas” disponíveis a sua volta.

Ele também sentiu uma percepção diferente do mundo de jogo, devido à sua postura física. O participante relatou que costuma jogar em casa em um PC, se posicionando mais perto

da tela. Para ele, essa mudança de perspectiva, assim como a de postura, alterou a sua percepção da interface gráfica e, portanto, a maneira de jogar.

Comentando sobre o mundo digital do jogo, 002 achou ele “bem coeso em todos os termos: artístico, comunicativo, de narração”, considerando-o um ótimo trabalho artístico.

7.3.3.1.2 Participante 003: é fácil esquecer do entorno

Para a participante 003, a experiência sentida na sessão de jogo proporcionou uma abstração da materialidade da tela, que ela comparou com o estado de vigília associado ao cinema. Ela também refletiu se tal crença de que estamos em outro lugar é causado pelo jogo ou por qualquer tela, devido à “habituação” às diferentes telas que rodeiam as pessoas em seus cotidianos. Ela comentou que foi fácil imergir no jogo e esquecer-se do entorno, mas comparou essa imersão com a que ocorre com qualquer outra narrativa ou até mesmo em uma conversa no celular.

Quando questionada sobre se teria notado alguma interrupção no jogo devido a alguma movimentação atípica na sala, ela negou, deixando claro que tinha consciência constante de que a pesquisadora estava na sala, pois ela estava em seu campo de visão, e também a presença da assistente atrás de si, mesmo que não tenha dito que não ouviu nenhum som desta última. Quando informada que outra pessoa havia entrado na sala em duas ocasiões diferentes durante a sessão, ela começou a rir e disse não ter notado ninguém entrando. Na observação ela também não demonstrou nenhuma reação quando entraram na sala. O único barulho que relatou ter ouvido, externo ao jogo e à pesquisadora, foi um cachorro latindo, mas ela afirmou que esse incidente não atrapalhou a experiência.

Tampouco, pareceu muito incomodada com a presença da pesquisadora e da assistente a assistindo enquanto jogava, pois ela falava constantemente com os *avatares* e reagia com desembaraço e perante os acontecimentos do *game*. Porém, até meados dos 50 minutos de jogo, a participante falou bem mais com a pesquisadora, tecendo comentários sobre o jogo, direcionando perguntas e até mesmo tentando obter ajuda em alguns momentos. Após esse momento, ela começou a exclamar mais quando ficava frustrada com o jogo e até passou a falar mais sozinha consigo mesma em voz baixa, normalmente reclamando da resposta dos *avatares* aos seus comandos ou até das ações dos próprios personagens. De acordo com a participante, ela só joga video games em eventos sociais, como jantares, com outras pessoas junto – ela relatou uma preferência por jogos de captação de movimento, como o *Just Dance* –, portanto, ela já

estaria acostumada a jogar na presença de outras pessoas e não teria um lugar “especial” de jogo, onde ninguém a incomodasse.

Perto do final de sua sessão, ela começou a demonstrar cansaço e a pesquisadora perguntou se ela não gostaria de parar em três momentos diferentes, os quais ela sempre respondia afirmativamente, para logo em seguida pedir para jogar só mais um pouco. Essa intervenção faz com que ela voltasse a direcionar suas falas a quem estava na sala, mas mantendo o hábito de “conversar” com os *avatares*.

Ela aprovou a distância entre a TV e o sofá, assim como o tamanho da tela. Sentiu que os bancos de comida em volta ajudaram a ressaltar a artificialidade do ambiente de jogo, já que não tinha sido ela que havia colocado aqueles objetos lá e sequer estava com fome. Ela também declarou que, se tivesse sido consultada, teria preferido utilizar uma cadeira ao invés de sentar no sofá, mas ao não saber se essa escolha (do sofá) era proposital ou não, preferiu não pedir para trocar.

Em relação ao espaço do mundo digital do jogo, ela disse ter gostado do jogo porque os caminhos eram bem lineares e que, considerando suas outras experiências com video games, errou poucos caminhos. Mas, mesmo assim, houve momentos onde ela também se mostrou confusa quanto a direção que devia seguir, algumas vezes tendo que explorar por bastante tempo o ambiente para poder prosseguir no jogo, demorando a entender os objetos destinados à interação presentes no cenário dos que somente faziam parte da ambientação – isto foi observado pela forma com que a jogadora apertava repetidamente, sem sucesso, os botões de interação na frente de pedras e outros elementos não-interativos dentro do mundo de jogo, até encontrar algum que desse resultado. Da mesma forma, foi observado na partida, que algumas vezes ela pretendia interagir com aquele espaço de jeitos que não estavam disponíveis, como, por exemplo, quando ela imaginava que, ao usar o gatilho esquerdo no porteiro (no fim do prólogo), o irmão menor iria mexer em uma alavanca que estava ali e baixar a ponte. Porém, para a sua surpresa, o irmão menor jogou um balde d’água no porteiro. Todo esse percurso de pensamento e a surpresa do resultado foi relatado por ela durante a partida. Também foi registrado que, algumas vezes, projetava o seu corpo neste espaço, tentando realizar ações com os *avatares* com movimentos de suas pernas ou até mesmo com a cabeça, nas vezes em que a inclinava na mesma direção em que movia a tela ou na qual guiava os personagens.

Durante a sessão, ela comentou que não estava explorando os caminhos alternativos do jogo, pois estava com pressa de chegar ao objetivo final, não deixando claro se essa pressa é relacionada ao ambiente de observação a que está submetida ou à tensão de ajudar os *avatares* a chegarem ao seu objetivo. Durante a entrevista, reiterou esse posicionamento, dizendo que

após poucas interações, viu que essas não tinham muito reflexo nos acontecimentos do jogo e que não valeria a pena gastar tempo para percorrer o caminho alternativo e para depois ter que voltar ao trajeto “oficial”.

Quanto à movimentação dentro desse espaço, ela indicou que esperava inicialmente que os *avatares* pudessem cair em todos os precipícios, mas logo notou que isso não ocorria, o que a deixou mais confiante.

7.3.3.1.3 Participante 004: eu fiquei muito dentro do jogo

O participante 004 relatou ter “entrado tanto no jogo”, que nem percebeu o que estava acontecendo atrás dele, sugerindo que se alguém tivesse entrado, por exemplo, não teria percebido. Ao ser informado que, de fato, uma pessoa havia entrado em duas ocasiões diferentes na sala, ele reagiu com incredulidade, questionando duas vezes se isso era mesmo verdade. Esta reação espantou a observadora, pois, durante a segunda interrupção programada na sala, aos 22 minutos durante o segundo capítulo, o participante olhou rapidamente em direção à porta por onde o auxiliar entrou. Inclusive, a pesquisadora anotou em seu caderno de observação que o jogador parecia ter notado a interrupção. Ao ser indagado sobre este movimento e se nenhum barulho havia chamado sua atenção, ele disse: “lembro de olhar para o lado, mas eu achei que fosse qualquer barulho, mas não percebi que era uma pessoa”.

Para ele, a experiência de ter um controle em suas mãos e estar sentado naquela sala, e não em sua casa, foi bem diferente da que ele costuma ter com seu celular – dispositivo no qual costuma jogar –, já que em uma situação rotineira provavelmente teria que dividir sua atenção com outras coisas e não “entraria” tanto no jogo. Ele também avaliou que em seu lar poderia se dispersar mais, provavelmente colocaria uma música e até sugeriu que outra pessoa poderia entrar e incomoda-lo. Nessa sessão, relatou que ficou “muito dentro do jogo”, se colocando, desta forma, espacialmente dentro do mundo de jogo. De acordo com ele, isso ocorreu porque o objetivo dele naquele local era jogar, então esteve focado 100% na atividade. De fato, como já foi relatado, durante a partida ele falou que tinha esquecido de comentar suas sensações sobre o jogo, como requerido pela pesquisadora no início da sessão, porque estava muito concentrado.

Apesar de o jogador não ter falado diretamente sobre o espaço digital do mundo de jogo, foi notado na sessão que ele conseguia discernir quais elementos no cenário eram interativos e quais não eram, assim como qual direção deveria ser tomada para avançar no *game*. Também foi registrado que, algumas vezes, mexia seu corpo em sincronia com o que ocorria dentro do

mundo de jogo, ao “impulsionar” os *avatares* para frente com movimentos da cabeça, de certa forma, criando uma conexão entre os espaços físico e digital.

7.3.3.1.4 Participante 005: a sala meio que sumiu

A participante 005 relatou na entrevista que se sentiu bem alheia à sala, pois estava focada no controle e na tela. Ela avaliou que se tivesse direcionado mais atenção ao local onde estava não teria conseguido completar o jogo. Para ela, “a sala meio que sumiu” enquanto jogava, pois foi preciso prestar muita atenção no *game*. Disse não ter notado que alguém havia entrado na sala, e mais: declarou não acreditar que alguém poderia ter entrado. Uma reação bem parecida com a do participante 004.

A participante destacou as discrepâncias entre o local onde costuma jogar e onde foi executada a partida do experimento, afirmando que quando joga em casa fica bem próxima à tela, pois o seu console (Playstation 3) está localizado no quarto dos pais e é preciso sentar na beirada da cama para jogar, enquanto na sessão ela estava bem mais longe. Também disse que quando joga no computador fica mais perto do *display*. A jogadora acreditou que essa distância foi positiva na experiência, pois alterou seu foco durante o jogo, tornando possível ter uma percepção do espaço como um todo e possibilitando uma melhor visualização do cenário digital. Apesar de ser bem diferente do local e do modo com que ela costuma jogar, considerou o tamanho de tela adequado à atividade, assim como a distância entre o sofá e a televisão.

Ainda sobre o cenário, ela notou que tudo que parecia não pertencer à cena servia para alguma coisa. Durante a sessão, quando estava incerta de qual caminho tomar, notou que uma parede com rochas salientes era “um negócio muito estranho” naquele cenário e que aquilo seria um indicativo do trajeto a ser tomado. Durante a sessão reclamou da ausência de um mapa para se guiar. Ela também explicou que teve muita vontade de ficar explorando o espaço do jogo, falar com todos os NPCs e descobrir o que cada elemento interativo poderia fazer, mas o não o fez porque queria avançar mais rapidamente no jogo. A participante concluiu que o senso de espaço dentro e fora do mundo digital do jogo foi muito importante para poder evoluir no *game*.

A voluntária 005 algumas vezes usava movimentos de cabeça para “interagir” com a interface gráfica, como na situação onde balançou esta parte de seu corpo para frente ao tentar fazer um dos *avatares* se segurarem na beirada de uma montanha, e também mudava sua postura de acordo com algumas situações que observava, como quando se inclinou no mesmo sentido do movimento da câmera quando está simulou um voo panorâmico sobre o cenário.

Ela também declarou que um hábito seu é explorar cada canto do mapa, mas devido à linearidade dos desafios propostos e a não-influência das interações no desfecho da narrativa, fizeram-na seguir somente em busca de completar o próximo desafio. Ela também considerou que a própria situação da pesquisa alterou esse comportamento de exploração, já que tinha consciência que estava jogando para completar os capítulos propostos, levando-a a economizar tempo de reconhecimento do mapa em virtude atingir logo o objetivo proposto.

Também cabe deixar registrado aqui, que apesar de ter relatado ter perdido a percepção do que ocorria no espaço da sala, a 005 foi a que mais deu sinais de notar a presença da pesquisadora e dos estímulos externos do ambiente. Em comparação com os outros jogadores, ela foi a que mais demonstrou estar tensa por estar sendo observada, tal avaliação se deve às inúmeras vezes nas quais ela se dirigiu diretamente à pesquisadora e ao comentar constantemente o quanto ansiosa e desgostosa estava com seu desempenho no jogo.

7.3.3.2 Síntese e análise

Em relação a percepção do espaço de jogo, foi percebido que os participantes reconheciam as modulações físicas do espaço através das regras, que eram entendidas do ato de jogar, tendo em vista que jogo não explica com textos ou imagens quais seriam essas leis. Na questão de orientação espacial dentro do *game* (quadro 13), notou-se que a linearidade de *Brothers* auxiliou os jogadores a se movimentarem por aquele mundo, pois os caminhos a serem seguidos eram bem destacados no cenário, inclusive tal característica foi considerada como algo positivo pelos jogadores 003 e 004.

	Participante 002	Participante 003	Participante 004	Participante 005
Relação estabelecida com				
Espaço físico	Pegava comida e bebida nas mesas ao seu redor.	Pegava comida e bebida nas mesas ao seu redor; Falava com a pesquisadora e com a assistente; Mexia seu corpo em sincronia com o que ocorria dentro do mundo de jogo; Usava movimentos de cabeça para “interagir” com a interface gráfica; Usava movimentos das pernas para “interagir” com a interface gráfica.	Pegava comida e bebida nas mesas ao seu redor; Olhava para a pesquisadora; Olhou rapidamente em direção à porta por onde o auxiliar entrou, mas não o viu (relato da entrevista); Mexia seu corpo em sincronia com o que ocorria dentro do mundo de jogo; Usava movimentos de cabeça para “interagir” com a interface gráfica.	Pegava comida e bebida nas mesas ao seu redor; Falava com a pesquisadora; Mexia seu corpo em sincronia com o que ocorria dentro do mundo de jogo; Usava movimentos de cabeça para “interagir” com a interface gráfica. Sentiu calor; Olhava para o <i>gamepad</i> com frequência.

Espaço do jogo	Não demonstrou confusão em se ambientar no cenário; Facilidade em discernir quais elementos no cenário eram interativos; Explorou apenas o caminho principal; Interagiu pouco com os NPCs e elementos opcionais do cenário.	Mostrou-se confusa quanto a direção que devia seguir; Dificuldade em discernir quais elementos no cenário eram interativos; Explorou apenas o caminho principal; Interagiu pouco com os NPCs e elementos opcionais do cenário.	Não demonstrou confusão em se ambientar no cenário; Facilidade em discernir quais elementos no cenário eram interativos; Explorou apenas o caminho principal; Interagiu pouco com os NPCs e elementos opcionais do cenário.	Não demonstrou confusão em se ambientar no cenário; Facilidade em discernir quais elementos no cenário eram interativos; Explorou alguns caminhos alternativos; Interagiu com os NPCs e elementos opcionais do cenário.
Relatos sobre				
Espaço físico	Aprovou a disposição do sofá, a distância e o tamanho da tela; Sentiu que os bancos de comida em volta ajudaram a ressaltar a artificialidade do ambiente de jogo; Achou o ambiente quente.	Aprovou a disposição do sofá, a distância e o tamanho da tela; Relatou uma sensação de imersão no jogo; Relatou uma sensação de abstração em relação à tela. Sentiu-se alheia à sala; Sentiu que os bancos de comida em volta ajudaram a ressaltar a artificialidade do ambiente de jogo; Afirmou que teria preferido sentar em uma cadeira ao invés do sofá.	Aprovou a disposição do sofá, a distância e o tamanho da tela. Relatou uma sensação de imersão no jogo. Sentiu-se alheio à sala.	Aprovou a disposição do sofá, a distância e o tamanho da tela; Achou que distância da tela propiciou ter uma percepção e visualização do espaço [do jogo] como um todo; Sentiu-se alheia à sala. Afirmou estar focada no controle e na tela. Achou o ambiente quente.
Espaço do jogo	Classificou o mundo de jogo como bem coeso em todos os termos: artístico, comunicativo, de narração, considerando-o um ótimo trabalho artístico.	Disse ter gostado do jogo porque os caminhos eram bem lineares; Gostou da ausência de mapas.	Relatou que ficou “muito dentro do jogo”.	Notou que tudo que parecia não pertencer ao cenário servia para alguma coisa; Durante a sessão reclamou da ausência de um mapa para se guiar.

Quadro 13 – Reações e relatos dos participantes sobre os espaços. Fonte: as autoras.

Ainda sobre o espaço do mundo de jogo, foi constatado que 002, 003 e 004 interagiram pouco com os NPCs, sendo a única exceção a jogadora 005, que mesmo tendo interagido com vários elementos não essenciais durante a atividade, declarou que não explorou o cenário e as suas possibilidades tanto quanto gostaria. E, apesar de destacar a linearidade do espaço do jogo, assim como a ausência de mapas, como um dos pontos positivos de *Brothers*, participante 003 teve certa dificuldade em se orientar no espaço e saber para onde devia ir em alguns momentos, o que poderia parecer estranho a partir do conhecimento de que ela dominou rapidamente os comandos de movimentação dos personagens. Entretanto, pode-se observar que tal dificuldade se deu porque ela demorava a discernir quais eram os objetos e obstáculos que indicavam o trajeto a ser seguido.

Considerando que o participante 004 não é um jogador habitual de *games* e até declarou nunca ter jogado um jogo que possibilitasse o controle de câmera ou sequer ter usado um *gamepad* com duas alavancas, essa facilidade em encontrar rapidamente quais eram os pontos de interação presente naquele espaço é algo a se destacar. Pode-se até considerar que o fato do sujeito 004 ser estudante de arquitetura, proporciona-o técnicas e uma maior repertório que o

ajuda a discernir com mais facilidade quais são os objetos mais “incomuns” ou propícios para interação dentro dos ambientes do jogo.

Em relação às interações com o espaço físico não ligadas à atividade de jogo, todos os jogadores pegaram comida ou bebidas das mesas ao redor deles, inclusive 002 e 003 destacaram que o fato de haver comida indicava artificialidade do ambiente, pois não era um hábito ter tantas “guloseimas” à sua volta enquanto jogavam. Da mesma forma, a maioria dos jogadores não só notaram a presença da pesquisadora, mas também estabeleciam formas de interação com ela. Os sujeitos 003 e 005 conversavam com a pesquisadora durante a partida, enquanto o participante 004 só estabelecia contato visual em momentos de frustração ou vitória. O sujeito 002 só se dirigiu a pesquisadora uma vez, quando foi interpelado por ela a comentar suas impressões sobre o jogo. Ainda a respeito do espaço material, dois jogadores disseram que sentiram calor durante a partida, mostrando que estavam atentos a temperatura do local.

Como pode ser observado no quadro 14, apesar de todos os jogadores aprovarem a disposição do sofá, a distância e o tamanho da tela, os voluntários declararam que o ambiente era diferente daquele onde normalmente jogam.

Ao descreverem seus espaços de jogo, 002, 004 e 005 indicaram suas casas como os ambientes onde normalmente realizam a atividade. Os jogadores experientes disseram que costumam jogar em seus computadores, normalmente ficando mais próximos da tela do que na sessão da pesquisa. Um deles também apontou que outro lugar de jogo seria o quarto de seus pais e que devido a localização do console, ela se posicionaria na ponta da cama, também mais perto da tela do que na partida observada. Ambos também declararam que esta distância alterou a forma com que eles viam o jogo, sendo que 002 declarou que essa mudança de perspectiva alterou a sua percepção da interface gráfica e, por consequência, sua maneira de jogar. Seguindo no mesmo sentido, 005 disse que esta alteração espacial alterou seu foco durante o jogo, tornando possibilitando uma melhor visualização do cenário do jogo. Tais percepções concordam com Taylor (2007), que afirma que todos os objetos, assim como suas disposições no ambiente, influem na experiência de jogo.

Ambiente padrão de jogo				
	Participante 002	Participante 003	Participante 004	Participante 005
Local	Joga em um PC em seu quarto.	Joga video games em eventos sociais, como jantas. Não tem um lugar “especial” de jogo.	Joga celular em casa; Divide sua atenção com outros estímulos, como músicas e até outras pessoas no ambiente.	Joga em um PC ou em um Playstation 3 no quarto de seus pais.
Situação	Sozinho.	Acompanhada.	Sozinho e acompanhado.	Sozinha.
Distância da interface gráfica	Perto do <i>display</i> (PC).	Longe do <i>display</i> (console).	Bem perto do <i>display</i> (celular).	Perto do <i>display</i> (PC e console).

Quadro 14 – Relatos dos jogadores sobre seus ambientes de jogo. Fonte: as autoras.

O participante 004 relatou jogar no celular em casa, mas que nessa situação normalmente divide a atenção com outras atividades e acaba não imergindo tanto no jogo quanto na experiência observada. Ele acha que em sua residência o nível de dispersão seria maior, pois haveria outras distrações como música e até a possibilidade de outras pessoas interromperem a atividade. E, diferente dos outros participantes, 003 disse não ter um lugar específico destinado à atividade, pois só costuma jogar video games em eventos sociais e sempre acompanhada de outras pessoas. Por isto, afirmou, não se incomoda com a presença de outras pessoas enquanto joga, o que pode explicar porque a jogadora procurava constantemente interagir com a pesquisadora e demonstrou algumas reações bem espontâneas durante a sessão.

Foi notado também, que os jogadores, devido ao entendimento de estarem em um ambiente de pesquisa, fizeram o possível para terminar o jogo o mais rápido possível, deixando assim de explorar o cenário com mais tranquilidade, como afirmaram que teriam feito em experiências comuns. Essa declaração só contrasta com a do jogador 004, que disse que se tivesse em sua casa teria jogado com menos atenção, ligando músicas ou até se dispersando devido a interrupção de outras pessoas.

Em relação as interrupções (quadro 15), também foi notado que todos os aspectos captados do ambiente externo foram da ordem auditiva, ao registrarem barulhos vindos de ambientes externos. Quanto à percepção visual, ela ficou restrita a tela e a visão periférica, onde podiam ter relances da movimentação da pesquisadora. Apesar de uma pessoa ter entrado duas vezes na sala, em cada sessão, nenhum deles percebeu o fato, este é mais um aspecto que indica

que a atenção e a concentração estavam totalmente direcionadas para os acontecimentos na interface gráfica do jogo.

	Participante 002	Participante 003	Participante 004	Participante 005
Interrupções	Barulho externo ao jogo.	Barulho externo ao jogo.	Barulho externo ao jogo.	Calor; inseto.
Presenças físicas	Não relatou, mas tinha consciência da presença da pesquisadora e da assistente. Não percebeu que alguém entrou na sala duas vezes.	Demonstrava constantemente ter consciência da presença da pesquisadora e também a presença da assistente atrás de si. Não percebeu que alguém entrou na sala duas vezes.	Tinha consciência da presença da pesquisadora e estabelecia contato visual com esta em alguns momentos. Não percebeu que alguém entrou na sala duas vezes.	Tinha consciência da presença da pesquisadora. Não percebeu que alguém entrou na sala duas vezes.

Quadro 15 – Interrupções e presenças percebidas pelos jogadores no espaço físico. Fonte: as autoras.

É notável também que o jogador 004 ouviu quando uma pessoa entrou na sala, porém, como não o enxergou, dispensou a atenção àquela interrupção, voltando a se concentrar no jogo. Quando questionado, disse não ter notado que alguém entrou na sala, só ter ouvido um barulho. Essa ausência de percepção de outras pessoas entrando no espaço, pode levar a acreditar que realmente aconteça um nível de imersão, no sentido que as pessoas parecem de perceber o que ocorre ao redor de si, principalmente aquilo que não está dentro do espectro de visão. O que leva ao entendimento que enquanto a percepção visual fica totalmente conectada ao espaço do jogo, a auditiva registra estímulos externos ao jogo com mais facilidade.

Na questão da mediação entre os espaços, foi possível perceber que alguns dos jogadores se sentiram projetados para dentro daquele espaço, pois todos executaram ações no espaço físico em confluência com o que ocorria na tela, seja tentar controlar os próprios *avatares*, como em reação aos movimentos da câmera. Estas reações indicam que há uma relação de mediação entre os espaços através da invisibilização da tela, causando um sentido de imersão a partir do momento onde os jogadores passam a se concentrar somente no que ocorre dentro do espaço de jogo, se desligando do que acontece ao redor deles como explicado por Wardrip-Fruin et al. (2009). Porém, é interessante observar que essa imersão ocorre em direção aos jogadores, como propõe Frago (2015), já que eles incorporam em si mesmos os

aspectos deste novo espaço, o que pode ser observado claramente na movimentação em sincronia com a câmera.

Destaca-se, inclusive, que 003 e 004 inclusive relataram que esse sentimento de imersão corporificada, sendo que um deles ainda disse que a própria noção de tela desapareceu durante a atividade de jogo. Sendo assim possível pensar que os jogadores acabam compreendendo o espaço para dentro da tela como para dentro do espectro espacial de ambientação deles.

7.3.4 Experiência e Percepção do Tempo

Nesta seção são exploradas as percepções referentes à sensação temporal dos jogadores durante o *gameplay*. A partir das entrevistas e dos dados coletados nas sessões de jogo, buscou-se compreender se, em paralelo às percepções espaciais, os participantes experimentaram alguma alteração na passagem de tempo e, em caso positivo, como quais seriam as características associadas a tal anomalia temporal.

7.3.4.1 Descrição

Nesta etapa serão expostos os dados captados nas partidas observadas e nos relatos de cada participante em relação a percepção temporal.

7.3.4.1.1 Participante 002: passou normal

Sem se aprofundar muito no assunto, o participante 002 disse não ter sentido alteração na percepção de tempo durante a sessão, que para ele correu normalmente. Sem ter checado as horas nem durante e nem após a partida, o sujeito 002 declarou que imaginava ter passado uma hora jogando. O tempo registrado foi de uma hora e um minuto.

7.3.4.1.2 Participante 003: não parecia que tinha passado tanto tempo

A jogadora 003 foi a única que durante a entrevista já sabia quanto tempo tinha despendido na atividade, pois perto do final da partida, ela pausou o jogo – para descansar um pouco e ir ao banheiro – e nesta ocasião ela checou as horas no celular, comentando com surpresa “meu Deus, passaram quase duas horas. Eu estou aqui há quase duas horas”. Ela reiterou essa sensação durante o questionário, ao afirmar que não parecia ter passado tanto

tempo. Na percepção dela, a sensação foi de ter jogado metade do tempo transcorrido, cerca de uma hora.

Ela também considerou que essa anomalia na percepção da passagem do tempo costuma ocorrer com jogos em geral. Como exemplo de que isso ocorre frequentemente com ela, relatou sua experiência com o jogo *The Sims Freeplay* (Electronic Arts, 2011), para iPad. Apesar de o jogo ser bem simples do que versão para computador, de acordo com a participante, mesmo quando resolve jogar rapidamente, somente com o objetivo deixar os *status* de seus *sims* positivos, acaba dedicando 20 minutos à tarefa, enquanto na percepção dela teriam se passado apenas dois minutos.

7.3.4.1.3 Participante 004: não vi o tempo passar

O participante 004 disse que o tempo passou muito rápido e sentiu que não havia passado nem quarenta minutos jogando. Quando questionado, ao final da entrevista, se gostaria de acrescentar mais algum comentário, ele novamente deu destaque à passagem de tempo percebida, considerando curioso e até um pouco assustador ter perdido a noção de temporalidade desse jeito.

7.3.4.1.4 Participante 005: acho que perdi a noção de tempo

Durante a partida de jogo, 005 reclamou do cansaço físico porque estava jogando “há horas... ou minutos”. Após uma pequena pausa, declarou rindo: “acho que eu perdi a noção de tempo, o que é legal”. Durante a entrevista, reiterou novamente que não sabia quanto tempo teria passado na atividade. Primeiro afirmou que imaginava ter passado bastante tempo, sugerindo que havia sido uma hora e meia ou duas de jogo, logo em seguida, se corrigiu, dizendo que o tempo tinha passado mais rápido, ao registrar uma percepção de uma hora, uma hora e vinte no máximo.

Ela concluiu que a sua dificuldade em perceber a passagem de tempo, estava ligada às diferentes percepções que ela teve durante a partida. A participante relatou sentir que nas partes em que ela teve que prestar mais atenção na questão da coordenação motora, o tempo passou bem rápido, enquanto naquelas em que precisou pensar mais em como resolver um problema para avançar – como *puzzles* o tempo passou mais devagar.

7.3.4.2 Síntese e análise

Na análise sobre o tempo foi possível perceber que os jogadores tiveram percepções divergentes sobre a passagem deste, como pode ser observado no quadro 16. Enquanto três jogadores relataram ter perdido a noção da passagem do tempo, que foi percebida de modo contraído ou ampliado, enquanto estavam engajados na atividade, o participante 001 afirmou não ter sentido nenhuma alteração neste aspecto. Inclusive, ao ser questionado sobre a duração da partida, acertou a quantidade de tempo dispendida, o que corrobora a sua afirmação de sentiu o tempo passar normalmente.

	Participante 002	Participante 003	Participante 004	Participante 005	Auto Relato Pesquisadora
Tempo total da partida observada	Uma hora e um minuto.	Uma hora e 42 minutos.	Uma hora e oito minutos.	Uma hora e 24 minutos	Duas horas e 45 minutos
Tempo percebido	Uma hora.	Cerca de uma hora.	40 minutos.	Entre uma hora e meia ou duas horas; OU Entre uma hora, uma hora e 20 minutos.	Entre três e quatro horas.
Sensação temporal	Normal.	Alterada.	Alterada.	Alterada.	Alterada.
Passagem do tempo	Normal.	Acelerada.	Acelerada.	Alternada entre acelerada (coordenação motora) e desacelerada (puzzles), em diferentes momentos.	Desacelerada.

Quadro 16 – Percepções temporais dos jogadores e duração das partidas. Fonte: as autoras.

A fim de compreender porque apenas este jogador teve uma percepção tão assertiva deste aspecto, pode-se destacar que jogador 001 era o que tinha maior familiaridade com o *gamepad* do Xbox 360, além de jogar com maior regularidade. Tal grau de experiência pode ter influenciado sua percepção, pois ele teria um conhecimento prévio de como ocorrem as alterações de tempo provocadas durante a atividade e, assim, conseguiria levar em conta desvio temporal no cálculo do tempo dispendido com base em suas experiências anteriores. Ou seja, ele conseguiria reconhecer qual é o ritmo da passagem de tempo associada a um jogo. Enquanto os participantes 003 e 004 tiveram a impressão de que o tempo passou mais rápido, 005 se mostrou mais confusa em relação a duração da sua partida. Em um primeiro momento, relatou ter sentido que o tempo havia passado mais devagar, porém, logo em seguida, se corrigiu ao

afirmando que não parecia ter passado muito tempo jogando, dando a entender que o tempo havia passado mais rápido. Portanto, a fim de esclarecer sua experiência, ela explicou que sentiu diferentes percepções temporais, no momento em que estava envolvida com um obstáculo ou não sabia o que deveria fazer, sentiu que o tempo passava mais devagar, porém quando estava concentrada no comando dos *avatares*, sua sensação foi de que o período corria mais rápido.

Pode-se argumentar, com base em Csikszentmihalyi (2008), ela tenha tido estas diferentes impressões devido aos diferentes sentimentos ligados às atividades citadas. Ela pode ter tido a impressão de que o tempo demorava mais a passar durante seus momentos de incerteza por se sentir desconfortável ao não conseguir resolver logo o desafio. Há também uma certa pausa relacionada à resolução de desafios, principalmente quando o jogador não sabe o que deve executar para ultrapassá-lo. Desta forma é preciso refletir quais ações serão tomadas antes de executá-las, atitude que quebra o ritmo de jogo e pode auxiliar na impressão de que o período se arrastava mais lentamente dos que nas outras situações de jogo. Entretanto, enquanto controlava os *avatares*, a jogadora estava tão concentrada na atividade que seu pensamento era contínuo com as ações executadas, logo, a percepção de tempo nestes casos era mais parecida com a noção de fluxo proposta por Csikszentmihalyi (2008).

Entretanto, também é importante destacar que, apesar de 005 ter relatado perder a noção do tempo, os dois intervalos de tempo apontados por ela como a duração da partida abrangiam o período real de jogo. Ou seja, sua percepção não estava tão alterada quando ela pensava.

Apenas para fins de visualização, colocou-se também no quadro 16 a informação referente a percepção da pesquisadora sobre duração de sua partida. E, assim como a percepção citada inicialmente pela 005, ela sentiu que o tempo havia passado mais devagar, ao acreditar que partida havia perdurado muito mais tempo do que efetivamente durou. Csikszentmihalyi (2008) afirma em seu estudo sobre o fluxo, que não existe consenso sobre como se dá a passagem do tempo quando as pessoas estão engajadas em atividades prazerosas, pois enquanto algumas registram sentir que não viram o tempo passar, outras sentem uma suspensão nesta passagem, tendo a sensação de que o período passa mais lentamente. Porém, indo contra esta conexão entre o fluxo de uma atividade prazerosa e a alteração temporal, aqui se aponta o caso experimentado pelo jogador 001, que afirmou não perceber nenhuma sensação anormal referente a este aspecto durante a partida, embora tenha relatado envolvimento com a experiência de jogo. Tal registro reforça ainda mais a falta de consenso sobre este tópico, pois foram registrados não só a perda da noção temporal, conformadas em percepções diferentes quanto a duração da atividade (rápido ou lento), assim como a não observância desta anomalia.

Sendo assim, os resultados sobre a questão do tempo são inconclusivos, pois não foi verificada uma padronização ou sequer pontos que sejam comuns a todas as experiências observadas.

7.3.5 Experiência e Percepção do Prazer

Nesta seção são elencadas as observações referentes à fruição e à diversão experimentadas pelos jogadores durante o *gameplay* de Brother. São explorados quais os elementos que os participantes mais gostaram no jogo e as razões para essas preferências. Da mesma forma também serão abordadas as dificuldades encontradas no jogo, assim como a satisfação de superá-las.

7.3.5.1 Descrição

Nesta etapa serão expostos os dados captados nas partidas observadas e nos relatos de cada participante em relação aos aspectos relacionados ao prazer na experimentação da atividade de jogo.

7.3.5.1.1 Participante 002: não sei explicar

O participante 002 afirmou que se divertiu jogando, não sabendo explicar a razão deste sentimento. Porém, a partir da observação da partida, foi possível notar um certo deleite por parte dele toda vez que conseguia resolver um desafio, ao sorrir e acenar com a cabeça. Seu divertimento ficava mais aparente quando ele reagia, sorrindo, às interações dos *avatares* com o mundo digital do jogo, com destaque para as cenas de cunho cômico vividas pelo irmão menor, como atirar um balde d'água para acordar um NPC, por exemplo.

Na questão das dificuldades encontradas durante a partida, o jogador também relatou uma dificuldade inicial em controlar os personagens, devido à mecânica de movimentação proposta. O jogador ainda descreveu o jogo como “bacana”, e o classificou como “super fácil”.

7.3.5.1.2 Participante 003: gostei do jogo porque eles não morrem tanto

Diferente do observado no participante 002, a jogadora 003 não teve tanta dificuldade de adaptação aos controles dos *avatares*. Porém, ela mesma afirmou que gostou do jogo justamente porque não achou ele complicado a ponto de deixá-la frustrada. Em sua experiência, ela costuma “trancar” muito fácil em qualquer *game*, o que a leva a desistir rapidamente. Apesar

de não ter terminado a terceira fase – como foi orientado a todos os participantes da pesquisa – , só o fato de ter avançado bastante no jogo já a deixou feliz.

Ela também considerou que os controles são mais fáceis do que a maior parte dos games porque os *avatares* pulam automaticamente, não sendo necessário mirar a aterrissagem, e não sendo preciso se equilibrar em passagens estreitas, o que diminuiu a reincidência de quedas por parte dela. Ela avaliou que se fosse mais fácil cair, teria perdido mais, consequentemente causando maior irritação, o que a levaria a desistir antes.

A participante disse que achou o jogo mais fácil do que imaginava e que as dificuldades encontradas estavam mais relacionadas com a sua falta de experiência com jogos digitais do que as características e desafios do *game*. Ela relatou que teve dificuldade em encontrar os objetos necessários para auxiliar na progressão do jogo, mas sempre teve em mente que o desafio não era impossível e que deveria ter alguma solução onde ela estava. A voluntária 003 declarou que acha que o jogo deve ser fácil para jogadores experientes, mas para ela era “mais ou menos médio difícil”.

Classificando o jogo como “fofo” e “simpático”, ela também contou que se sentiu emocionalmente ligada a ele, uma conexão que aumentou enquanto evoluía na trama. Disse que, no início, não entendeu quem eram os personagens e quais seus objetivos, mas, mais adiante no *game*, já se via torcendo pelo sucesso dos irmãos. E, de acordo com ela, sentir que fazia parte dessa progressão, a deixava feliz. Mas ela também relatou que ficou bem irritada em algumas situações, sentimento direcionando tanto a si mesma, devido à sua dificuldade em descobrir o que fazer, quanto com os próprios *avatares*, ao creditar as falhas de habilidade diretamente aos personagens e xingá-los pelo mal desempenho (“ai seu burro, eu estou fazendo tudo certo, tu tá fazendo errado”, dizia ela) – tais reações já foram descritas em outra seção deste capítulo.

Outro ponto positivo do jogo, na visão de 003, foi a ausência da necessidade de mapas, que costumam ser um problema para ela em outros *games*. O fato de errar poucas vezes o caminho a fez gostar mais do jogo. Ao ser questionada se por que mesmo gostando da atividade ela desistiu, ela disse que não foi por causa do cansaço físico ou não ter gostado, mas, sim, por ter encontrado novamente um desafio que ela teve dificuldade em todo o jogo, os obstáculos de escalada: “Não sei qual foi exatamente minha dificuldade, mas uma das coisas é que apertava mais de uma vez o gatilho e daí eu entendi que não podia, mas mesmo assim era inconsciente, quando eu via, eu apertei duas vezes e eles caíam”, explicou. Mesmo assim, ela tentou várias vezes ultrapassar um obstáculo deste tipo antes de desistir (figura 41), motivada pela ideia de chegar ao objetivo proposto pela pesquisa.



Figura 40 – É necessário escalar com ambos os irmãos para chegar ao outro lado. Fonte: Starbreeze Studios (2013).

A jogadora abandonou o *game* depois de progredir consideravelmente na escalada, tendo sucesso com um dos irmãos, e depois morrendo com o outro: “Quando ele caiu, eu pensei: ‘bah, vou ter que, tipo, botar os dois de novo’, e daí eu ‘ah não, não, não! Vai levar mais meia hora, sabe, só para sair daqui’”, contou ela.

7.3.5.1.3 Participante 004: eu me senti feliz ali

O participante 004 disse ter se divertido com o jogo, destacando o "desafio dos carneiros" (figura 42), assim como as lutas e as interações com os gigantes (*trolls*), tanto bons como maus. Gostou do foco dado aos *puzzles*, assim como da história apresentada. Ele afirmou que mesmo não tendo o hábito de jogar video games, se sentiu desafiado e ficou com bastante vontade de jogar mais e completar as outras fases.



Figura 41 – Puzzle dos carneiros e da ponte. Fonte: Starbreeze Studios (2013).

Ele também relatou ter gostado do sistema de controle, mesmo tendo demorado um pouco para se adaptar à movimentação simultânea dos *avatares*. 004 gostou da ideia de que cada um tinha habilidades diferentes e de que, justamente por causa disso, era preciso fazer ambos cooperarem para avançar no *game*. Também contou que depois que pegou o jeito dos comandos, passou a gostar mais da atividade, que avaliou como interessante.

Ele classificou o nível do jogo como “não muito difícil”, porque tinha muitas pistas indicando para onde ir, assim como o fato de os *avatares* não morrerem facilmente durante a partida. A dificuldade estava mais direcionada a descobrir quais – e como – as ações deveriam ser executadas para avançar no jogo.

Outro ponto que foi destacado como positivo na experiência por ele, foi o fato de não achar o jogo tão difícil, pois se assim o fosse, ele se estressaria e não iria mais querer jogar. “Gostei de jogar, eu me senti feliz ali”, concluiu.

7.3.5.1.4 Participante 005: é quase uma experiência de Pavlove

A participante 005 avaliou os puzzles como simples, apesar de ter ressaltado que o maior desafio não foi a complexidade dos obstáculos, mas o fato de ser necessário lidar com as pequenas tarefas que precisavam ser realizadas para vencê-los.

Ela afirmou ter se divertido jogando, apesar de esse sentimento ser ambíguo, já que os *puzzles* causavam, ao mesmo tempo, certa irritação consigo mesma (“como que eu não percebi aquele *puzzle*?!”), da mesma forma como proporcionavam felicidade quando eram resolvidos,

de modo que eles podiam ser vistos como mini recompensas, “é quase que uma experiência de Pavlov²⁰⁴”, brinca ela. Ela inclusive explicou que um dos elementos que ela considera mais recompensador em um jogo é completar *puzzles* que ela demora mais para resolver.

A participante avaliou que o jogo é mais desafiador no sentido da coordenação motora que o *gamer* deve apresentar para controlar os dois *avatares* ao mesmo tempo e na relação desses com o espaço digital. Para ela, apenas dois *puzzles* foram mais complicados de entender, já que nos outros ela observava e rapidamente descobria o que deveria ser feito para resolvê-los. Em questão de dificuldade, 005 classificou *Brothers* como médio, pois a facilidade dos *puzzles* balanceava as dificuldades promovidas pelo sistema de controle e pelos entraves do espaço.

7.3.5.2 Síntese e análise

Os pontos que os participantes afirmaram gostar mais no jogo foram os desafios encontrados (004 e 005), o fato de o jogo não ser tão difícil (003 e 004) e o sistema de controle experimentado (003, 004 e 005). Outros aspectos destacados podem ser conferidos no quadro 17.

	Participante 002	Participante 003	Participante 004	Participante 005
Puzzles e obstáculos	Fáceis.	Complicados mas não a ponto de deixá-la frustrada	Responsáveis pelo divertimento; Desafiadores e motivadores.	Simple; Responsáveis pelas sensações de irritação e felicidade.
Direção a ser seguida	-	O fato de errar poucas vezes o caminho a fez gostar mais do jogo.	Havia muitas pistas indicando para onde ir	Dificuldade devido ao sistema de controle e pelos entraves do espaço
Sistema de movimentação dos avatares	Dificuldade em controlar os personagens.	Os controles são mais fáceis do que a maior parte dos games.	Dificuldade inicial em controlar os personagens, mas se adaptou rapidamente a mecânica de movimentação.	Dificuldade em controlar os personagens. Desafio em compreender a relação dos <i>avatares</i> com o espaço digital.
Morte dos avatares	-	Avalia como positivo o fato de os <i>avatares</i> não	Avalia como positivo o fato de os <i>avatares</i> não	-

²⁰⁴ A participante se refere às experiências de Ivan Pavlov sobre os reflexos condicionados.

		morrerem facilmente durante a partida.	morrerem facilmente durante a partida.	
Interações com objetos do cenário	-	Dificuldade em encontrar os objetos necessários para auxiliar na progressão do jogo	Cada um tinha habilidades diferentes e de que, justamente por causa disto, era preciso fazer ambos cooperarem para avançar no <i>game</i>	O jogador deveria lidar com pequenas tarefas para vencer os <i>puzzles</i> .

Quadro 17 – Avaliações dos participantes sobre o que gostaram em *Brothers*. Fonte: as autoras.

Os jogadores com menos experiência em jogar video games destacaram que gostaram do fato de que os personagens não morreriam com facilidade e que havia muitas pistas indicando para onde eles deveriam ir, não se sentindo perdidos no jogo. Eles relatam que se o *game* fosse muito difícil, provavelmente teriam ficado mais frustrados e teriam desistido de continuar a partida. Eles também gostaram do sistema de controle, com a 003 destacando que eram mais fáceis do que os encontrados em outros jogos (quadro 18).

	Participante 002	Participante 003	Participante 004	Participante 005
Diversão	Não soube explicar a razão deste sentimento.	Gostou do jogo justamente porque não achou ele complicado a ponto de deixá-la frustrada.	Gostou do foco dado aos <i>puzzles</i> , assim como da história apresentada.	Ela afirmou ter se divertido com os <i>puzzles</i> , apesar de este sentimento ser ambíguo, entre irritação e felicidade.
Dificuldades	Controlar os personagens, devido a mecânica de movimentação proposta.	Encontrar os objetos necessários para auxiliar na progressão do jogo; Descobrir quais – e como – as ações deveriam ser executadas para avançar no jogo; Coordenar os movimentos das mãos àqueles pretendidos nos <i>avatares</i> . Escalar com os personagens (levou a desistência).	Descobrir quais – e como – as ações deveriam ser executadas para avançar no jogo.	Controlar os personagens, devido a mecânica de movimentação proposta; Descobrir quais – e como – as ações deveriam ser executadas para avançar no jogo. Compreender a relação dos <i>avatares</i> com o espaço digital.

Quadro 18 – Dificuldade e diversão encontradas pelos sujeitos em *Brothers*. Fonte: as autoras.

O participante 002 afirmou que se divertiu jogando, mesmo não sabendo definir o porquê deste sentimento, porém, como destaca Csikszentmihalyi (2008), nem sempre diversão e prazer são sinônimos, por isso cabe aqui retomar a observação da partida, se houve algum registro de sensação de prazer por parte do 002. Como já foi relatado, esse foi o jogador que menos transpareceu suas emoções pelas expressões faciais ou as comunicou em voz alta à pesquisadora. Entretanto, foi possível observar que ele exibia sinais de satisfação ao completar

desafios, ao sorrir e acenar com a cabeça, por isto pode-se aferir que ele sentia prazer nesta atividade.

O jogador, apesar de declarar que achou o jogo muito fácil, também relatou uma dificuldade inicial em controlar os personagens, devido à mecânica de movimentação proposta. Pode-se relacionar a superação dessa dificuldade como um sentimento de prazer, como apontam os estudos de McEwan, Johnson, Wyeth e Blackler (2012), que constata em sua pesquisa que utilizar um tipo de interface de controle diferente pode gerar satisfação. Da mesma forma, cabe aqui novamente a teoria de Juul (2013), que acredita que os jogadores têm prazer em lidar com atividades frustrantes e, no caso de *Brothers*, o comando é o principal desafio imposto ao *gamer*.

Ainda considerando a relação desafio e prazer (LAZZARO, 2004), a participante 005 explicou que teve uma relação ambígua com os *puzzles* propostos, ora se sentindo irritada consigo mesma ao não conseguir completa-los, ora se sentindo satisfeita ao resolve-los. Entretanto, esta aparente dicotomia era apontada como prazerosa para ela, já que este sentimento era uma das razões que despertava sua vontade em continuar jogando. Também ressaltou que o maior desafio do jogo era promovido pelo sistema de controle, assim como descobrir como se deveria usar o *gamepad* para interagir com os obstáculos do cenário.

Como foi relatado anteriormente, todos os participantes demonstraram sinais de prazer após passarem por momentos de tensão, sorrindo e relaxando a postura corporal. Portanto, pode-se aferir tanto das reações observadas, como dos próprios relatos, que as dificuldades existentes no jogo são um dos elementos responsáveis por esta sensação. Porém, cabe ressaltar que a dificuldade deve ser equilibrada, pois, como declararam 003 e 004, se esta for muito extrema ou se o jogo exigir uma habilidade motora muito superior aquela apresentada pelo jogador, a atividade pode se tornar frustrante a ponto de levar a desistência. Inclusive, a participante 004 efetivamente parou a partida antes do objetivo proposto após não conseguir realizar os comandos necessários para ultrapassar um tipo de obstáculo – no qual ela já havia mostrado dificuldade em resolver em situações anteriores da sessão. Ela tentou superar o desafio, mas ao falhar, viu que teria que reiniciar a ação e por isto se irritou, preferindo parar de jogar. Portanto, a ligação entre derrota e prazer teorizada por Juul (2013) parece encontrar reflexos nas experiências observadas dos sujeitos 003, 004 e 005, porém, é preciso ressaltar a necessidade de equilíbrio para que a dificuldade não deixe de servir como estimulante.

7.3.6 Experiência e Percepção da Narrativa

A proposta desta seção é compreender quais são as percepções dos participantes perante a narrativa do jogo, focando-se, principalmente, em assinalar quais momentos da experiência de jogo, *cutscene* ou *gameplay*, eles costumam associar à narrativa e qual o entendimento do enredo proposto pelo jogo e dos seus personagens principais. Aqui também se utiliza o termo acontecimento no espaço-tempo, no sentido de Gomes (2008), para entender se os jogadores fazem alguma diferenciação entre fatos que ocorreram enquanto jogavam (interferiam ativamente), daqueles que eles só puderam assistir.

7.3.6.1 Descrição

Nesta etapa serão expostos os dados captados nas partidas observadas e nos relatos de cada participante em relação a percepção da narrativa a partir do *gameplay*.

7.3.6.1.1 Participante 002: o objetivo é desenvolver uma narrativa à medida em se joga

Ao ser questionado de qual seria a narrativa do jogo, 002 descreveu as situações apresentadas pelas *cutscenes* iniciais, ou seja, os acontecimentos e os objetivos que levam os dois irmãos a partir em uma longa jornada. É com certa surpresa que se destaca aqui que o participante não percebeu que a língua falada pelos personagens do jogo não é real, na entrevista ele afirmou não lembrar o que foi falado porque estava distraído e não prestou muita atenção nas cenas.

Por outro lado, quando questionado sobre o que aconteceu no jogo, ele narrou tanto situações de *gameplay*, explicando que o NPC que impedia o caminho deles servia como pretexto para que o jogador utilizasse outros caminhos para atravessar a aldeia, assim como resumiu o objetivo dos dois últimos capítulos jogados em ajudar a libertar a esposa de um *troll* – apresentados tanto no *gameplay* quanto nas *cutscenes*.

Ele classificou a narrativa como superficial, no sentido em que a história é simples. Porém, acrescentou que ela é bem-feita em sua simplicidade, pois “o objetivo do jogo, pelo que eu entendi, é desenvolver uma narrativa à medida em que tu vai jogando, ela vai e se desenrolando”. O sujeito 002 também disse que é preciso levar em conta que viu apenas uma pequena parte da narrativa. Por isso mesmo, quanto à sua compreensão sobre os dois irmãos, ele afirmou que três capítulos não foram o suficiente para entender a profundidade dos

personagens. Ele notou que o irmão mais velho tinha um senso de proteção sobre o irmão menor, este, por sua vez, era mais brincalhão e, em sua opinião, interagiu melhor com os aldeões. Ele também relatou não ter dado muita atenção às possibilidades de interações com o NPCs durante a partida.

7.3.6.1.2 Participante 003: não entendi muito bem onde é que eles iam

Em um primeiro momento, a voluntária revelou não ter entendido onde e o quê os irmãos deveriam fazer e disse que passou a se interessar mais pelo sucesso dos *avatares* à medida em que ia jogando, se conectando emocionalmente com a trama. Entretanto, quando questionada sobre o que ocorreu no jogo, não teve dificuldade em explicar a narrativa, relatando que os irmãos estavam em busca de algo mágico para ajudar o pai doente, como visto na *cutscene*, e que eles saíram correndo por vários mundos nessa jornada, o que foi percebido no *gameplay*. Ela disse que eles subiram em uma floresta e, ao chegar no topo, caíram dentro de uma cachoeira e aterrissaram em um “reino de fogo, provavelmente no centro da terra” – que ela destacou que foi onde parou sua partida. Assim, ela construiu uma narrativa com começo, meio e fim, fechando um arco, em oposição a 002, que destacou a restrição da experiência a três capítulos.

Ela se mostrou incerta de como responder sobre a relação dos *avatares* com o mundo de jogo e explicou que a narrativa do jogo era sobre dois camponeses que estavam tentando atravessar várias cidadelas. Ela também descreveu que as pessoas nesse mundo são más e queriam fechar as portas para os irmãos, fazendo um contraponto com o *troll* (“monstro” ou “criatura mágica” nas palavras dela), que os ajuda a vencerem os obstáculos.

Ela também relatou que nada aconteceu quando ela tentou falar com os outros humanos, questionando se é possível que eles possam conversar com as pessoas, já que ela não conseguiu. A participante também ressaltou que as atividades paralelas aos obstáculos, como tocar arpa ou interagir com objetos não relacionados aos puzzles, não ofereciam nenhum bônus ou mudança na narrativa principal.

A participante descreveu ambos os *avatares* de acordo com suas habilidades no jogo, classificando o irmão mais novo como mais ágil e rápido, enquanto o mais velho seria mais forte. Ela também disse que simpatizou com os personagens, pois os achou “fofos”.

7.3.6.1.3 Participante 004: queria fazer eles salvarem o pai deles

Ao descrever a narrativa, o participante 004 explicou que são dois irmãos com um mapa que devem ir até algum lugar para provavelmente chamar um médico ou pegar alguma coisa para curar o pai deles, que está doente ou machucado, informando fatos que ele observou nas *cutscenes*. Ele contou que queria muito ajudar os irmãos a salvar o pai deles, pois ao ver a história, acabou “entrando nela”.

Quando questionado sobre o que aconteceu no jogo, ele misturou fatos que observados durante o *gameplay* com outros apresentados nas cenas de vídeo, ele explicou que os irmãos levaram o pai até um senhor (*gameplay*), que tinha um mapa dizendo onde é o lugar da cura ou do médico (*cutscene*), então eles foram atrás desse lugar e encontram obstáculos no caminho como pontes (*gameplay*) e gigantes (*cutscene* e *gameplay*) e continuaram seguindo em seu caminho (*gameplay*). Assim, esse participante apontou para uma boa integração entre o *gameplay* e as *cutscenes*, que, juntos, construíam a narrativa.

Ao descrever o irmão mais novo, ele ressaltou que esse tinha mais dificuldade em fazer as coisas, justamente por ser menor, e que por isso recebe auxílio do outro irmão, mas que, por outro lado, ele tinha algumas vantagens como poder passar entre as barras de ferro. O outro *avatar* seria mais forte e mais alto, mas mesmo assim ele também precisava do irmão menor para executar as ações para avançar no jogo. Em nenhum momento ele descreveu os perfis psicológicos de cada irmão.

7.3.6.1.4 Participante 005: é uma narrativa bem linear

A participante analisou que a narrativa parecia ser bem linear e simples, e que nela, os irmãos deveriam buscar alguma coisa em um topo de uma montanha com uma árvore para curar o pai deles, como mostra o mapa que eles recebem. Porém, de acordo com a voluntária, a narrativa tem um forte apelo emocional, com a questão da morte da mãe por afogamento e o trauma que isto causou no mais novo, o impossibilitando de nadar – fato descoberto durante o *gameplay* – e que isto acrescentou uma dificuldade adicional. Ela também explicou que o jogo, justamente por usar uma linguagem fictícia, tem que “forçar na emoção”.

Quando questionada sobre os acontecimentos do jogo, relatou o que ocorreu ao longo dos capítulos jogados, mesclando informações obtidas durante o *gameplay* e nas *cutscenes*, assim como reflexões sobre situações que não foram explicadas pela narrativa. Ela explicou que os irmãos primeiro deveriam passar por uma pequena cidade, mas eram impedidos por um NPC que, aparentemente, não tinha nenhuma motivação aparente para bloquear o caminho deles (figura 43).



Figura 42 – NPC impede passagem dos irmãos pela aldeia. Fonte: Starbreeze Studios (2013).

Ela contou que no momento em que conheceu o *troll* bom, não entendeu porque havia duas camas em sua casa, pensando até que havia morrido alguém especial para ele. Ela disse que, assim como o homem que bloqueia o caminho do primeiro capítulo, também não ficou claro o porquê um outro *troll* malvado teria raptado a esposa do *troll bom*, o que levou a jogadora a confabular se tal ação seria motivada por um eventual amor não correspondido. Assim, nos pontos em que o jogo deixa a narrativa aberta, a participante encerrou o arco narrativo adicionando uma explicação própria, que confere coerência à história.

Em relação aos irmãos, disse ter gostado mais do pequeno, por ele ser mais brincalhão, enquanto o irmão mais velho era mais sério e responsável – sempre cuidando do menor – e parecia ter menos personalidade e carisma em relação ao mais novo. Ela disse que ambos são estereotipados, pois já é de esperar que o menor seja mais fraco e mais lento do que o outro. A participante 005 afirmou que, apesar de ter achado ambos legais, gostaria que eles fossem menos previsíveis. Ela também notou que as interações com os aldeões ou outros NPCs não influenciam o desfecho da narrativa (pelo menos até o ponto em que ela jogou).

7.3.6.2 Síntese e análise

O jogo *Brothers* utiliza uma linguagem fictícia, não sendo possível compreender nenhuma frase dos personagens presentes neste mundo. Portanto, assim como um filme mudo, a narrativa é explicada, nas *cutscenes* e cenas de interação, através das imagens e da trilha sonora. Entretanto, devido aos personagens terem um idioma ainda é possível notar seus sentimentos devido a inflexão dada às falas destes, mesmo que não se possa compreender o que dizem. Devido a esta estratégia adotada pelos desenvolvedores do jogo, a trama deixa vários

pontos em aberto, como qual é a doença do pai e quais caminhos eles têm que percorrer para buscar a cura. De acordo com os registros do walkthrough e do que foi observado no exercício do autorrelato, o objetivo do jogo é explicado do seguinte modo:

- Eles levam o pai em um carinho de mão até uma casa (*gameplay*);
- Dentro desta casa, falam com um curandeiro, que indica em um mapa que eles devem ir até uma árvore para buscarem a cura. Em seguida, este médico entrega ao irmão mais velho tanto o mapa, como uma garrafa, objeto que indica que o remédio procurado é líquido. Os dois irmãos falam entre si e o mais velho aponta para o mapa (*cutscene*).
- Após esta conversa, os irmãos voltam para a rua e partem, imediatamente, em busca da cura (*gameplay*).

Em apenas uma *cutscene* o jogo explica qual o intento dos irmãos (e, portanto, dos jogadores) no jogo: buscar a cura para o pai deles. Porém, talvez devido a rapidez da cena, ou até o fato de esta usar principalmente informações visuais para explicar a trama, sem a presença de textos ou falas inteligíveis, os quatro participantes tiveram dúvidas em relação a onde os irmãos deveriam ir e até o quê iriam buscar para curar o pai.

A estrutura narrativa das *cutscenes* dependia totalmente das imagens, e mesmo que tenham deixado algumas dúvidas nos jogadores, pode-se dizer que ela foi efetiva em auxiliar a compreensão geral de qual era o contexto e o objetivo do jogo, mesmo que sem muitos detalhes. Porém, como revelou a participante 003, mesmo sem ter inicialmente compreendido qual era exatamente a missão dos *avatares*, com o passar do jogo, ela foi se tornando mais apegada aos irmãos emocionalmente, se sentindo responsável por eles e torcendo pelo sucesso destes em alcançar o seu objetivo, fosse qual fosse. Ou seja, não foi narrativa das *cutscenes*, nesse caso, o principal engajador na experiência, mas sim, os acontecimentos decorridos, assim como a ligação que se criou entre os *avatares* e o jogador.

O jogo muitas vezes, não explica com detalhes quais são as motivações dos irmãos em realizar algumas tarefas, deixando o objetivo das ações deles um pouco nebuloso. Por exemplo, os jogadores só foram entender porque o *troll* havia ajudado os irmãos, ao soltar a *troll* fêmea e ver que os dois aparecem juntos e felizes no final do capítulo 2. Nenhum dos jogadores havia entendido que entraram na caverna a fim de ajudar o *troll* e não devido ao próprio objetivo de salvar o pai. A participante 005 até disse ter notado que havia duas camas na casa do monstro

e disse ter ficado curiosa com aquele fato, imaginando que alguém importante para a criatura mágica havia morrido, porém, só compreendeu no final da missão que a fêmea *troll* era a companheira dele.

Esta sensação de agir antes e compreender depois foi percebida recorrentemente pelos jogadores em sua experiência com *Brothers*, mesmo que este talvez não seja o objetivo dos desenvolvedores, pois, as *cutscenes* explicam os objetivos, mesmo que façam de uma forma não tão habitual. Mas, é preciso lembrar, que vários jogos clássicos, como Super Mario Bros e Sonic, por exemplo, também pouco explicam sobre as motivações dos personagens ou até onde devem chegar para cumprir seus objetivos. O jogador 002 compreende que a narrativa do jogo seria desenvolvida à medida em que se joga, ou seja, sendo percebida durante o *gameplay* e não sendo totalmente explicada de antemão.

Quando questionados diretamente sobre qual era a narrativa do jogo, os participantes 002 e 004 descreveram somente o que foi observado durante as *cutscenes*, enquanto 003 e 005 utilizaram tanto informações obtidas nas cenas quanto aquelas percebidas através do *gameplay* em suas exposições. Entretanto, ao relatarem o que teria “acontecido no jogo”, todos os participantes mesclaram informações obtidas tanto no *gameplay*, quando nas *cutscenes*, como pode ser observado no quadro 19.

	Participante 002	Participante 003	Participante 004	Participante 005
Descrição da narrativa	Descreve as situações apresentadas pelas <i>cutscenes</i> iniciais.	Descreve a narrativa com informações obtidas durante as <i>cutscenes</i> e a partir das características observadas no cenário do jogo.	Descreve as situações apresentadas pelas <i>cutscenes</i> iniciais.	Descreve a narrativa com informações obtidas durante o <i>gameplay</i> e nas <i>cutscenes</i> .
Descrição do que aconteceu	Narra tanto situações de <i>gameplay</i> quanto de <i>cutscenes</i> .	Narra com especificidade eventos aprendidos na <i>cutscene</i> e de forma mais genérica os percebidos no <i>gameplay</i> .	Narra tanto situações de <i>gameplay</i> quanto de <i>cutscenes</i> .	Narra tanto situações de <i>gameplay</i> quanto de <i>cutscenes</i> , assim como reflexões sobre situações que não foram esclarecidas por nenhum dos dois.
Caracterização dos avatares	Descreve os perfis psicológicos dos avatares.	Descreve ambos os avatares de acordo com suas habilidades no jogo ou com percepções mais subjetivas.	Descreve ambos os avatares de acordo com suas habilidades no jogo.	Descreve ambos os avatares tanto de acordo com suas habilidades no jogo como a partir de seus perfis psicológicos.
Caracterização da narrativa	Avalia como superficial e simples, apesar de bem-feita.	Avalia que as interações com os NPCs não oferecem nenhum bônus ou mudança na narrativa principal.	-	Avalia como linear e simples.

Quadro 19 – Percepções dos voluntários sobre a narrativa de *Brothers*.

Nas descrições dos acontecimentos, os fatos ligados às cenas de corte eram relatados de forma mais objetiva, enquanto os apreendidos no *gameplay* eram descritos de forma bem específica, quando eram baseados naquilo que os participantes teriam vivenciado no jogo, como *puzzles* e obstáculos, ou de forma mais imprecisa e aberta, como o exemplo dos jogadores 003 e 004, que fazem uma indicação de acontecimentos futuros em suas respostas, fatos que são sugeridos pelo jogo, mas ainda não foram experimentados pelos jogadores (“e então eles partiram numa jornada por vários mundos”). Aqui também se abriu margem para uma interpretação mais livre do jogo, feita por 005, que, ao questionar o porquê das ações de alguns NPCs encontrados no jogo, criou hipóteses que pudessem dar sentido a situações experimentadas na partida.

É possível compreender que a ideia de “acontecimento”, como defende Gomes (2008), esteja ligada à memória jogador em relação às ações que foram e vão sendo executadas naquele espaço virtual, assim como às expectativas do que será encontrado no decorrer do jogo. Pois, diferente do observado com a explicação da narrativa, os participantes imediatamente ligaram os fatos ocorridos dentro do jogo a um acontecimento, podendo ser assim considerar que a narrativa acessada através do *gameplay* está mais associada à ideia de um momento vivido pelo jogador, do que a estrutura representativa tradicional de textos e filmes, onde uma situação é vivida por personagens e observada pelo jogador. Pode-se empregar aqui também o contraponto de simulação e mídia representativa de Frasca (2006), para compreender que a percepção do desenvolvimento da trama do jogo está mais associada a algo que ocorre de fato, do que a representação de um episódio ocorrido.

Por outro lado, a noção de “narrativa” para os jogadores nem sempre estava ligada a compreensão desta experiência no espaço virtual, mas em todas as vezes foi associada ao que foi assistido nas *cutscenes*, reconhecendo nestas cenas algumas das estruturas clássicas presentes nas narrativas audiovisuais. As descrições da “narrativa” feitas pelos participantes estavam mais aproximadas aquelas encontradas em resenhas de um livro ou filme, ao apontarem o ponto inicial da história e à situação que desencadeia as consequências da história.

Ao descreverem suas percepções sobre *avatares*, alguns jogadores exatamente expuseram aquelas sensações percebidas durante o jogo como as habilidades de cada um deles, porém alguns ainda descreveram os seus perfis psicológicos, detalhes mais ligados à ideia de narrativa tradicional. Os perfis psicológicos personagens são percebidos através da interação com outros personagens do jogo, assim como nas *cutscenes*, porém a habilidade cada um só podem ser acessados durante *gameplay*.

Interessante notar, também, que algum deles levaram em conta os detalhes percebidos no espaço do jogo, podendo se utilizar do conceito de cronotopia de Bakhtin (1981) e da aplicação destes aos games feita por Streck (2014), ao considerar que as características do espaço do jogo assim como a movimentação única experimentada por cada jogador em suas partidas, também criam uma narrativa singular, única e linear, que não pode ser repetida, pois as modulações dentro daquele espaço e tempo são feitas de formas distintas por cada jogador. Este entendimento também pode indicar que a estrutura narrativa do *gameplay* esta mais próxima àquelas associadas ao acontecimento.

O caminho percorrido por cada jogador, portanto, constrói experiências narrativas levemente diferentes, mesmo que a história seja a mesma, por que mesmo que, em termos de complexidade, as trilhas de *Brothers* sejam tão lineares quanto a sua narrativa, os desempenhos dos jogadores neste caminho são diferentes, sendo cada experiência vivida nos *puzzles*, única.

7.4 ANÁLISE GERAL

O conjunto dos procedimentos realizados permitiu identificar alguns padrões. Entre esses, há os que convergem e os que divergem em relação à bibliografia especializada.

Algumas características do *gameplay* de *Brothers* são mais particulares – mas não exclusivas – desse *game*, como a adaptação aos comandos de movimentação de dois *avatares* com o mesmo *gamepad*, usar a alavanca direita para controlar um personagem, a observância das regras quase que exclusivamente através do *gameplay* (excetuando os três casos descritos na subseção do corpus), a ausência de falas inteligíveis ou textos diegéticos tanto nas *cutscenes* como no *gameplay* e usar apenas quatro elementos do *gamepad* para executar todas as ações dos *avatares* – o que exigia que se fizesse diferentes tipos de manipulação com o mesmo botão, dependendo da situação com que os jogadores se deparavam. Portanto, a com esse cenário, foi possível perceber, a partir das experiências observadas, que *Brothers* tem um sistema de controles de movimentação considerado mais complicado para jogadores experientes do que para jogadores iniciantes; mecânicas de interação com o cenário considerados normais para os jogadores experientes e menos claras para jogadores iniciantes; e *puzzles* considerados fáceis pelos jogadores experientes e de dificuldade média pelos jogadores iniciantes.

As complicações observadas por parte dos jogadores mais experientes no controle dos movimentos do *avatar* foram causadas pelo processo de racionalização destes comandos, já que eles não eram naturais a estes voluntários, acostumados a controlar um *avatar* de cada vez e normalmente com a alavanca esquerda. Porém, em um processo contrário, justamente por não

terem um repertório adquirido neste sentido, os jogadores menos experientes se adaptaram mais rápido ao sistema de controle de movimentação de *Brothers*. Portanto, pode-se indicar que o domínio do letramento em jogos digitais – assim como a ausência deste – por parte dos jogadores foi responsável por essa situação particular, em que o mais experiente enfrenta mais dificuldades que o inexperiente. Da mesma forma, foi esta mesma alfabetização dos jogadores com mais prática que proporcionou maior facilidade a eles na compreensão e execução das mecânicas de interação com os objetos do cenário em relação às atuações dos iniciantes.

Ainda, foi verificado que para avançar até a terceira fase do jogo os participantes deveriam:

- Memorizar minimamente qual irmão é controlado por cada lado do *gamepad*;
- Dominar a nova mecânica de controle de movimentos, sincronizando os *avatares*;
- Ter coordenação motora para manipular botões e alavancas ao mesmo tempo e de maneiras diferentes;
- Dominar o controle de câmera;
- Aprender as regras de interação e do espaço a partir de tentativa e erro durante o *gameplay*;
- Vencer os puzzles;
- Ultrapassar os obstáculos no cenário;
- Seguir a trilha principal;
- Não afastar os irmãos até o ponto limite.

Além disso, havia possibilidades de interação que não eram necessárias para se chegar até o fim dos capítulos estipulados, que seriam:

- Interagir com os NPCs;
- Prestar atenção nas *cutscenes*;
- Evitar as bordas dos cenários para não cair;
- Sempre movimentar os dois *avatares* ao mesmo tempo;
- Entender as mensagens do *feedback* vibratório;
- Usar mapas para orientação;
- Saber porque está em um lugar e para onde irá a seguir;
- Explorar toda extensão do cenário;
- Prestar atenção nas nuances das *cutscenes* para entender a narrativa;
- Interagir com os NPCs para entender as personalidades dos personagens;

Em relação ao uso do *gamepad* do Xbox 360 durante a partida, os jogadores que se adaptaram ao controle não olhavam para as mãos, porém, quando essa adaptação não ocorria, o participante olhava constantemente para elas. Os participantes sem experiência declararam ter gostado da robustez do controle e dos gatilhos. Porém, um dos jogadores experientes que nunca havia usado aquele dispositivo, teve dificuldade a se adaptar ao *gamepad* devido ao posicionamento dos analógicos, pois estava acostumado a um controle de outro console. É preciso observar que a adaptação do jogador à ergonomia do controle e à sua comunicação com a interface gráfica podem se tornar empecilhos para executar ações com o jogo quando ela não é concretizada efetivamente. Uma das características que podem dificultar esse processo de aprendizagem é que, na maior parte das vezes, os desenhos destas interfaces são múltiplos, ou seja, cada console tem uma forma diferente com elementos de controle (alavancas, botões, etc.) distintos dispostos em lugares diversos que pode causar confusão quando jogadores entram em contato com um *gamepad* que tenha uma interface diferente daquela com que estão acostumados, ainda que existam apenas pequenas modificações.

Pode-se evocar aqui, mais uma vez, a analogia entre a manipulação do *gamepad* e a descrição da relação entre o homem e a máquina de escrever de Merleau-Ponty (1999), na qual o autor afirma que o ato de datilografar não é apenas um “reflexo condicionado desencadeado pelo olhar” ou apenas a memorização da localização das letras no teclado (MERLEAU-PONTY, 1999, p. 199), mas, sim, a integração da máquina de escrever ao espaço corporal de quem escreve. Por isso, pode-se compreender que os jogadores precisam incorporar o controle em si durante o *gameplay* a fim de conseguirem jogar o *game*. Assim, os que demonstraram uma experiência mais fluída durante o jogo, olharam menos para o controle do que aqueles que demoraram mais a dominar o letramento proposto. Também pode-se relacionar as percepções sobre o *gamepad* à perspectiva de associação de actantes da TAR de Latour (1994, 2005) que compreende que toda ação é na verdade resultado das relações entre humanos e não-humanos que agenciam um ao outro com seus próprios programas de ações, que resultam em um terceiro programa de ação, diferente daqueles que os actantes tinham inicialmente. Logo, tanto as ações executadas pelo agente máquina-de-datilografar-papel-escritor, assim como pelo agente jogador-*gamepad*-console-tela (ambos descritos em uma escala macro de seus sistemas) são provenientes não de um actante especial, mas de todos.

Os jogadores também relataram ter perdido a percepção do espaço ao seu redor, sendo que nenhum deles notou que alguém entrou na sala duas vezes durante o decorrer da partida. Entretanto, há alguns indicativos de que essa perda de percepção afetava mais os aspectos

visuais e não os sonoros, já que a maior parte dos jogadores relatou ter ouvido barulhos durante a partida. Portanto, a partir dos relatos e da observação da interação representada na tela e dos jogadores durante o *gameplay*, foi observada uma relação de mediação entre os espaços, em uma possível sensação de imersão a partir do momento onde os jogadores passam a se concentrar somente no que ocorre dentro do espaço de jogo, se desligando do que acontece ao redor deles e trazendo aquela percepção para si. De forma que os jogadores acabam corporalizando o espaço para dentro da tela como se fosse também parte da noção espacial deles. No entanto, eles não perdem a noção da própria corporeidade, pois durante a experiência, foi percebido que a maior parte dos participantes se projetava nos *avatares*, mas não projetava os *avatares* em si, algumas vezes tentando transferir ações – sem ser através do *gamepad* – do seu corpo no espaço físico para o virtual. Portanto, mesmo ocorrendo esta projeção, os jogadores não perderam o senso da própria presença corporal. Tal condição concorda com o apontamento de Fragoso (2015) que durante o *gameplay* ocorre uma experiência ao mesmo tempo simultânea e separada dos espaços do jogo e do jogador, pois nesta mediação os jogadores incorporam o espaço do mundo de jogo a sua consciência, de forma que estes ao invés de perderem a presença corporal, a ampliam em direção ao espaço virtual. Tal entendimento também concorda com o comentário de Lahti (2003) de que durante a integração entre jogador e console, mesmo que a atenção visual esteja voltada à interface gráfica, não esquecemos que existimos como ser e corpo. De forma que pode-se compreender que o *gameplay* ocorre entre a esfera virtual e a física, entre interfaces gráficas e materiais, em um sistema que incorpora o jogador à máquina e o digital ao corpo, em um fluxo que vai e vem durante a relação.

Por isso, mesmo com a aparente perda da noção espacial relatada pelos sujeitos observados, foi observado que o local, a disposição da tela em relação ao jogador e os outros elementos presentes na sala também alteram a experiência de jogo. Os participantes relataram que a distância da televisão altera a forma com que eles veem o jogo, sendo notado como essa mudança – em relação a seus hábitos – altera a percepção da interface gráfica e a maneira de jogar. O fato de haver coisas que normalmente não estariam presentes, como uma grande quantidade de comida, também impactou na percepção do local, já que, como destacaram os participantes, isso causou um certo estranhamento e destacou a artificialidade do ambiente. Tais percepções sobre o ambiente e as alterações percebidas pelos jogadores em suas maneiras de jogar, concordam com o argumento de Taylor (2007) de que o modo com que a interface é disponibilizada e ambiente onde o jogador se encontra, altera o *gameplay* e a mediação entre as partes participantes. Logo, pode-se compreender que assim como a interface do *gamepad* altera

e molda a experiência, o modo e onde a interface gráfica é visualizada também impactam esta mediação. De forma que é preciso adicionar os elementos do espaço físico, como a televisão, o sofá, a sala, a cama e a cadeira, ao console, *gamepad*, software e jogador para entender o sistema envolvido no *gameplay*.

Foi também observado que quando começavam a dominar melhor o sistema de controle, os participantes demonstravam sinais de relaxamento, melhorando ainda mais o desempenho. E, após entrarem neste estado, passavam a piscar menos e a falar menos com outras pessoas presentes no recinto. Porém, começavam a falar mais com eles mesmos. Pode-se compreender tal fenômeno com a explicação de Csikszentmihalyi (2008), que durante uma atividade prazerosa, as experiências de fluxo exigem uma concentração intensa na tarefa a ser executada, de modo que as ações fluam de maneira suave e concatenadas, sendo o relaxamento parte das premissas deste foco, sendo que qualquer interrupção ou desconcentração pode apagar este fluxo. Esta concentração, de acordo com Csikszentmihalyi (2008), pode explicar a diminuição de contato com pessoas e estímulos externos ao jogo, assim como o ato de falarem consigo mesmos, já que o jogador foca sua atenção totalmente no estímulo do *gameplay*, de forma que a atividade se torna tão espontânea que o jogador fica desatento às suas próprias reações físicas em detrimento daquelas que está usando para jogar.

Dentre estas reações não intencionais dos jogadores em relação ao *game*, foi notado que todos eles expressaram respostas físicas aos acontecimentos observados na interface gráfica, associados às frustrações, ao sucesso, aos desafios e à morte²⁰⁵ dos *avatares*. Inclusive, foi notado que era possível encontrar um certo padrão nas reações observadas. Foi notado que para os jogadores menos experientes, o fato de terem que repetir várias vezes alguma ação ou demorar por um tempo mais longo em encontrar a solução para algum *puzzle* era uma experiência mais frustrante, o que se refletia em sinais de nervosismo mais aparente. Da mesma forma foi observado que enquanto os menos experientes desviavam o olhar da tela nestas situações, os mais experientes optavam por romper o contato físico com o *game*, ao retirar uma das mãos do controle. Também foi percebido que os jogadores demonstram um padrão bem claro de reações ligadas ao encontro (estado de alerta), compreensão (concentração e entusiasmo) e resolução de desafios (relaxamento e satisfação). Notou-se que neste

²⁰⁵ As reações em relação a observância da morte dos avatares foram diferentes daquelas exibidas durante momentos de frustração devido às reações de surpresa que os jogadores demonstraram quando defrontados com a primeira situação. Por isto, reações físicas relacionadas à frustração e à morte foram separadas. Entretanto, cabe ressaltar que quando os personagens morriam mais de uma vez no mesmo obstáculo, os voluntários reagem do mesmo modo que em momentos de outros tipos de frustração.

encadeamento, a tensão provocada pela primeira etapa era diretamente responsável pela reação de alívio exibida ao fim do ciclo. Cabe ressaltar novamente, que o encadeamento de reações relatado nos momentos de desafio sempre ocorria na mesma ordem.

Também foi observado que durante *cutscenes*, os participantes largavam o *gamepad* ou o seguravam só uma das mãos, escolhendo este momento para realizar outras atividades ou ações não desencadeadas pelo jogo. Lahti (2003) argumenta que o *feedback* provido pelos *gamepads* ajudam a borrar as barreiras entre usuário e interface e auxiliam o jogador a criar um vínculo corporal articulado com os estímulos visuais e sonoros presentes nos *games*. Portanto, a quebra reforça o entendimento de que os jogadores não esquecem que têm um artefato em suas mãos durante o jogo, pois, se assim fosse, não largariam o *gamepad* em todas as ocasiões em que não podiam interagir. De forma que que as *cutscenes* representam um momento de quebra no *gameplay*, tanto em relação às percepções hápticas quanto visuais. Assim, é possível observar que o grau de concentração entre *cutscene* e *gameplay* é diferente já que os jogadores demonstravam pequenos desvios de atenção durante as exibições das *cutscenes*, sendo que nestes momentos os participantes se permitiam realizar outras ações que poderiam acarretar no “apagamento” do fluxo como previsto por Csikszentmihalyi (2008). Mas não se pode esquecer que o *gameplay* é apenas um dos pilares da experiência de jogo, em paralelo com a narrativa que conta, entre seus elementos, com a *cutscene*. Logo, apesar de interromper o *gameplay*, as *cutscenes* afetam o fluxo da atividade de maneira menos duradoura do que interrupções externas à experiência de jogo.

Quanto às sensações dos participantes, verificou-se que o jogo proporcionou frustração a eles quando demoram a completar desafios ou a aprender as mecânicas de controle do jogo; satisfação ao completarem desafios ou ultrapassarem obstáculos. Entretanto, foi exatamente o contraste entre a frustração e a satisfação encontradas durante o jogo que foi apontado como prazeroso pelos participantes, já que o sentimento de superar um entrave é uma das razões que desperta a vontade dos participantes em continuar jogando. Porém, cabe ressaltar que existe um limite onde a dificuldade pode parar de servir como estimulante e passar a desencorajar o jogador a continuar a atividade. Portanto, os dados coletados concordam com a perspectiva de Juul (2009, 2013), de que a derrota faz parte do prazer que os jogos digitais podem ofertar aos seus jogadores, já ela muitas vezes funciona como incentivo para aperfeiçoar as habilidades do jogador. Derrotas participam do aprimoramento do domínio técnico dos dispositivos de controles, assim como estímulo para a continuidade do *gameplay*, pois, de certa forma, os jogadores já esperam por ela quando se propõem a jogar, já que é comum a presença de barreiras

a serem ultrapassadas para dar continuidade ao jogo – normalmente na forma de desafios e puzzles – nos mais diversos gêneros de video games.

Quando questionados sobre qual seria a narrativa de *Brothers*, os jogadores a descreveram a partir, majoritariamente, das *cutscenes* e com menos ênfase no *gameplay*, porém ao relatarem o que aconteceu no jogo recorreram aos fatos que vivenciaram majoritariamente no *gameplay* e com menos ênfase no que assistiram nas *cutscenes*. Isso indica uma diferenciação na experiência com *Brothers*, uma separação entre o que é considerado narrativa e o que é considerado acontecimento ou, ainda, uma convergência de ambos, em que a experiência espaço-temporal vivida dentro do jogo assume as características elencadas por exemplo por Gomes (2008), de que a narrativa dos games só existem como potência até que o jogador os transfigure em acontecimento. Portanto, como visto nos capítulos teóricos desta dissertação, as experiências vividas no mundo de jogo durante o *gameplay* se tornam parte da trajetória do jogador, de forma que “(...) a narrativa do *game* recomeça seu ciclo e, de baixo para cima, coloca o homem mais uma vez na posição de experimentar os sentidos que emergem de seu mero ato de estar no mundo” (GOMES, 2008, p. 7-8). Arsenault e Perron (2009), também já citados, acenam em um sentido parecido no esquema do “ciclo mágico”, ao considerar que quando um jogo apresenta associada a espiral de *gameplay*, as de narrativa e de hermenêutica, surge uma relação de inclusão entre elas, já que enquanto é o *gameplay* que permite o prosseguimento da narrativa, a interpretação do jogo surge da confluência entre o *gameplay* e a narrativa.

Em relação à percepção de tempo, foram registradas perdas da noção temporal, conformadas em percepções diferentes quanto a duração da partida (rápida ou lenta) e também uma percepção normal da passagem do tempo (no caso por um jogador que soube inclusive indicar corretamente o tempo de permanência na atividade). Portanto, as sessões de experimentação até sugerem que possa existir uma relação, mas não permitem afirmar se o *gameplay* afeta ou não a experiência e percepção temporais e nem, em caso positivo, como seria essa alteração.

Portanto, a partir articulação do material analisado e das perspectivas teóricas apresentadas conclui-se que o *gameplay* pode ser compreendido como uma confluência entre as percepções ligadas ao corpo, controle, espaço, regras, prazer e narrativa. Porém, é a forma como estes aspectos se relacionam que indica como acontece o *gameplay*. Portanto, a partir das reflexões teóricas aqui expostas e dos resultados da análise das entrevistas e sessões de jogos observadas, entende-se que *gameplay* é uma mediação que engloba a interseção entre jogabilidade (máquina) e jogar (humano), de corpos e espaços percebida física e visualmente

como um acontecimento pelo jogador que, através das possibilidades agenciadas pelas interfaces gráficas e de controle, age sobre este sistema sob a tutela das regras.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho buscou compreender como as materialidades próprias da situação de jogo e as mecânicas e dinâmicas de jogo influenciam e caracterizam o *gameplay*, a partir de experiências com o jogo *Brothers – A Tale of Two Sons*.

Antes de tudo, foi demarcado que a pesquisa seguiria uma abordagem narratoludológica. Nesse sentido, a experiência pessoal da pesquisadora com jogos digitais foi essencial, porque foi a partir desta relação com os *games* que surgiram as indagações que acabaram por balizar este trabalho e essa experiência apontava tanto para as questões narrativas quanto para o *gameplay*. Compreendeu-se, de largada, que a narrativa e o *gameplay* são indissociáveis. Porém, a realização desta dissertação envolveu uma escolha de foco, sendo necessário concentrar esforços em um ou outro dos polos, o que não significava excluir o outro, mas deixá-lo à sombra.

Isso porque o extenso conhecimento estabelecido no campo dos estudos narrativos, por exemplo em suas aplicações à literatura e ao cinema, serve como um apoio considerável – ou seja, um ponto de partida sólido – para estudar as especificidades das modalidades narrativas nos *games*. Por outro lado, os *Game Studies* enfrentam um desafio concentrado exatamente nessas especificidades quando tratam do *gameplay*. Ainda hoje, não há consenso sequer sobre uma definição de *gameplay*. Por isso, uma das motivações deste trabalho foi a de tentar apresentar alguma contribuição, por menor que fosse, ao campo como um todo, nem que esta contribuição fosse apenas a colocação de uma pequena pedra na pavimentação da longa trilha em busca da compreensão deste conceito. Em uma percepção inicial, o desafio era que as conceituações sobre *gameplay* se limitavam a estudar as relações dentro do mundo jogo. Por isso eram intrigantes alguns aspectos sobre os quais praticamente não se encontravam trabalhos, como a relação do jogador com o espaço físico, com o próprio corpo e com os controles. Do mesmo modo, eram intrigantes questões sobre o hardware, já que se parte do princípio que os *videogames* não são – ainda – controlados diretamente pela mente e, sim, por *joysticks*, teclados e mouses ou, ainda, pelos próprios impulsos corporais. Portanto, esta dissertação representa uma tentativa de contribuir para os *Game Studies*, a partir de um ponto de vista comunicacional, em uma reflexão sobre o conceito de *gameplay* baseada nas teorias existentes, bem como das experiências da pesquisadora e de outros jogadores.

Por isto, o primeiro capítulo dedicou-se justamente a apresentar o histórico dos *Game Studies*, desde sua fundação e apresentado as correntes da Narratologia e da Ludologia, assim como os debates decorridos entre os pesquisadores associados a cada uma destas abordagens

nos primeiros tempos. Com esse breve panorama, foi possível situar o conhecimento específico sobre games e explicar a posição ludonarratológica adotada no neste trabalho.

No segundo capítulo, debateu-se a relação entre o jogar, o jogo e o jogador, percebendo que enquanto jogar está diretamente ligado às sensações e às ações submetidas pelo jogador ao console e, conseqüentemente, ao jogo durante a execução da atividade, a jogabilidade é uma característica atribuída ao jogo em si. Ambos referem-se em graus de modos diferentes aos polos do sistema controle-console-software-tela-gráfico, que forma, reforma e transforma a mediação. As ações resultantes destas forças em conjunto configuram o *gameplay*.

A seguir, partiu-se para reflexões sobre o corpo e espaço, que permitiram compreender o *gameplay* como um processo de negociação e de agenciamento entre actantes, que envolve corpo e interfaces de hardware e software, constituindo, nessa associação, um novo agente (ou actante). A partir desta perspectiva, considerou-se que o *gameplay* ocorre tanto nas esferas do mundo de jogo como no local onde o jogador joga e, portanto, o *gameplay* pode ser visto como a mediação entre as ações e os agenciamentos. Percebeu-se que também a confluência entre percepção e ação é um importante aspecto do *gameplay*, pois, a interação ocorre em um espaço material, sendo resultado das ações e das percepções do corpo que, quando executadas e conformadas pela materialidade do *gamepad* são traduzidas na tela, através do software do console, em movimentos e ações no espaço virtual que podem ser observados pelo jogador. Assim, é a percepção corporal que permite que os jogadores percebam as sensações hápticas agenciadas pelos artefatos de controle, possibilitando, desse modo, que a manipulação destes dispositivos no âmbito físico tenha conseqüências no espaço virtual e que isso faça sentido.

Compreendeu-se também que o jogador não se “descorporaliza” durante a mediação entre espaços presentes na experiência de jogo, mas, sim, incorpora a percepção dos espaços do mundo de jogo em si mesmo. Portanto, a importância do espaço físico é indissociável da experiência de jogo, da mesma forma que as sensações do corpo e da mente também não podem ser separadas. Assim, pode-se concluir que o *gameplay* ocorre na mediação entre espaços. Importa aí também o papel das regras como parte integrante da concepção dos espaços de jogo e da percepção gerada pela mediação dos mesmos, tendo em vista que as regras seriam responsáveis pela coerência da Física do mundo do jogo, tanto por restringir as ações e movimentações dos jogadores, assim como indicar o que é possível executar no espaço virtual.

Sobre as mecânicas e dinâmicas de controle, concluiu-se também é necessário ressaltar os papéis dos actantes não-humanos no processo de *gameplay*, já que tanto a interface gráfica, os dispositivos de controle, quanto a programação do software – e as regras estabelecidas e contidas por esta – também são parte deste sistema. Pois, o *gameplay* ocorre na esfera entre

virtual e física, entre interfaces gráficas e materiais em um sistema que incorpora o jogador à máquina e o digital ao corpo, em um fluxo que vai e vem durante a relação. Portanto, o papel das interfaces materiais utilizadas e os modos de controles desenhados por/para elas são parte do processo do *gameplay*, que se apresenta então como relativo a um sistema jogador-*gamepad*-console-tela-gráfico. Pode-se dizer, assim, que a influência entre jogador e console é mútua e multilateral, tornando irrelevante (e sequer possível) destacar o sujeito da interação. Dessa maneira, compreende-se que durante o *gameplay* as máquinas e o homem fazem parte da mesma associação, que realiza um programa de ação único, com interfaces humanas, gráficas e materiais reunidas no sistema de jogo. Ao invés de ser diminuída para uma relação de subjugação na qual o humano cria sentidos e a máquina serve como meio, os processos que envolvem o video game configuram uma sensação de horizontalidade entre os componentes da relação, dando origem a uma unidade com programa único e integrado em suas capacidades materiais e virtuais.

A fim de alcançar o objetivo principal traçado no início desta dissertação, notou-se que seria necessário ir a campo, para saber sobre o processo de *gameplay* não apenas do ponto de vista pessoal, mas também de outros sujeitos. Logo, foi preciso conceber e realizar experimentos que permitiram endereçar os temas das relações identificadas como importantes para o *gameplay*, ou seja, entre corpo, espaço, regras, prazer e, no mesmo processo, sobre a articulação entre a mecânica e dinâmica na prática de jogo. A partir de um levantamento dos procedimentos testados em outros estudos partiu-se para a construção das ferramentas e dos processos a serem adotados nesta pesquisa para a possibilitar a análise do *gameplay* tendo como base o jogo *Brothers*. O primeiro passo consistiu na observação da própria experiência da pesquisadora com o *game*, seguida da realização de experimentos pilotos que permitiram planejar, estabelecer e ajustar as etapas do procedimento metodológico que seria adotado.

Durante a experimentação da pesquisadora com o jogo, construiu-se um diário de campo, dando destaque às percepções sobre as mecânicas, a sensação corporal, a relação entre os espaços, etc. A partir da análise dos registros do autorrelato e das considerações teóricas já apresentadas, foram criadas seis categorias a fim de instrumentalizar a análise: corpo, controle, espaço, prazer, narrativa e tempo. Os experimentos de coleta de dados envolveram quatro voluntários, que foram convidados para jogar as três primeiras fases de *Brothers*. Antes das partidas, cada um preencheu um questionário de perfil e aferição de experiência com *games*, cujas respostas foram utilizadas na análise. Após a observação e o registro das sessões de jogo, foi feito o processo de decupagem e de análise de todo material captado.

Entretanto, algumas considerações devem ser feitas sobre os limites impostos pela situação de pesquisa. É preciso ter em mente que os participantes se encontravam em uma atividade de pesquisa, em um ambiente estranho e com a consciência de que estavam sendo observados e filmados enquanto jogavam. Além desses elementos ambientais, havia um objetivo específico dentro daquela seção, que era finalizar as três primeiras fases de *Brothers*, situação diferente de uma ocasião normal de jogo. Estes aspectos causaram algumas alterações que talvez não seriam observadas em outras situações, como o nervosismo ou a pressa em chegar logo até o ponto estabelecido (fim do segundo capítulo). Essas condições são necessárias para uma pesquisa com a natureza e a finalidade aqui pretendidas, mas, embora tenha-se tentado minimizar sua influência, certamente alteraram em certos aspectos o *gameplay* analisado. Outro limite da pesquisa é o pequeno escopo de jogadores observados. Entretanto, como se optou por trabalhar com observações e dados em profundidade, não seria possível analisar mais do que as experiências e percepções de quatro jogadores – cinco se consideramos a experiência da própria pesquisadora – pois esse número já representou enorme quantidade de material que deveria ser decupada, filtrada e analisada. Entretanto, nenhuma dessas limitações comprometeu alcançar os objetivos (geral e específicos) inicialmente traçados.

Quanto a articulação entre a mecânica e dinâmica do *game Brothers*, o *gameplay* do jogo tem algumas características menos familiares em relação aos jogos digitais narrativos de aventura em terceira pessoa, como comandos de movimentação de dois *avatares* com o mesmo *gamepad*, o uso da alavanca direita para controlar um personagem, a observância das regras quase que exclusivamente através do *gameplay*, a ausência de falas inteligíveis ou textos diegéticos e usar apenas os gatilhos e as alavancas para executar todas as ações dos *avatares*. Tais diferenças resultaram na observação de que os jogadores experientes encontraram mais dificuldade em manipular o sistema de controles de movimentação do que os iniciantes; por outro lado, as mecânicas de interação com o cenário são consideradas mais familiares aos jogadores experientes e menos claras para jogadores iniciantes.

Na sessão dedicada à síntese dos resultados, destacou-se a importância da análise do processo empírico, pois, apesar de algumas das reações e percepções relatadas corresponderem às reflexões encontradas nas teorias, isso não aconteceu com todas elas. Por outro lado, os pesquisadores de *Game Studies* ainda estão construindo as bases teóricas do campo e a quantidade de pesquisas empíricas ainda é tímida. Portanto, ainda existem conceitos a serem trabalhados, um deles sendo o de *gameplay*.

Ao final deste trabalho, de posse das teorias e dos resultados dos experimentos, pode-se formular uma definição tentativa, em que o *gameplay* pode ser compreendido como uma

confluência entre as percepções ligadas ao corpo, controle, espaço, regras, prazer e narrativa. Porém, é a forma como estes aspectos se relacionam que indica como acontece o *gameplay*: assim, entende-se que *gameplay* é uma mediação que engloba a interseção entre jogabilidade (máquina) e jogar (humano), de corpos e espaços, percebida física e visualmente como um acontecimento pelo jogador que, através das possibilidades agenciadas pelas interfaces gráficas e de hardware, age sobre este sistema sob a tutela das regras.

Ressalta-se, novamente, que essa compreensão não pretende ser mais que um tímido passo em direção à compreensão do *gameplay*, já que seria necessário analisar a experiência com games de outros gêneros, em outros suportes e diferentes jogadores para confirmar se estes parâmetros serão sempre encontrados e para verificar se não existem outros aspectos a serem considerados para o entendimento deste processo.

REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen. **Cybertext: perspectives on ergotic literature**. Baltimore: John Hopkins University Press, 1997.

_____. Computer game studies, year one. **The international journal of computer game research**, vol. 1, ed. 1, julho, 2001. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>>. Acesso em: 10 jul. 2015.

_____. Playing research: methodological approaches to game analysis. In: **The Digital Arts and Culture Conference**, 5., 2003, Melbourne. **Anais eletrônicos...** Melbourne: DAC, 2003. Disponível em: <<http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Aarseth.pdf>>. Acesso em: 10 jul. 2015.

_____. How we became post digital: from cyberstudies to games studies. In: SILVER, David; MASSANARI, Adrienne (Org.). **Critical Cyber-culture Studies**. Nova Iorque: New York University, 2006. p. 37-46.

_____. A narrative theory of games. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON THE FOUNDATIONS OF DIGITAL GAMES, 4., Raleigh, 2012. **Anais...** Raleigh: Society for the Advancement of the Science of Digital Games, 2012. p. 129-133.

ADAMS, Douglas. **O restaurante no fim do universo**. Rio de Janeiro: Editora Sextante, 2004.

ANDRADE, Gustavo Danzi de. **Balanceamento dinâmico de jogos: uma abordagem baseada em aprendizagem por reforço**. 2006. 125 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Pós-graduação em Ciência da Computação, Centro de informática, Universidade Federal de Pernambuco, Pernambuco, 2006. Disponível em: <http://repositorio.ufpe.br/bitstream/handle/123456789/2604/arquivo5292_1.pdf?Sequence=1&isallowed=y>. Acesso em: 03 jan. 2016.

APPELMAN, Robert. Experiential modes of game play. In: DIGITAL GAMES RESEARCH ASSOCIATION CONFERENCE, 3., 2007, Tóquio. **Anais eletrônicos...** DIGRA: Tóquio, 2007. Disponível em: <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07311.16497.pdf>>. Acesso em: 18 jul. 2015.

ARAÚJO, Bruno Bernardo. **A narrativa jornalística e a construção do real: como as revistas Veja e Isto É trataram a manifestação dos estudantes da Universidade de São Paulo em 2011**. Coimbra: Universidade de Coimbra, 2012. Obtido via base de dados Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/araujo-bruno-a-narrativa-jornalistica-construcao-real.pdf>>. Acesso em: 18 jul. 2015.

ARSENAULT, Dominic; PERRON, Bernard. In the frame of the magic cycle: the circle(s) of gameplay. In: PERRON, Bernard; WOLF, Mark J. P. (Org.). **The video game theory reader 2**. Nova Iorque: Routledge, 2009. p.109-132.

AVEDON, Elliott M; SUTTON-SMITH, Brian. **The study of games**. Nova Iorque: John Wiley & Sons, 1971.

BAKHTIN, Mikhail. **The dialogic imagination**: four essays by M. M. Bakhtin. Austin: University of Texas Press, 1981.

BANKS, J. Controlling gameplay. **M/C: A Journal of Media and Culture**, v.1, n. 5, 1998. Disponível em: <<http://journal.media-culture.org.au/9812/game.php>>. Acesso em: 01 jun. 2015.

BARBOSA, Simone Diniz Junqueira; SILVA, Bruno Santana da. **Interação humano-computador**. Rio de Janeiro: Editora Campus, 2010.

BARTHES, Roland. **Image music text**. Londres: Fontana Press 1977.

IGN. Brothers: a tale of two sons. IGN. Wiki. **Walkthrough**. [2013]. Disponível em: <<http://www.ign.com/wikis/Brothers-sons/Walkthrough>>. Acesso em: 15 fev. 2016.

BOELLSTORFF, Tom. A ludicrous discipline? Ethnography and game studies. In: **Games and Culture**, vol. 1, ed. 1, 2006. p 29-35.

BRANCO, Marsal. **Jogos digitais**: teoria e conceitos para uma mídia indisciplinada. 2011. Tese (Doutorado). Curso de Programa de Pós Graduação de Ciências da Comunicação, Universidade do Vale dos Sinos, São Leopoldo, 2011. Disponível em: <<http://biblioteca.asav.org.br/vinculos/tede/MarsalAvilaAlvesBranco.pdf>>. Acesso em: 20 maio 2015.

_____; MAX, Cristiano. Entre combos e enigmas. In: **Sessões do Imaginário**. Porto Alegre, ano. 10, nr. 14, dez. 2005. pp. 63-69. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/view/882>>. Acesso em 17 jun. de 2015.

_____; MAX, Cristiano. Uma tipologia dos games. In: **Sessões do Imaginário**. Porto Alegre, ano. 11, nr. 15, jul. 2006. pp. 33-39. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/viewFile/889/9011>>. Acesso em 17 de jun. 2015.

_____. MAX, Cristiano. Em busca dos Ludemas Perdidos. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 7., 2008, Belo Horizonte. **Anais eletrônicos...** Belo Horizonte: SBGames, 2008. Disponível em <<http://www.sbgames.org/papers/sbgames08/ad/papers/p10.pdf>>. Acesso em 10 jun. 2015.

CAILLOIS, Roger. **Man, play and games**. Urbana e Chicago: University of Illinois Press, 2001.

CONSALVO, Mia; DUCON, Nathan. Game Analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games. In: **Game Studies - The International Journal of Computer Game Research**, vol. 6, ed. 1, dezembro, 2006. Disponível em: <http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton>. Acesso em: 10 jul. 2015.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. Does being human matter: on some interpretive problems of comparative ludology. In: **Behavioral and Brain Sciences**, vol. 5, nr. 1. Cambridge, 1982.

_____. **Flow: the psychology of optimal experience.** Nova Iorque: Harper Perennial, 1990.

DIGITAL GAMES RESEARCH CENTER. **Home.** Potsdam, [201-]. Disponível em: <<http://www.digarec.org/>>. Acesso em: 10 dez. 2015

DIGITAL GAME RESEARCH ASSOCIATION. **Games Research Positions.** [S.L]. [20--]. Disponível em: < <http://digrastudents.org/games-research-positions/> >. Acesso em: 10 dez. 2015

DOVEY, Jon; KENNEDY, Helen W. **Game cultures: computer games as new media.** Berkshire: Open University Press, 2006.

ECO, Umberto. **Lector in fabula.** São Paulo: Editora Perspectiva, 1986.

_____. **Seis passeios pelo bosque da ficção.** São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

ERMI, Laura; MÄYRÄ, Frans. **Fundamental components of the gameplay experience: Analysing Immersion.** In: DIGITAL GAMES RESEARCH ASSOCIATION CONFERENCE, 2., 2005, Vancouver. Disponível em: < http://people.uta.fi/~tlilma/gameplay_experience.pdf >. Acesso em: 1 jul. 2015.

ESKELINEN, Markku. The gaming situation. In: **Game Studies - The international journal of computer game research**, vol. 1, ed. 1, julho, 2001. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>>. Acesso em: 20 jun. 2015.

_____. Markku Eskelinen's Response. In: **Electronic Book Review**, 01 de set. 2004. Disponível em: <<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/astragalian>>. Acesso em: 20 jun. 2015.

FALCÃO, Thiago. **Não humanos em jogo: agência e prescrição em World of Warcraft.** 2014. 332 f. Tese (Doutorado) - Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Culturas Contemporâneas, Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2014. Disponível em: <http://poscom.tempsite.ws/wp-content/uploads/2011/05/thiago_falcao-tese_final-1.pdf>. Acesso em: 08 mar. 2016.

_____. Paratextos, programas de ação. In: **Significação: Revista de Cultura Audiovisual**, vol. 42, nr. 44, 2015. pp. 373-392 Disponível em: <www.revistas.usp.br/significacao/article/download/103655/106945>. Acesso em 10 mar. 2016.

FABRICATORE, Carlo; NUSSBAUM, Miguel; ROSAS, Ricardo. Playability in video games: a qualitative design model. In: **Human-Computer Interaction**, Hillsdale, vol. 17, ed. 4, dez. 2002. pp. 311-368.

FERRI, Gabriele. Narrating machines and interactive matrices: a semiotic common ground for game studies. In: DIGITAL GAMES RESEARCH ASSOCIATION CONFERENCE, 3., 2007, Tóquio. **Anais eletrônicos...** DIGRA: Tóquio, 2007. Disponível em: <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07311.02554.pdf>>. Acesso em: 20 jun. 2015.

FILICIAK, M. Hyperidentities: postmodern identity patterns in massively multiplayer online role-playing games. In: PERRON, Bernard; WOLF, Mark J. P. (Org.). **The video game theory reader**. Nova Iorque: Routledge, 2003. pp. 87-103.

FRAGOSO, Suely. **Towards a Semiotic Toy**: designing an audiovisual artefact for playful exercise of meaning construction. 1988. Tese (Doutorado) - Institute of Communications Studies, The University of Leeds, Leeds, 1988.

_____. **O espaço em perspectiva**. Rio de Janeiro: E-papers, 2005.

_____; ROSÁRIO, Nisia. Melhor que eu: um estudo das representações do corpo em ambientes gráficos multi-usuário online de caráter multicultural. **Interin**. Curitiba, vol. 6, nr. 2, 2008. Disponível em: <<http://interin.utp.br/index.php/vol11/article/view/89>>. Acesso em 05 jun. 2015.

_____. Interface design strategies and disruptions of gameplay: notes from a qualitative study with first-person gamers. In: Masaaki Kurosu. (Org.). **Human-Computer interaction: application and services**. Nova Iorque: Springer, 2014. pp. 593-603.

_____. A experiência espacial dos games e outros medias: notas a partir de um modelo teórico analítico das representações do espaço. **Comunicação e Sociedade**. Braga, vol. 27, 2015. Disponível em: <revistacomsoc.pt/index.php/comsoc/article/view/2097>. Acesso em 05 jan. 2016.

_____; RECUERO, Raquel; AMARAL, Adriana. Métodos de pesquisa para internet. 2 ed. Porto Alegre: Sulina, 2013.

_____; REBS, Rebeca R.; REIS, Breno M. S.; SANTOS, Luiza dos; MESSA, Dennis; AMARO, Mariana; Caetano, Mayara. Um panorama dos estudos de games na área da Comunicação nos últimos 15 anos. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 38, 2015, Rio de Janeiro. **Anais eletrônicos...** INTERCOM: Rio de Janeiro, 2015. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-0207-1.pdf>>. Acesso em: 1 dez. 2015.

FRASCA, Gonzalo. **Ludology meets narratology**: similitude and differences between (video)games and narrative. 1999. Disponível em <<http://www.ludology.org/articles/ludology.html>>. Acesso em 15 jul. 2015.

_____. Simulation versus narrative: introduction to ludology. In: PERRON, Bernard; WOLF, Mark J. P. (Org.). **The video game theory reader**. Nova Iorque: Routledge, 2003. p. 221-236.

_____. **Play the message**: play, game and videogame rhetoric. 2007, Tese (Doutorado), IT Center, University of Copenhagen, Copenhagen, 2007. Disponível em: <www.powerfulrobot.com/Frasca_Play_the_Message_PhD.pdf>. Acesso em: 10 mar. 2016.

_____. Play. In: WOLF, Mark J. P. (Org.). **Encyclopedia of video games**: the culture, technology, and art of gaming. Santa Barbara: ABC-CLIO, LLC, 2012. p. 489-492.

FRIEDMAN, Ted. Making sense of software: computer games as cognitive mapping. In: JONES, Steve (org). **CyberSociety**: computer-mediated communication and community. Newbury Park: Sage publications, 1995.

GEE, J. P. Video Games and embodiment. In: **Games and Culture**. vol. 3, ed. 3-4, jul. 2008. pp. 253-263.

GENETTE, Gérard. **Discurso da narrativa**. Lisboa: Vega, s/d.

GENVO, S. Understanding digital playability. In: WOLF, M.; PERRON, B. (Org.). **The video game theory reader 2**. Nova Iorque: Routledge; 2009. p. 133-148.

GENZUK, Michael. A synthesis of ethnographic research. In: **Occasional Papers Series Center for Multilingual, Multicultural Research**. Los Angeles: University of Southern California, 2003. Disponível em: <http://www-bcf.usc.edu/~genzuck/Ethnographic_Research.pdf>. Acesso em: 18 jul. 2015.

GERLING, Kathrin M; KLAUSER, Matthias; NIESENHAUS, Joerg. (2011) Measuring the impact of game controllers on player experience in FPS games. In: INTERNATIONAL ACADEMIC MINDTREK CONFERENCE, 15., 2011. Tampere. **Anais...** Tampere: MindTrek, 2011. pp. 83-86.

GIBSON, E. J.; PICK, A. D. **An ecological approach to perceptual learning and development**. Oxford e Toronto: Oxford University Press, 2003.

GOMES, Renata. Vivendo o jogo: a construção do espaço-tempo nos games. In: SANTAELLA, Lucia; ARANTES, Priscila (Org.). **Estéticas tecnológicas: novos modos de sentir**. São Paulo: Educ, 2008. Disponível em: <https://desdobramentos.files.wordpress.com/2009/01/renata_esteticas02.pdf>. Acesso em: 18 jul. 2015.

GREGERSEN, A.; GRODAL, T. Embodiment and interface. In: PERRON, Bernard; WOLF, Mark J. P. (Org.). **The video game theory reader 2**. Nova Iorque: Routledge, 2009. pp. 65-85.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Elogio da beleza atlética**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

HARAWAY, Donna J. Manifesto Ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do Século XX. In TADEU, Tomaz (Org.) **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano**. Belo Horizonte: Autêntica, 2000. pp. 33-118.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 6 ed. 2010.

HUNG, Chia-Yuan. Video games in context: an ethnographic study of situated meaning-making practices of Asian immigrant adolescents in New York City. In: DIGITAL GAMES RESEARCH ASSOCIATION CONFERENCE, 3., 2007, Tóquio. **Anais eletrônicos... DIGRA: Tóquio, 2007**. Disponível em: <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07312.06116.pdf>>. Acesso em: 18 jul. 2015.

INTERNATIONAL ORGANIZATION FOR STANDARDIZATION. Guidance on usability. In: **ISO 9241-11:1998: Ergonomic requirements for office work with visual display terminals (VDTs)**. Vernier, 1998. 22 p.

JACKS, Nilda; MENEZES, Daiane; PIEDRAS, Elisa. **Meios e audiências: a emergência dos estudos de recepção no Brasil**. Porto Alegre: Sulina, 2008.

JÄRVINEN, A; HELIÖ, S.; MÄYRÄ; F. **Communication and community in digital entertainment services**. Tampere: University of Tampere, 2002. Disponível em: <<https://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/65663/951-44-5432-4.pdf?sequence=1>>. Acesso em 23 out. 2015.

JENKINS, Henry. **Fans, bloggers, and gamers: media consumers in a digital age**. Nova Iorque: NYU Press, 2006.

_____. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

JENSON, Jennifer; CASTELL, Suzanne de. From simulation to imitation: new controllers, new forms of play. In: DIGITAL GAMES RESEARCH ASSOCIATION CONFERENCE, 4., 2009, Londres. **Anais eletrônicos...** DIGRA: Londres, 2009. Disponível em: <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.28053.pdf>>. Acesso em: 1 jul. 2015.

JUUL, Jesper. What computer games can and can't do. In: **Proceedings of Digital Arts and Culture Conference**, Bergen: 2000. Disponível em: <<http://www.jesperjuul.net/text/wcgcacd.html>>. Acesso em: 10 jul. 2015.

_____. The repeatedly lost art of studying games. In: **Game Studies: The international journal of computer game research**, vol. 1, ed. 1, julho, 2001. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0101/juul-review/>>. Acesso em: 10 jul. 2015.

_____. The game, the player, the world: looking for a heart of gameness. In: DIGITAL GAMES RESEARCH ASSOCIATION CONFERENCE, 1., 2003, Utrecht. **Anais eletrônicos...** DIGRA: Utrecht, 2003. Disponível em: <<http://www.digra.org/dl/db/05163.50560.pdf>> Acesso em: 09 mar. 2015.

_____. **Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds**. Cambridge: The MIT Press, 2005.

_____. Fear of failing? the many meanings of difficulty in video games. In: PERRON, Bernard; WOLF, Mark J. P. (Org). **The video game theory reader 2**. Nova Iorque: Routledge, 2009. 237-252.

_____. **A casual revolution: reinventing video games and their players**. Cambridge: The MIT Press, 2010.

_____. **The art of failure: an essay on the pain of playing video games**. Cambridge e Londres: The MIT Press, 2013.

_____. Gameplay. In: RYAN, Marie-Laure; EMERSON, Lori; ROBERTSON, Benjamin J. (Org.). **The Johns Hopkins guide to digital media**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014.

KARVINEN, Juho. Evolutionary approach to games industry. In: KULTIMA, Annakaisa; PELTONIEMI, Mirva (Org). **Games and innovation research seminar 2011 working papers**. Tampere: University of Tampere, 2011. Disponível em: <https://www.academia.edu/3522827/An_Evolutionary_Approach_to_Games_Industry>. Acesso em: 20 jan. 2016.

KIRKPATRICK, G. Controller, hand, screen: aesthetic form in the computer game. **Games And Culture**, [S.L.], v. 4, n. 2, p.127-143, 30 dez. 2009. SAGE Publications. Disponível em: <<http://gac.sagepub.com/content/4/2/127.short>>. Acesso em: 20 jan. 2016.

KLEVJER, Rune. In defense of *cutscenes*. In: **Proceedings of Computer Game and Digital Cultures Conference**. Tampere: Tampere University Press, 2002. p. 191–202. Disponível em: < <http://folk.uib.no/smkrk/docs/klevjerpaper.htm>>. Acesso em: 20 jan. 2016

KLOCHEK, Chris; MACKENZIE, I. Scott; Performance measures of game controllers in an three-dimensional environment. In: GRAPHICS INTERFACE CONFERENCE, 32., 2006, Toronto. **Anais eletrônicos...** Toronto: Graphics Interface, 2006. Disponível em: < www.yorku.ca/mack/GI2006.pdf>. Acesso em: 20 jan. 2016.

KONZACK, Lars. Rhetorics of computer and video game research. In: WILLIAMS, J. Patrick; SMITH, Jonas Heide (Org.). **The players' realm: studies on the culture of video games and gaming**. Jefferson: McFarland, 2007. p. 110-127.

KÜCKLICH, J.; FELLOW, M. **Play and playability as key concepts in new media studies**. 2004. Tese (Doutorado). Stem Centre, Dublin City University, Dublin, 2004.

LAAS, Oliver. Narrative in digital games: their place and function in the study of digital games. In: KELOMEES, Raivo; HALES, Chris (Org.). **Expanding practices in audiovisual narrative**. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing, 2014. p. 29-58.

LAHTI, Martti. As we become machines: corporealized pleasures. In: PERRON, Bernard; WOLF, Mark J. P. (Org). **The video game theory reader**. Nova Iorque: Routledge, 2003.

LAMMES, Sybille. Approaching game-studies: towards a reflexive methodology of games as situated cultures. In: DIGITAL GAMES RESEARCH ASSOCIATION CONFERENCE, 3., 2007, Tóquio. **Anais eletrônicos...** DIGRA: Tóquio, 2007. Disponível em: <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07311.28016.pdf>>. Acesso em: 18 jul. 2015.

LATOURET, Bruno. On Technical Mediation – Philosophy, Sociology, Genealogy. In: **Common Knowledge**. nr. 2, vol. 3, 1994. Disponível em: < <http://www.bruno-latour.fr/sites/default/files/54-TECHNIQUES-GB.pdf>>. Acesso: 12 dez. 2015.

_____. **Reassembling the social: an introduction to Actor-Networking-Theory**. Nova Iorque: Oxford University Press, 2005.

LAUREL, Brenda. **Computers as theatre**. Nova Jersey: Adison-Wesley Publishing Company, 1993.

LAZZARO, Nicole. Why we play games: four keys to more emotion in player experiences. In: GAME DEVELOPERS CONFERENCE, 40., 2004. **Resumos de trabalhos**. Okland: XEODesign, 2004. Disponível em: <http://www.xeodesign.com/whyweplaygames/xeodesign_whyweplaygames.pdf>. Acesso: 12 dez. 2015.

LIMPEROS, A.M.; SCHMIERBACH, M.G.; KEGERISE, A.D.; DARDIS, F.E. Gaming across different consoles: exploring the influence of control scheme on game-player enjoyment. In: **Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking**, vol. 14, ed. 6, 2011. pp. 345-350.

LINDEROTH, Jonas; BENNERSTEDT, Ulrika. This is not a door: an ecological approach to computer games. In: DIGITAL GAMES RESEARCH ASSOCIATION CONFERENCE, 3., 2007, Tóquio. **Anais eletrônicos...** DIGRA: Tóquio, 2007. Disponível em: <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07312.51011.pdf>>. Acesso em: 18 jul. 2015.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LINDLEY, Craig A. The gameplay gestalt, narrative, and interactive storytelling. In: PROCEEDINGS OF COMPUTER GAMES AND DIGITAL CULTURES CONFERENCE, Tampere, 2002. **Anais...** Tampere University Press: Tampere, 2002. pp. 203-215. **Anais eletrônicos...** DIGRA: Tampere, 2002. Disponível em: <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05164.54179.pdf>>. Acesso em: 18 jul. 2015.

MACCALLUM-STEWART, Esther. “Take that, bitches!” refiguring Lara Croft in feminist game narratives. In: **Game Studies: The international journal of computer game research**, vol. 14, ed. 2, dec. 2014. Disponível em: <<http://gamestudies.org/1402/articles/maccallumstewart>>. Acesso em: 05 mar. 2015.

MAHARDY, Myke. Brothers: How A Film Director Shook Up Starbreeze. **Polygon**. 27 out. 2013. Disponível em: <<http://www.polygon.com/features/2013/10/27/4864230/Brothers-starbreeze-josef-fares>>. Acesso em 5 mar 2016.

MARCZAK, Raphaël; SCHOTT, Gareth; HANNA, Pierre. **Understanding player experience**. In: THE DIGITAL ARTS AND CULTURE CONFERENCE, 2015, Lüneburg. **Anais eletrônicos...** DIGRA: Lüneburg, 2015. Disponível em: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/77_Hanna_etal_Understanding-Player-Experience-Through-the-Use-of-Similarity-Matrix.pdf>. Acesso em: 18 jul. 2015.

MARINCONZ, Steve. In Brothers, The Story Is Told Without Saying A Word (2013). **Kotaku**. 08 ago. 2013. Disponível em <<http://kotaku.com/in-Brothers-the-story-is-told-without-saying-a-word-1071009374>>. Acesso em 5 mar 2016.

MÄYRÄ, Frans. **An introduction to game studies: games in culture**. Londres: SAGE Publications, 2008.

_____. Getting into the game: doing multidisciplinary game studies. In: PERRON, Bernard; WOLF, Mark J. P. (Org). **The video game theory reader 2**. Nova Iorque: Routledge, 2009. p. 313-329.

MCELROY, Justin. Brothers: a tale of two sons review: both hands. **Polygon**. 06 ago. 2013. Disponível em: <<http://www.polygon.com/2013/8/6/4550728/Brothers-a-tale-of-two-sons-review>>. Acesso em 5 mar 2016.

MCEWAN, Mitchell; BLACKLER, Alethea; JOHNSON, Daniel; WYETH, Peta. Natural mapping and intuitive interaction in videogames. In: ANNUAL SYMPOSIUM ON COMPUTER-HUMAN INTERACTION IN PLAY, 1., 2004, Toronto. pp. 191- 200. **Anais...** Toronto: ACM SIGCHI, 2004.

_____. Videogame control device impact on the play experience. In: AUSTRALASIAN CONFERENCE OF INTERACTIVE ENTERTAINMENT, 3., 2012, Melbourne. Obtido via base de dados ACM. Disponível em: <<http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1367956>>. Acesso em 5 jan. 2016.

MCGREGOR, Georgia Leigh. Situations of play: patterns of spatial use in videogames. In: DIGITAL GAMES RESEARCH ASSOCIATION CONFERENCE, 3., 2007, Tóquio. **Anais eletrônicos...** DIGRA: Tóquio, 2007. Disponível em: <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07312.05363.pdf>>. Acesso em: 1 jul. 2015.

MELLO, Vinícius. **Histórico e discussão do conceito de jogabilidade em videogames**. 2013. Dissertação (Mestrado) Faculdade de Comunicação Social, Centro de Educação e Humanidades, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013. Disponível em: <http://www.bdtd.uerj.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=6597>. Acesso em: 10 jan. 2016.

_____; PERANI, Leticia. Gameplay x playability: defining concepts, tracing differences. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 9, 2012, Brasília. **Anais eletrônicos...** SBGAMES: Brasília, 2012. Disponível em: <http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/artedesign/AD_Full20.pdf>. Acesso em: 1 jul. 2015.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da percepção**, 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

MONTARDO, Sandra; FRAGOSO, Suely; AMARO, Mariana; PAZ, Samyr. **Consumo digital como performance sociotécnica: análise dos usos da plataforma de streaming de games Twitch**. In: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 25, 2016, Goiânia. **Anais eletrônicos...** COMPÓS: Goiânia, 2016. Disponível em: <http://compos.org.br/biblioteca/compos2016-1_3283.pdf>. Acesso em: 30 mai. 2016.

MOORE, Michael E. **Basics of game design**. Boca Raton: A K Peters/CRC Press, 2011.

MURRAY, Janet H. **Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace**. Cambridge: MIT Press, 1997.

_____. The last word on ludology vs narratology in game studies. In: DIGITAL ARTS AND CULTURE CONFERENCE, Vancouver, 2005. Disponível em: <<http://inventingthemedium.com/2013/06/28/the-last-word-on-ludology-v-narratology-2005/>>. Acesso em: 10 jun. 2015.

MYERS, David. The video game aesthetic play as form. In: PERRON, Bernard; WOLF, Mark J. P. (Org). **The video game theory reader 2**. Nova Iorque: Routledge, 2009.

NACKE, Lennart E. From playability to a hierarchical game usability model. In: **CONFERENCE ON FUTURE PLAY**, 2009, Vancouver. pp. 11-12. Disponível em: <<http://arxiv.org/pdf/1004.0256.pdf>>. Acesso em: 1 jul. 2015.

_____. LINDLEY, C. Affective ludology, flow and immersion in a first person shooter: measurement of player experience. In: **Loading...: The Journal of the Canadian Game Studies Association**. Toronto, vol. 3, nr. 5, 2009. Disponível em: <<http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/72/71>>. Acesso em: 1 out. 2015.

_____. NIESENHAUS, Joerg; POELS, Karolien; DRACHEN, Anders; KORHOEN, Hannu J.; KUIKKANIEMI, Kai; HOOGEN, Wouter M. van den; KORT, Yvonne A. W. de. **Playability and player experience research**. In: DIGITAL GAMES RESEARCH ASSOCIATION CONFERENCE, 3., 2007, Tóquio. **Anais eletrônicos... DIGRA: Tóquio, 2007**. Disponível em: <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.44170.pdf>>. Acesso em: 1 jul. 2015.

NAPATOV, D; CASTELLUCCI, S.J; MACKENZIE, I. ISO 9241-9 evaluation of video game controllers. In: GRAPHICS INTERFACES CONFERENCE, 35., 2009, Kelowna. **Anais eletrônicos... Kelowna: Graphics Interfaces, 2009**. Disponível em: <<http://www.yorku.ca/mack/gi2009.pdf>>. Acesso em: 1 out. 2015

NEWMAN, James. **Videogames**. Londres: Routledge, 2004.

NIELSEN, Jakob. Usability 101: introduction to usability. **Nielsen Norman Group: Evidence-Based User Experience Research, Training, and Consulting**. Fremont, 4 jan. 2012. Disponível em: <<https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>>. Acesso em: 8 dez. 2015.

NØRGÅRD, Rikke Toft. **Gameplay corporeality: the corporeal-locomotive dimension in gameplay activity and experience**. 2012. Tese (Doutorado). Information and Media Studies, Department of Aesthetics and Communication, Aarhus University, Aarhus, 2012. Disponível em: <http://nordicom.statsbiblioteket.dk/ncom/files/30513107/endelig_afhandling_med_forside.pdf>. Acesso em: 8 nov. 2015.

PATTON, Michael. **Qualitative evaluation and research methods: integrating theory and practice**. Beverly Hills: Sage, 1990.

PERANI, Letícia. **Interfaces gráficas e os seus elementos lúdicos: aproximações para um estudo comunicacional**. 2008. Dissertação (Mestrado). Curso de Faculdades de Comunicação Social, Centro de Educação e Humanidades, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008. Disponível em: <http://www.ppgcom.uerj.br/teses/2008/pdf/05/Dissert_LeticiaP_Soares_BDTD.pdf>. Acesso em: 15 fev. 2016.

_____. Jogando para comunicar, comunicando para jogar: por um lugar dos games nas Ciências da Comunicação e na Cibercultura. In: SIMPÓSIO NACIONAL DA ABCIBER, 8., 2014, São Paulo. **Anais eletrônicos... São Paulo: ABCiber, 2014**. Disponível em:

<http://www.abciber.org.br/simposio2014/anais/GTs/leticia_perani_soares_39.pdf>. Acesso em: 10 mar. 2016.

PERRON, Bernard. From gamers to players and gameplayers: the example of interactive movies. In: PERRON, Bernard; WOLF, Mark J. P. (Org). **The video game theory reader**. Nova Iorque: Routledge, 2003. pp. 237-258.

_____; WOLF, Mark J. Introduction. In: PERRON, Bernard; WOLF, Mark J. P. (Org). **The Video Game Theory Reader 2**. Nova Iorque: Routledge, 2009. pp. 1-21

PINHEIRO, Cristiano Max. **Apontamentos para uma aproximação entre jogos digitais e comunicação**. 2007. Tese (Doutorado). Faculdade de Comunicação Social, Programa de Pós-graduação em Comunicação, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2007. Disponível em: <http://tede.pucrs.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=1107>. Acesso em: 08 mar. 2016.

POLD, Soren Bro. Interface perception: the cybernetic mentality and its critics. In: ANDERSEN, Christian Ulrik; POLD, Soren Bro (Org.). **Interface criticism: aesthetics beyond the buttons**. Aarhus: Aarhus University Press, 2011. pp. 91-115

RICOEUR, Paul. **Time and narrative: volume 1**. Chicago: The University of Chicago, 1984.

ROCHA, Ana Luiza; ECKERT, Cornelia. Etnografia: saberes e práticas. In: PINTO, Céli R. J.; GUAZZELLI, César A. B. (Org.). **Ciências humanas: pesquisa e método**. Porto Alegre: Editora da Universidade, 2008.

ROCHA, Leonardo. Individuação na narrativa dos games: Os arquétipos como funções narrativas em Bioshock Infinite. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 37., 2014, Foz do Iguaçu. **Anais eletrônicos...** Foz do Iguaçu: Intercom, 2014. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2014/resumos/R9-0410-1.pdf>>. Acesso em 05 mar. 2016.

RYAN, Marie-Laurie. Ludus and paidia. In: RYAN, Marie-Laure; EMERSON, Lori; ROBERTSON, Benjamin J. (Org.). **The Johns Hopkins guide to digital media**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014. pp. 321-323.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Rules of play: game design fundamentals**. Londres e Cambridge: MIT Press, 2004.

SÁNCHEZ, Jose Luis González; ZEA, Natalia Padilla; GUTIERREZ, Francisco L. Playability: How to Identify the Player Experience in a Video Game. In: **Proceedings of the 12th IFIP TC 13 International Conference on Human-Computer Interaction: Part I**, 2009, Uppsala. Berlin: Springer, 2009a. p. 356-359.

_____. From Usability to Playability: Introduction to Player-Centred Video Game Development Process. In: **Proceedings of the 1st International Conference on Human Centered Design**, 2009, San Diego. Berlin: Springer, 2009b. p.65-74. Disponível em: < http://link.springer.com/chapter/10.1007%2F978-3-642-03655-2_39#page-1>. Acesso em: 10 jun. 2015.

SARMENTO, Rosemari. **A narrativa na literatura e no cinema**. In: Revista Travessias. Cascavel, vol. 6, nr. 1, 2012. Disponível em: <<http://revista.unioeste.br/index.php/travessias/article/download/6235/4830>>. Acesso em: 10 jun. 2015.

SILVERSTONE, Roger. Por que estudar a mídia? São Paulo: Edições Loyola, 2002.

SIMONS, J. Narrative, games, and theory. In: **Game Studies: The international journal of computer game research**, vol. 7, ed. 1, 2007. Disponível em: <<http://gamestudies.org/07010701/articles/simons>>. Acesso em: 10 jul. 2015.

SLIVA, Marty. Brothers: A Tale Of Two Sons Review. **IGN**. 05 ago. 2013. Disponível em <<http://www.ign.com/articles/2013/08/06/Brothers-a-tale-of-two-sons-review>>. Acesso em 5 mar 2016.

SOMMERSETH, Hanna. Gamic realism: player, perception and action in video game play. In: DIGITAL GAMES RESEARCH ASSOCIATION CONFERENCE, 3., 2007, Tóquio. **Anais eletrônicos... DIGRA: Tóquio, 2007**. Disponível em: <<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.190.3832&rep=rep1&type=pdf>>. Acesso em: 1 jul. 2015.

STRECK, Melissa. **Análise da influência dos personagens sobre a experiência de games narrativos**: um estudo de caso de vínculos emocionais com o jogo portal. 2014. Dissertação (Mestrado). Escola de Engenharia, Faculdade de Arquitetura, Programa de Pós-Graduação em Design, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2014. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10183/115301>>. Acesso em 15 jun. 2015.

SUTTON-SMITH, Brian. **The ambiguity of play**. Cambridge e Londres: Harvard University Press, 2001.

TAYLOR, Laurie N. Platform dependent: console and computer cultures. In: WILLIAMS, J. Patrick; SMITH, Jonas Heide (Org.). **The Players' Realm: studies on the culture of video games and gaming**. Jefferson: McFarland, 2007.

TAYLOR, T. L. **Play between worlds: exploring online game culture**. Cambridge: MIT Press, 2009.

TERRIEN, Carl. Interface In: RYAN, Marie-Laure; EMERSON, Lori; ROBERTSON, Benjamin J. (Org.). **The Johns Hopkins guide to digital media**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014. pp. 305-309.

VANNUCCHI, Hélia. **A importância das regras e do gameplay no envolvimento do jogador de videogame**. 2010. Tese (Doutorado). Escola de Comunicações e Artes, Curso de Poéticas Visuais, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27159/tde-22062010-102953/publico/tese_helia.pdf>. Acesso em: 20 out. 2015.

WARDRIP-FRUIIN, Noah; MATEAS, Michael; DOW, Steven; SALI, Serdar. Agency reconsidered. In: DIGITAL GAMES RESEARCH ASSOCIATION CONFERENCE, 3., 2007, Tóquio. **Anais eletrônicos... DIGRA: Tóquio, 2007**. Disponível em:

<<http://www.csc.ncsu.edu/faculty/robertsd/gamesreading/papers-s11/1-11.wardrip-fruin.09.pdf>> Acesso em: 1 jul. 2015.

WESP, Edward. A too-coherent world: game studies and the myth of “narrative” media. In: **Game Studies: The international journal of computer game research**. vol. 14, ed. 2, 2014. Disponível em: <<http://gamestudies.org/1402/articles/wesp>>. Acesso em: 10 jul. 2015.

WESTECOTT, Emma. **The player character as performing object**. In: DIGITAL GAMES RESEARCH ASSOCIATION CONFERENCE, 3., 2007, Tóquio. **Anais eletrônicos... DIGRA**: Tóquio, 2007. Disponível em: <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.43252.pdf>>. Acesso em: 1 jul. 2015.

WIBROE, Mads; NYGAARD, K. K.; ANDERSEN, Peter Bøgh. Games and Stories. In: QVORTRUP, Lars (Org.). *Virtual Interaction*. Londres: Springer Verlag, 2001. p. 166-181.

WOOD, David. Introduction. In: WOOD, David (Org.). *On Paul Ricoeur: narrative and interpretation*. Taylor & Francis e-Library, 2003.

LUDOGRAFIA

BANJO-KAZOOIE. Rare, 1998. 1 Cartucho. Nintendo 64.

BANJO-KAZOOIE. 4J Studios, 2008. Formato digital. Nintendo 64.

BATTLEFIELD: bad company 2. *Electronic Arts*, 2010. 1 DVD-ROM, formato digital. Xbox 360, Playstation 3, Windows.

BATTLEFIELD 3. *Electronic Arts*, 2011. 1 DVD-ROM, formato digital. Xbox 360, Playstation 3 e Windows.

BOMBERMAN 64. Hudson Soft, 1997. 1 Cartucho. Nintendo 64.

BROTHERS: a tale of two sons. Starbreeze Studios, 2013. Formato digital. Xbox 360, Playstation 3, Windows, iOS.

BROTHERS: a tale of two sons. Starbreeze Studios, 2015. Formato digital. iOS.

CALL of duty. Série. Activision, 2003–2015.

CALL of duty: modern warfare 2. Activision, 2009. 1 DVD-ROM, formato digital. Xbox 360, Playstation 3, Windows.

CHERRY, Wes. Paciência. 1990. Formato digital. Windows.

COUNTER-STRIKE. Valve Corporation, 1999. 1 CD-ROM, Formato digital. Windows, Mac OS.

DARK souls. Série. Bandai Namco, 2011–2016.

DEVIL may cry. Série. Capcom, 2001–2013.

DONER, Robert. Campo minado. 1989. Formato digital. Windows.

DONKEY kong. Série. Nintendo, 1981–2014.

FLOWER. Bluepoint Games, 2013. Formato digital. Playstation 4.

FORZA motorsport 4. Turn 10 Studios, 2011. 1 DVD-ROM, formato digital. Xbox 360.

GARRY'S mood. Valve Corporation, 2004. Formato digital. Windows, Linux, Mac OS.

GOAT simulator. Coffee Stain Studios, Double Eleven, 2014. Formato digital. Android, PlayStation 4, Xbox One, iOS, Xbox 360, PlayStation 3, Microsoft Windows, Linux, Mac OS.

GOD of war 3 Remastered. Santa Monica Studio, 2015. 1 Blu-ray, formato digital. Playstation 4.

- GOLDENEYE 007. Rare, 1997. 1 Cartucho. Nintendo 64.
- GRAND theft auto. Série. Rockstar Games, 1997–2013.
- GRAND theft auto IV. Rockstar Games, 2008. 2 DVD-ROM, format digital. Xbox 360, PlayStation 3, Windows.
- GRAND theft auto V. Rockstar Games, 2013. 2 DVD-ROM. Xbox 360, PlayStation 3.
- GUITAR hero. Série. Activision, 2006–2015.
- HALF-LIFE 2. Valve Corporation, 2004. DVD-ROM, formato digital. Windows.
- HOTLINE Miami. Devolver Digital, 2012. Formato digital. Windows.
- JOY ride turbo. Microsoft Game Studios, 2012. Formato digital. Xbox 360.
- JUST dance. Série. Ubisoft, 2009–2015.
- KIRBY. Série. Nintendo, 1992–2015.
- LIFE is strange. Square-Enix. 2015. Formato digital. PlayStation 4, Xbox One, PlayStation 3, Xbox 360, Microsoft Windows.
- MADDEN 2008. Electronic Arts Sports, 2007. 1 DVD-ROM. PlayStation 2, PlayStation 3, Windows, Wii, Xbox, Xbox 360, GameCube.
- MASS effect. Série. BioWare. 2007–2012.
- METAL gear solid IV. Konami, 2008. 1 Blu-ray. Playstation 3.
- METROID. Série. Nintendo, 1986 –2010.
- MINECRAFT. Mojang, 2009. Formato digital. Windows, Mac OS.
- MONKEY island. Lucas Art, 1999. 1 CD-ROM. Windows.
- MYST. Cyan Worlds, 1993. 1 CD-ROM. Windows.
- PAJITNOV, Alexey; PAVLOVSKY, Dmitry; GERASIMOV, Vadim. Tetris. 1984. Arcade.
- PERFECT dark. Rare, 2000. 1 Cartucho. Nintendo 64.
- PONG. Atari, 1972. Arcade.
- RED dead redemption. Rockstar, 2010. Xbox 360, Playstation 3.
- RESIDENT evil 4. Capcom, 2006. DVD-ROM, DVD-ROM. GameCube, Xbox 360, Playstation 2.

SHIN megami tensei: persona 4. Atlus, 2008. DVD-ROM. Playstation 2.

SID Meier's civilization V. Firaxis Games, 2010. 1 DVD-ROM, formato digital. Windows, MacOS.

SONIC the hedgehog. Série. Sega, 1991 – 2015.

SONIC the hedgehog 2. Sega, 1994. 1 Cartucho. Mega Drive.

STAR fox. Série. Nintendo, 1993 – 2011.

STAR wars: knights of the old republic. Lucas Art, 2003. 4 CD-ROM. Windows, MacOS.

SUPER Mario. Série. Nintendo, 1983 – 2015.

SUPER Mario Bros. Nintendo, 1985. 1 Cartucho. Nintendo Entertainment System.

SUPER meat boy. Team Meat, 2008. Formato digital. Xbox 360, Windows.

TEMPLE run. Imangi Studios, 2011. Formato digital. iOS.

THE ELDER scrolls iv: oblivion. Bethesda, 2006. 4 DVD-ROM. Windows.

THE ELDER scrolls v: skyrim. Bethesda, 2011. 4 DVD-ROM. Windows, Xbox 360, Playstation 3.

THE LEGEND of Zelda. Série. Nintendo, 1986 – 2015.

THE LEGEND of Zelda. Nintendo, 1986. 1 Cartucho. Nintendo Entertainment System.

THE LEGEND of Zelda: ocarina of time. Nintendo, 1998. 1 Cartucho. Nintendo 64.

THE LEGEND of Zelda: wind waker. Nintendo, 2003. 1 mini DVD-ROM. Game Cube.

THE SIMS. Série. Maxis-Eletronic Arts, 2000–2014.

THE SIMS 3. Eletronic Arts, 2009. 1 DVD-ROM, formato digital. Windows, MacOS.

THE SIMS Freeplay. Eletronic Arts, 2011. Formato digital. iPad.

THE WITCHER 3: wild hunt. CD Projekt, 2015. 1 Blu-ray, formato digital. Playstation 4.

THE WITNESS. Thekla Inc, 2016. Formato digital. Playstation 4, Windows, iOS.

THE WOLF among us. Telltale, 2013–2014. Formato digital. Xbox 360, Playstation 3, Windows, MacOS, iOS.

WORLD of warcraft. Blizzard, 2004. 1 DVD-ROM, Formato digital. Windows

APÊNDICE A - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Você está sendo convidado(a) a participar de uma pesquisa intitulada *Experiência de jogo: uma análise do gameplay do jogo narrativo Brothers – A tale of two sons*, que faz parte da pesquisa intitulada *Percepção e Experiência Espacial nas Interações com Games Narrativos em Primeira Pessoa*, realizada pelo Laboratório de Artefatos Digitais (LAD) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, UFRGS (<http://www.ufrgs.br>). Este convite pressupõe que você está disposto a ter experiência com o jogo estudado, ou seja, que jogará o *game* narrativo *Brothers – A tale of two sons* nesta pesquisa.

O objetivo do estudo é identificar, descrever e discutir a percepção e a experiência do espaço que resulta das interações no *gameplay* com o *game* narrativo *Brothers - A tale of two sons*. A pesquisa, realizada pela mestrandia da UFRGS Mariana Amaro Cruz, é coordenada pela Dr^a. Suely Dadalti Fragoso, professora adjunta da UFRGS e pesquisadora Nível 1 do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico, CNPq (<http://www.cnpq.br>) e orientadora da pesquisadora que conduz esta etapa da pesquisa. O Laboratório de Artefatos Digitais é um Grupo de Pesquisa registrado no Diretório Nacional do CNPq (<http://dgp.cnpq.br/diretorioc>). Em caso de dúvidas relacionadas ao estudo, você poderá entrar em contato com a coordenadora da pesquisa pelo telefone (51) 3308-4220 (Departamento de Design e Expressão Gráfica da Faculdade de Arquitetura da UFRGS) ou pelo e-mail suelyfragoso@ufrgs.br. A pesquisadora responsável pode ser contata pelo e-mail mariana.amaro@ufrgs.br. O telefone de contato com o Comitê de Ética em Pesquisa da UFRGS é (51) 3308 3629.

Sua participação será realizada em uma sessão composta por três fases, todas realizadas em um ambiente controlado. Na primeira, você preencherá um questionário de verificação de seu grau de experiência com diferentes tipos de jogos, interfaces e plataformas. Na segunda fase você jogará o *game* narrativo *Brothers – A tale of two sons* na interface de controlador de console e interface háptica do Xbox 360. A duração prevista para a sessão de jogo é de quarenta minutos, durante três fases, mas você poderá interrompê-la antes disso se quiser. Poderá também jogar um pouco mais se preferir concluir alguma atividade do jogo. Enquanto você joga, os seus movimentos e sons e as situações encontradas no jogo serão gravados em vídeo e áudio. Depois de jogar, você será entrevistado para manifestar suas opiniões sobre a experiência. A entrevista também será gravada em áudio. Caso deseje, você poderá ter acesso a qualquer registro de sua sessão e, inclusive, solicitar cópias das gravações realizadas. O acesso aos arquivos das sessões de jogo será restrito aos membros do LAD, não serão utilizados para

nenhum outro fim e serão rotulados de forma a preservar seu anonimato em todas as situações. Todos os arquivos ficarão sob a guarda da coordenadora da pesquisa durante cinco anos, após os quais serão destruídos.

Os resultados da pesquisa serão divulgados na dissertação que leva o mesmo nome da pesquisa e em publicações científicas e eventos especializados. Os registros de suas imagens e voz não serão utilizados nem nessas circunstâncias. Além disso, seu anonimato também será preservado pela utilização de códigos ou pseudônimos, tanto no material de divulgação quanto nos registros diretos dos experimentos.

A participação no estudo é voluntária e você poderá desistir de participar a qualquer momento, sem que isso implique em qualquer risco ou penalidade.

Uma via deste documento ficará em seu poder.

Mariana Amaro Cruz
Pesquisadora responsável

Suely Dadalti Fragoso
Coordenadora do Projeto

CONCORDÂNCIA EM PARTICIPAR

Eu, _____, concordo em participar da pesquisa acima descrita.

Nome _____ e _____ Assinatura _____ do/a

entrevistado: _____

Data: _____

APÊNDICE B - PERFIL E AFERIÇÃO DE FAMILIARIDADE COM GAMES

Este questionário tem a finalidade exclusiva de identificar seu grau de familiaridade com games, suportes e interfaces. Não há respostas melhores ou piores e o questionário não tem finalidade classificatória.

Para assegurar seu anonimato, este documento não incluirá seu nome ou qualquer outra identificação e será arquivado com um código.

1. PERFIL PESSOAL

IDADE:.....

GÊNERO:

- Feminino
- Masculino
- Outro

ESCOLARIDADE:

- Graduação Incompleta
- Graduação
- Especialização
- Especialização Incompleta
- Mestrado Incompleto
- Mestrado
- Doutorado Incompleto
- Doutorado

ÁREA DE FORMAÇÃO:

2. PERFIL GAMER

a. Você costuma jogar jogos?

- () sim
- () não

b. Se sim, qual é seu **tipo preferido** de jogo? (assinale quantas alternativas quiser)

- () esportes
- () corrida
- () luta
- () narrativo
- () RPG
- () aventura
- () de tiro
- () plataforma
- () construção
- () estratégia
- (.....) outro

.....

..

.....

.....

c. Qual o ultimo jogo que você jogou?

.....

.....

d. Qual é seu *game favorito*?

.....

.....

e. Qual é seu *game narrativo favorito*?

.....

f. Qual é o seu modo de visualização **favorito**?

- terceira pessoa
 primeira pessoa
 god view
 depende do tipo de jogo

utilize este espaço se quiser comentar

.....

outro

qual?

.....

g. Com que **frequência** você joga games narrativos?

- nunca raramente às vezes bastante sempre

h. Você **prefere** jogar:

- No computador
 Em console (PS, XBox, etc.)
 Em consoles portáteis (Nintendo 3DS, PS Vita, etc.)
 Em dispositivo móvel (tablet, celular)

i. Com que frequência você **costuma** jogar:

No computador:

- nunca raramente às vezes bastante sempre

Em console (PS, XBox, etc):

nunca raramente às vezes bastante sempre

Em dispositivo móvel (tablet, celular):

nunca raramente às vezes bastante sempre

j. Indique na linha abaixo onde se situa sua **preferência** por jogos individuais ou multiplayer:

_____ ^ _____

individual

tanto faz

multiplayer

k. Você **prefere** jogar:

- sozinho
 com outras pessoas em volta, no mesmo local
 com outras pessoas pela internet (online)

l. Com que frequência você **costuma** jogar:

jogo individual *sem* pessoas em volta

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
nunca	raramente	às vezes	bastante	sempre

jogo individual *com* outras pessoas em volta

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
nunca	raramente	às vezes	bastante	sempre

jogo online sozinho *sem* pessoas em volta

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
nunca	raramente	às vezes	bastante	sempre

jogo online *com* outras pessoas em volta

()	()	()	()	()
nunca	raramente	às vezes	bastante	sempre

m. Qual é o seu **tipo de interface/control**e favorito?

- () controle de console (PS, XBox, etc)
- () mouse e teclado (normal ou especial para games)
- () sensor de movimento (PS Move, Kinetic, etc)

n. Você **já jogou** *Brothers – A tale of two sons*?

- () não
 - () sim. Em qual/quais plataformas?
-
-

o. Você **já jogou** com o controle de um Xbox 360?

- () não
 - () sim. Cite alguns jogos:
-
-
-

APÊNDICE C - ROTEIRO DA ENTREVISTA SEMI-ESTRUTURADA

1: Identificação <reiterar que esses dados serão arquivados separadamente, constando nos registros das Sessões Experimentais apenas o código atribuído ao entrevistado>

1. Idade
2. Nível de Escolaridade
3. Profissão
 - Qual a sua área de Graduação/Pós-Graduação;
 - Se estudante, há quantos semestres começou o Curso de Graduação²⁰⁶? Quantos semestres o curso tem no total?

2: Entrevista

Você jogou três fases do *Jogo Brothers – A tale of two sons* no controle de console **do Xbox 360**.

- I. Considerando estritamente essa sua experiência de hoje, com esse jogo e nessa modalidade de controle:

[FASE I 1 - Gameplay]

- a. Como você descreveria a sua experiência com o jogo?
- b. Como você descreveria a sua relação com os *avatares*²⁰⁷?
- c. Como você descreveria a relação dos *avatares* com o mundo do jogo?
- d. Como você descreveria o sistema de controle dos *avatares*?
- e. Você já tinha jogado algum jogo em que fosse necessário controlar dois *avatares* ao mesmo tempo?
- f. Descreva como o controle dos *avatares*.
- g. Descreva sua percepção sobre o avatar loiro
- h. Descreva sua percepção sobre o avatar moreno
- i. Você gostou mais de controlar alguns dos *avatares*? Por quê?
- j. Você sentiu alguma diferença no controle de algum dos *avatares*? Quais?
- k. Como você descreveria o nível de dificuldade do jogo?
- l. Você gostou do jogo? Por quê?

²⁰⁶ Não serão entrevistados jogadores que não tenham pelo menos iniciado um curso de Graduação.

²⁰⁷ *Avatar* é uma palavra comum no jargão dos gamers e só serão realizadas sessões com jogadores experientes. É importante conversar com eles utilizando seu vocabulário.

[FASE II 1 - Narrativa]

- I. Considerando estritamente essa sua experiência de hoje, com esse jogo e nessa modalidade de narrativa:
 - a. Como você descreveria a narrativa do jogo?
 - b. Como você descreveria o que aconteceu jogo?
 - c. Quais as sensações que você sentiu durante o jogo?
 - d. Como você descreveria os gráficos do jogo
 - e. Qual a sua percepção sobre a perspectiva de câmera utilizada durante o jogo?
 - f. E do controle de câmera?

[FASE III 1 – Interfaces e Espaço]

- II. Considerando estritamente essa sua experiência de hoje, com esse jogo e nessa modalidade de controle:
 - a. Como você descreveria a sua percepção de passagem de tempo enquanto estava jogando?
 - b. O tamanho da tela utilizada é adequado?
 - c. Como você descreveria a sua percepção do espaço da sala enquanto estava jogando?
 - d. Como você descreveria a relação entre o mundo do jogo e o espaço da sala ou o mundo real?
 - e. Como você descreveria a sua sensação de corpo durante o jogo?
 - f. Como você descreveria a sensação de controle com o joystick utilizado?
 - g. Como você descreveria o uso deste joystick durante a partida?
 - h. Quais botões você mais utilizou?
 - i. Quais eram as funções dos botões utilizados?
- III. Houve diferença entre as experiências e percepções de hoje em relação ao que seria usual em sua história como jogador:
 - a. Na relação com o avatar? Em que sentido? A que você atribuiria essa diferença?
 - b. Na experiência do mundo do jogo? Em que sentido? A que você atribuiria essa diferença?
 - c. Na percepção do espaço da sala (mundo real)? Em que sentido? A que você atribuiria essa diferença?
 - d.
- IV. Lembrando que esta é uma pesquisa sobre a experiência espacial na interação com games em primeira pessoa, você gostaria de acrescentar mais algum comentário?

Agradecer o entrevistado e reiterar o sigilo dos dados e preservação do anonimato.

APÊNDICE D – AUTORRELATO DE BROTHERS – A TALE OF TWO SONS

São 23h55minutos e começo a sessão de jogo. A primeira tela, em que aparece a ordem de quais os gatilhos devem ser usados esta em português, mas não ela não explica que se deve utilizar ambas as alavancas para a movimentação de cada um dos *avatares*, apesar de isso ser bem intuitivo. Minha primeira ação foi levar o irmão mais velho ao túmulo e em seguida levar o mais novo até lá, para então conseguir que os dois interajam com o túmulo ao mesmo tempo. Me atrapalhei já na primeira troca, confundi os irmãos de lado. Ao carregar a maca, vou botar o mais velho (controlado pela mão esquerda) na frente, porque eu tenho melhor controle com esta mão - não por ser canhota, mas por ser esse o modo usual de controle da movimentação de *avatares* nos jogos - e deixar o menor atrás, porque é mais fácil de guiar.

Já joguei antes e sei que os controles de câmera são nos botões LB e RB. É engraçado a câmera automática persiste em mostrar o lado que eu não quero. Eu acredito que não teria o controle de câmera nessa hora se fosse uma jogadora que não soubesse disso. Ou não tivesse testado todos os botões, só por curiosidade. Eu prossigo não tão rápido quanto eu gostaria, pois apesar de já saber quais são os puzzles por já ter jogado antes, ainda tenho dificuldade para controlar o irmão mais novo.

Agora cheguei na *cutscene* (e é meia noite em ponto), onde eles falam com o ancião. Apesar de não ter fala propriamente dita ou inteligível - a língua é fictícia e não tem legenda -, pelas expressões e pela entonação dá para saber que eles têm que ir até a árvore para encontrar os pais dele. Também dá para notar que o mais velho é o encarregado da busca.

Agora apareceu a informação de que é preciso apertar RT para o irmão menor se agarrar ao mais velho para nadar. É a segunda mensagem de interface exegética que aparece durante o jogo. A primeira era como interagir com cada personagem, mostrada logo após a primeira *cutscene*. Talvez esse comando não fosse tão perceptível quanto girar/mexer as alavancas para movimentar os *avatares*. Talvez natural seria a palavra, no caso. Controlar os personagens quando eles estão em horizontal é muito mais fácil do que em ambientes com movimentação dentro do espaço de terceira dimensão.

Logo depois de entrar na cidade, vem a terceira mensagem exegética que ensina o controle de câmera, indicando como girar o eixo do ângulo das câmeras com os botões LB e RB, localizados na parte de cima do *gamepad*. Eu já sabia. A mensagem só desaparece depois que eu usei as duas funções de um lado para o outro. A câmera ainda se movimenta levemente sozinha, ou seja, mesmo com a possibilidade de controle, ela é automática também. É engraçado, porque a perspectiva, apesar de ser na terceira pessoa, às vezes assume um caráter

quase em *god mode* para que se possa ver os dois personagens interagindo juntos. Principalmente em cenas onde o cenário é muito importante.

Talvez essa câmera [*god mode*] não seja a mais confortável para mim. Quem sabe se fosse uma que viesse por trás dos personagens fosse mais agradável para a minha forma de controle. Por algum motivo não muito claro, eu tenho a impressão que o controle do irmão menor deveria estar na mão esquerda e tento controlá-lo com ela, sem sucesso, claro.

Outro ponto a se destacar é que as ações têm uma certa “durabilidade”, ou em outras palavras, é preciso realmente segurar o botão para que elas ocorram. É preciso segurar o botão durante o momento que eu quero que ela ocorra, não só apertar e largar. Isso cria uma certa cronologia entre a ação que eu executo e a que é executada e eu me sinto mais responsável pelas ações dos *avatares*.

Estou tentando manter a tática de deixar o irmão maior na esquerda e outro na direita para controlar melhor, deixando eles em consonância com seus respectivos controles, mas toda vez que a câmera muda bruscamente eu acabo me perdendo. E meu instinto é tentar controlar tanto o maior quanto o menor na mão direita, o que não faz nenhum sentido, pois eu sei racionalmente que não é assim que o jogo funciona. Na verdade, toda vez que o irmão mais novo fica no lado esquerdo eu me atrapalho completamente, perdendo o controle do *avatar* e fazendo ele bater contra o outro ou ir em uma direção completamente oposta. Isso mostra como é uma coisa altamente ligada ao que eu estou vendo e como essa observação muda minha percepção física. Por mais que eu saiba racionalmente que o mais velho é da mão esquerda e o mais novo na direita.

Por conhecer os puzzles, eu acabo prestando atenção mais em como eu estou jogando do que na resolução destes. Por isto, passar do cachorro se torna muito simples, pois eu posso controlar eles um por vez, chamando o cachorro com a ação ativada pelo LT ou RT de cada respectivo irmão e ir avançando enquanto o cão está distraído. Existem plataformas de cada lado da tela (direito e esquerda), logo se eu mantiver cada um em seu lado designado, eu consigo controlar eles bem, porque visualmente o mais velho fica na esquerda e o outro na direita. Também eu controlo mais fácil quando a câmera esta atrás deles, na visão normal de terceira pessoa.

Para escalar a trepadeira ou até as pedras, quando faço a ação com os dois juntos, eu preciso sincronizar os movimentos ou fazê-los ao mesmo tempo, ou seja, apertar LT e RT junto, assim como movimentar as alavancas em sincronia. Se eu tento fazer diferente eu não consigo e acabo derrubando um dos irmãos.

Chegamos na *cutscene* do *troll*, à 0h e 23min.

Quando o personagem se pendura em uma superfície, a câmera se move sozinha, pois é mais difícil mover a câmera quando segura os dois botões de interação ao mesmo tempo. Também percebi que apertando o botão LB (à esquerda no controle) a câmera gira para a direita e o RB vira para a esquerda, ou seja, o controle é invertido.

As minhas mãos se adaptam bem ao controle, às vezes tem um dedo que escapa da alavanca da direita. Principalmente, quando eu tenho que apertar os dois gatilhos ao mesmo tempo e segurar eles enquanto utilizo as alavancas. O que não costuma ser um processo muito comum para mim, ter que usar as duas mãos em sincronia exata. Eu sinto um pouco de desconforto no mindinho e no anelar esquerdos por causa da pose que minhas mãos ficam para eu apertar os botões requeridos enquanto uso as alavancas. A palma esquerda está um pouco suada embaixo, na parte em que ela entra em contato com a empunhadura do controle, a direita não.

Uma coisa que eu posso sentir é que minha posição é sentada bem para trás na cama e bem relaxada, apesar de eu sentir um pouco de dor no cóccix por estar mais abaixada. E, como estou escorada na parede atrás de mim, acho que, no geral, estou mais atirada para trás do que para frente.

Cheguei ao capítulo 2 às 0h e 31 minutos. Nessa pouca mais de meia hora, eu já estou controlando bem mais fácil os dois *avatares*, mas ainda é só inverter os dois de lado que eu perco o controle na mão. Quando eles estão conectados, como na hora em que eles carregam a liteira no início, eu sinto que é mais fácil de controlá-los, porque além de o movimento ser uniforme, eles não mudam de posição ao léu. É como se eu tivesse um ponto de eixo no irmão mais velho, só usando o mais novo para corrigir o direcionamento raramente. Isso ocorre porque tenho muito mais dificuldade de controlar - mesmo sozinho - o irmão da direita. Não me parece intuitivo talvez porque eu esteja muita acostumada com o controle padrão dos jogos de ação, já que executar os movimentos do gatilho com cada irmão não é nada confuso para mim. Inclusive é mais fácil do que sincronizar movimentos parecidos na alavanca. Outro descompasso ocorre se eu utilizar o *thumbstick* direito ao mesmo tempo que pressionar o gatilho da esquerda, essa diferença de segurar um e largar outro faz eu me confundir toda.

O controle tremeu, está tremendo por causa do solavanco da queda na cachoeira. E, agora, para correr nas grutas o controle está tremendo muito, o mesmo ritmo das pedras que estão caindo e isso é bem bom, é uma sensação física de aviso. A gente encontrou a gigante agora e ela mostra o cadeado e depois indica onde está a chave para libertá-la.

A chave está no bolso de um *troll* guarda, do outro lado de uma grade, fazendo que só o irmão menor possa alcançá-la. Após passar a grade, não posso mais movimentar a câmera, ela é propositalmente ruim para que eu não veja os ossos, nos quais, se eu pisar, chamam a

atenção do guarda e o irmão menor é morto. O irmão menor pega a chave do bolso do guarda e volta pelo mesmo caminho. Coloca a chave no cadeado, abrindo-o, e o irmão mais velho que está em uma plataforma elevada mexe na alavanca para abrir a gaiola. A *troll* sai da grade, machucada, e some do cenário na *cutscene*. Logo após, o guarda *troll* aparece e tenta matar os irmãos. Porém, ele não sobe na plataforma. Eu devo segurar a alavanca que mantém a gaiola aberta com o irmão mais velho, enquanto atraio com o irmão menor o *troll* para dentro da gaiola e, quando o guarda estiver lá dentro, é só soltar a alavanca. O irmão mais novo passa pelo meio das grades, logo fica livre da gaiola. Essa parte foi bem fácil de executar, talvez se eu tivesse corrido do *troll* com os dois juntos fosse mais confuso do que deixar um parado segurando a alavanca e o outro fugindo.

Engraçado como não preciso nem pensar para mexer o *avatar* da esquerda, enquanto o da direita eu me confundo toda, como se fosse necessário raciocinar muito antes de movimentá-lo. Aos 49 minutos da sessão, preciso largar um pouco a mão esquerda do controle por causa dos meus dedos suados, a mão direita não está suada. Engraçado que eu manipulo a borda das alavancas com os dedos e não o centro delas. Já os dois indicadores uso tanto para controlar as interações quanto a câmera. Quanto a minha postura física, tenho o costume de sentar com as pernas cruzadas e colocar algo em cima, como um travesseiro ou almofada, para apoiar o controle e então não fico segurando o controle no ar. Na verdade, eu fico com os dois punhos apoiados e o controle fica em cima dos punhos. Talvez seja por isso que eu não sinto nada dos braços e ombros, mas sinto nas mãos, porque são elas que exercem força ao segurar o controle.

Chego no quarto capítulo à 1h, após ajudar o casal de *trolls*. Eu estou em uma floresta com lobos e o irmão mais velho segura uma tocha em uma floresta escura. É um ambiente bem sombrio e tem pessoas enforcadas. Os irmãos se movimentam propositalmente devagar, por causa do escuro, o que faz parecer que os personagens são “pesados”, já que é preciso fazer mais pressão na alavanca, este modo de movimento me ajuda a controlar ambos irmãos com sincronia. O irmão menor tem que ficar perto do outro, iluminado pela tocha, senão os lobos o atacam. Posso espantar os lobos com a tocha. Até agora é a única ação “ofensiva” que alguns dos irmãos pode utilizar contra algum inimigo, até então era só correr ou usar elementos do cenário. Logo que saio da floresta e passa a coisa dos lobos, os movimentos voltam a velocidade normal.

Os irmãos caem em um rio. A correnteza me leva quase que completamente, de modo que eu quase não tenho controle sobre os *avatars*. O controle é muito diferente, enquanto um tu tem controle (irmão mais velho, que sabe nadar) o outro só vai sendo levado pela correnteza. Eles chegam no final do rio, que é uma queda d’água, mas o irmão mais velho consegue se

segurar e usar um galho para salvar o irmão menor. A primeira vez que exige a movimentação quase de quatro botões ao mesmo tempo com funções diferentes, porque eu preciso carregar o galho, movimentar o irmão mais velho horizontalmente, o mais novo verticalmente e ainda segurar os gatilhos.

O irmão mais novo cai na água e, usando o mais velho, eu devo mergulhar e pegar o outro irmão. Eu morro várias vezes nessa parte, não consigo segurar o irmão, pois não sei qual botão usar. A sensação de espaço dentro da água é muito ruim, não consigo, porque o fundo cenário é todo igual, me deixando sem saber em que profundidade devo nadar para alcançar o irmão afogado. O jogo não indica como segurar o irmão mais novo que caiu na água. Descubro, depois de três tentativas, que era o botão de ação mesmo, LT, eu estava apertando o gatilho direito, por isso não estava pegando o irmão, porque estava usando o LT para dar impulso embaixo d'água, mas ele não precisa de impulso.

A cena muda, controlo o irmão mais novo. A câmera nesta parte parece estar desconfigurada, como se estivesse embaixo da água, ela está turva. Ele vê a mãe gigante. Eu sinto o controle tremer enquanto o irmão mais velho tenta sufocar o mais novo, mas tudo isso é o sonho do menor enquanto ele estava desmaiado. Como se, para o irmão mais novo, o irmão mais velho o culpasse pelo afogamento da mãe e a provável morte do pai.

Passando dessa parte, eles estão em um ambiente novo, parece um bosque, mas com sinais de civilização. Fora da rota principal, é possível ver um NPC em cima de um banco com uma corda no pescoço. Ele pula do banco, mas foi possível salvá-lo, indo rapidamente até ele, colocando o irmão mais velho abaixo do suicida (colocando ele em seus ombros) e o mais novo sobre e desamarra a corda. Eu achei bem impactante.

Após essa parte, os irmãos têm de parar para engatar uma ponte e fazem uma série de movimentos diferentes. Agora a gente pegou cabras para poder passar das pedras, isso faz com que eles se movimentem muito mais rápido, mas como os caminhos já são pré-estabelecidos – cada um em uma rota semi-paralela –, é bem simples de passar. Para mim o controle agora já se tornou bem mais normal, não preciso mais pensar para movimentar ambos. Mas acabei de trocar de posição na cama, estendendo as pernas que estavam ficando dormentes.

Passando desta parte, eles chegam em uma espécie de forte, onde para entrarem devem consertar uma máquina com engrenagens, em que falta uma roda dentada. Porém, para chegar até o local, é preciso pular, e os irmãos não pulam com a roda, portanto essa é a primeira vez que eu devo fazer os irmãos tocarem um objeto de um para o outro para poder alcançar o objetivo e consertar o “motor”. É preciso estar na mesma linha de profundidade, além de manter

uma distância razoável, para conseguir tocar de um para outro, apertando LT e, logo em seguida, RT, no momento correto que a roda dentada voa em direção ao irmão menor.

Entrando nessa espécie de forte, eu usei uma ventana para fazer música e um NPC ficou feliz e ganhei uma conquista. O NPC falou para o irmão mais velho que era para ele voar com uma máquina, parecida com aquela projetada pelo Da Vinci, que está localizada em uma plataforma em um precipício. Agora vem a parte de voar do jogo. Ambos os irmãos devem segurar a barra, cada um de um lado. É engraçado porque eu não só aperto os gatilhos e a máquina decola, tenho que segurar e correr para fazer o movimento da decolagem. A forma de controle de movimento dos dois irmãos é horizontalmente na barra, sendo que tu podes mover só um ou os dois. Eu perdi a primeira vez, pois achando que estava indo para o lugar certo, uma pequena ilha com uma ruína, o avião perdeu impulso, baixou demais e bateu. O lugar correto é uma fortaleza um pouco mais a diante daquela ilha. Engraçado que o controle não treme quando eles são atingidos pelas montanhas, isso é algo que eu esperava.

Daí vem a *cutscene* mostrando o castelo ou fortaleza em ruínas. Na minha questão postural, eu voltei a cruzar as pernas. No jogo, agora uma corda une os dois personagens, que muda totalmente a física do movimento deles. Eu posso movimentar eles como pêndulo quando eles se agarram em pedras ou em outros elementos nas paredes durante as escaladas. Então se um dos irmãos cair eu ainda posso segurar com o outro (tanto o mais velho, quando o mais novo). É um processo que facilita bastante e que altera completamente a noção de *gameplay* nesse sentido. É interessante porque, devido a este artifício, acaba alterando eles de lado, porque, para o pêndulo funcionar, eu preciso usar um preso e o outro solto usando a alavanca para impulsionar ele, ou seja, eles precisam mudar de lado constantemente. Eu tenho que pensar muito antes de realizar o movimento quando eles estão invertidos e não é porque eu não sei o que eu tenho que fazer, é mais uma questão de não se deixar enganar pela percepção do que intuitivamente eu acho ou de não ter a percepção errada. A corda agora está limitando os movimentos nas tábuas do castelo, onde eles precisam passar por caminhos diferentes para chegar até o outro lado, mas por causa da corda, não podem se afastar muito, ou percorrer caminhos opostos. Também é engraçado perceber que a gente está não apenas em um castelo, mas em uma casa de um gigante, pois todos os móveis e objetos são gigantes, se comparados aos *avatares*. A gente liberta um grifo que estava preso na gaiola no castelo do gigante. Aí, após o libertarmos, voamos no animal que está machucado, que parece morrer no seu último ato de liberdade. Daí o irmão mais velho tem uma *cutscene* lembrando dele pescando com o pai.

O quinto capítulo começa à 1h e 45 min. Agora essa é uma terra de gigantes, uma guerra perdida e acabada, pois têm vários corpos de gigantes com armaduras mortas e sangue correndo

na água. É com certeza a fase mais forte em termos de violência, mesmo que a guerra em si já tenha acabado, ficando só os mortos. Quando eu começo essa fase, tenho a impressão de que os irmãos não são os “humanos”, mas quem são os humanos são aqueles gigantes que se mataram. Não se tem dúvida de que se esta em um ex-campo de batalha.

Passando o caminho pelo campo de batalha, os dois chegam a um altar de sacrifício, com um rio de sangue correndo em volta. De longe é possível ver uma série de NPC com pinturas de guerra com uma mulher no altar, como sacrifício. Essa é a primeira vez que eles estão caminhando numa borda e andam rápido, porque eles têm que salvar rápido uma mulher que vai ser sacrificada. Chego perto da cena e eles matam os irmãos na hora. Tem, na parte de fora do altar, uma figura de um ser mítico, que seria vermelho com quatro braços, logo posiciono os dois personagens em uma mini cachoeira de sangue (eles ficam vermelhos) e o irmão mais novo sobe nos ombros do mais velho, assim eles imitam a figura. Primeira vez que eu ando com um sobre o outro, quem segura e se movimenta é o irmão mais velho, mas se eu largo o RT o de cima não mantém a posição que figura mítica deve ter.

E agora a moça que eles salvaram os leva até um barco, que é a coisa mais chata de controlar nesse jogo, cada irmão cuida de um remo. Mas diferente do que pode pensar, são as alavancas que controlam o movimento do remo e não os gatilhos. Cada irmão fica de um lado do barco como se fossem as quilhas, mas, na verdade, são os remos e agora para piorar aparecem as baleias. Eu sempre sofro nessa fase, porque não dá para ver as baleias vindo direito e o próprio ato de remar é lento.

Passamos para uma fase na neve. Para passar é preciso serrar uma árvore que servira como ponte improvisada, usar a serra exige os movimentos de alavancas para trás e para a frente de ambos os irmãos como se eu estivesse fazendo o movimento de vai e volta com ambas alavancas, pois, se eu usar uma só, o movimento fica muito lento e não funciona.

Dentro do vilarejo de gelo, eu tenho que assumir o modelo dos bonecos de neve para não ser esmagado pelo monstro invisível. De novo, não é só apertar o botão e fazer a ação, é preciso segurar o botão para a ação se manter e o botão tremeu dessa vez quando o NPC invisível estava vindo. Cada passo treme o controle. É muito mais difícil correr com os dois ao mesmo tempo, até porque o menor parece um pouco mais lento, mas talvez porque eu tenho mais aptidão com o controle da mão direita. Para finalizar a fase é preciso correr com os dois ao mesmo tempo por uma ponte, com o monstro invisível seguindo bem perto. A moça salva, que continua com eles, corre na frente e eu não preciso me preocupar com ela. O irmão menor é pego nas duas primeiras tentativas, pois, sem querer, estou tentando trazer o irmão da direita

para o lado esquerdo da ponte no final da corrida, o que deixa o trajeto maior. Para passar preciso deixar cada um do seu lado para conseguir e o mais novo é realmente mais lento.

O irmão mais velho se apaixona pela moça salva. Essa fase, diferente das outras, tem um controle parecido daqueles associados a jogos plataforma, os personagens estão correndo um atrás do outro e andando somente horizontalmente, sem a possibilidade de se mexerem em profundidade. Vê que o irmão mais velho quer entrar na caverna atrás da guria, que é extremamente forte, e o mais novo não. A movimentação é toda horizontal/plataforma mesmo nesta parte. Ao entrar na caverna, o cenário é como um corte da caverna, nos mostrando os outros caminhos, que os *avatares* não conseguem ver. Ao chegar no final do túnel da caverna a menina se transforma numa aranha viúva negra que vai tentar comer os *avatares*. E aí vem a *cutscene*, que mostra ela se preparando para comer os irmãos e eles tentando fugir, quando acaba o irmão mais novo está dentro de uma bola de teias e o mais velho continua igual. Esta parte é ótima, pois se controla um irmão muito rápido dentro de uma bola, com toda a física de uma esfera, que deve atordoar a aranha e o outro para irmão - mais forte - arrancar as patinhas dela. E, antes que você possa evitar, a aranha finca uma de suas garras no peito do irmão mais velho, que fica gravemente ferido. Neste momento uma *cutscene* mostra que o pai doente reage com preocupado, porque sente que algo aconteceu com os seus filhos.

Não é mais possível movimentar o irmão mais velho, o único que mexe é o irmão mais novo, que deve carregar o outro, escorando-o em si (ou seja, usar a alavanca da direita e apertar RT para segurar o irmão). Entramos em um caminho de gelo onde os irmãos escorregam para chegar até a árvore. Em uma *cutscene*, o irmão mais velho manda o mais novo subir e pegar o líquido na fonte e outro dá a entender que não vai deixar o ferido sozinho. Aí ele te dá um frasco, que o irmão menor pega enquanto manda o outro esperar por ele, o irmão menor segue para árvore.

Estamos no precipício do universo. A movimentação é muito mais fácil com um irmão, o jogo fica praticamente em plataforma porque nessa parte eles tiram completamente o senso de terceira dimensão e correr para as beiradas não te derruba também. O cenário é lindo, mas é basicamente seguir em frente. Toda a dificuldade do jogo desaparece. De novo, eu tentei controlar o personagem com a alavanca esquerda, porque como só tem um *avatar* na tela, o controle me parece óbvio. Mas não era, devo controlar com a alavanca direita, que é a do irmão menor.

Estou com um pouquinho de dor nas pernas, dor no cóccix um pouco pior, mas nas mãos não.

Após pegar a água na fonte com a garrafa, o irmão desce rapidamente e tenta reviver o mais velho, mas ele já está morto. Ele sente o espírito do irmão mais velho. O irmão mais novo deve enterrar o mais velho, antes de voltar para o pai. Eu sinto a dor no andar do personagem que é lenta, é difícil de caminhar, é pesado. Mais lentamente ainda, ele tem que carregar o irmão mais velho para a tumba, que é algo muito impactante - emocionalmente falando - de se fazer inclusive. Com o mesmo andar pesado eu tenho que empurrar a terra para dentro da cova, para fechar o túmulo. Se eu tento movimentar o botão ou alavanca do irmão mais velho, o mais novo caí de joelhos em prantos. Toda a cena é muito lenta e muito impactante. Muito diferente das mortes de outros jogos, onde após a morte os personagens desaparecem ou então ficam ali, ao léu. O fato de eu precisar, literalmente, enterrar ele é mostrar que aquela morte não é só um bit sendo deixado para trás, tem impacto emocional tanto para mim, quanto para o irmão menor. Aliás, muito mais para o irmão menor, dá para sentir fisicamente isso, inclusive. Mas, após este momento de dor, o grifo reaparece e, em uma *cutscene*, nós sobrevoamos com ele por todos os lugares por onde nós passamos até chegar à árvore.

Ao aterrissar perto do vilarejo onde eles moram, uma tempestade está se formando, e para controlar inicialmente o irmão mais novo, só é preciso usar o lado direito do controle e o jogo se torna muito, muito simples, na verdade. Aí aparece o espírito da mãe. De novo ela desaparece quando eu tento abraçar ela. E novamente o personagem se move devagar, porque não é uma decisão fácil seguir a diante na tempestade, sozinho, pela água. Ele só nada se eu apertar o gatilho esquerdo do irmão mais velho. Inclusive treme tudo. E ele caminha lentamente. E para mexer a alavanca direita, da mesma forma, tenho que apertar o gatilho esquerdo. Todas as ações mais difíceis ou que exigem força, que o menor antes não conseguia executar, passam a ser executadas com o botão do irmão maior – o esquerdo. O controle treme para mostrar isso e câmera muda e o som também. Como se ao usar o LT eu e o irmão menor invocássemos a presença e a força do mais velho. Da mesma forma que usar o gatilho esquerdo fazia o irmão menor cair em prantos no enterro, agora essa lembrança dá forças que ele antes não tinha. É um processo de *gameplay* bem impactante, muito forte principalmente no final. Quando o jogo me acostuma a usar dois *avatares* ao mesmo tempo, ele me tira isso. Ao mesmo tempo, ele obriga que se sintam a dor e a falta do irmão mais velho de uma maneira física, tanto por, instintivamente tentar usar a alavanca esquerda - o que afeta o irmão mais novo -, ou simplesmente sentir na mão que o outro não está lá.

O sol aparece e você chega até o pai. O irmão menor já voltou a ser totalmente controlável pelo lado dele. E o jogo termina com o pai e o filho menor olhando os túmulos da mãe e do irmão maior. Finalizo o jogo e olho o relógio do celular, agora são 2h40min. Desde o

início do quinto capítulo eu parei de verificar o horário - acabei esquecendo ao desviar meu foco para o jogo-, porém me surpreendi com a passagem do tempo, pois achei que tinha levado muito mais do que apenas 2 horas e 45 minutos na atividade, talvez umas quatro ou cinco horas no total. Esperava que já estaria perto de amanhecer agora, na verdade.

APÊNDICE E – ENTREVISTA 002

M - Então, entrevistado 002, estamos aqui no dia 13 de dezembro de 2015, agora são 21 horas e 10 minutos, Porto Alegre e essa é a entrevista 002.

Queria reiterar que esses dados todos são arquivados separadamente. E vai tá constando nos registros das sessões experimentais apenas o código que é atribuído ti.

M - Vou te fazer algumas perguntas de novo. Qual a tua idade?

002 - 27 anos

M - Nível de escolaridade?

002 - Especialização incompleto.

M - Tua profissão, tua graduação e depois a pós?

002 - Bacharelado em economia, bacharelado em administração e pós-graduação em finanças.

M - E há quantos semestres começou o curso de pós?

002 - dois semestres

M - E quantos semestres o curso tem no total?

002 - São quatro

M - Então vamos para a entrevista. Tu jogou 3 fases do jogo *Brothers: A tale of two sons*. No controle do console do Xbox 360. Então, considerando estritamente a experiência de hoje, com esse jogo, nessa modalidade de controle, como é que tu descreveria a tua experiência com o jogo?

002 - Fora o controle do segundo irmão menor que estava indo para frente sem motivo, acho que com algum problema no controle, *huuum* meia boca.

M - Por quê?

002 - Primeiro, existe uma confusão natural acho que de qualquer um de confundir os controles, com qual irmão o controle é controlado por qual lado. Às vezes eu me dava bem com essa dualidade entre os dois, controlando ao mesmo tempo, às vezes não, às vezes eu me confundia. A dinâmica do jogo é muito boa em si, mas essa questão de colocar os dois ao mesmo tempo não isso é... não ficou bem feito. Eu não consigo explicar o porquê direito, deixa eu pensar. Eu tinha que divergir a atenção entre os dois personagens, especialmente em momentos em que não eram... não tinham qualquer tipo de necessidade em termos de narrativa para eu fazer isso. Podia, em qualquer momento, usar o mesmo sistema lá do Sonic do Mega Drive que a Tails perseguia o Sonic e não tinha problema nenhum em relação a isso e tomar controle dos dois nos momentos em que fossem mais necessários. Tipo ali tinha os puzzles... *huum* em que os

puzzles exigiam habilidades diferentes de cada um dos personagens e é nesse momento em que eu deveria poder usar os dois de forma diferente.

M - É eles tinham poucas diferenças, né? Alguma coisa a ver com força só às vezes.

002 - ou tamanho para passar entre as grades ou jogar o menor para cima.

M - uhum, mas eu acho que não ficou muito claro, ele não é muito...

002 - não, é... essas diferenças de habilidades entre eles para mim ficou bem claro... é uma coisa bem intuitiva. O que não ficou claro foi... aliás, tudo ficou claro. O que deixou a desejar foi essa situação de não... de momentos em que não precisava fazer absolutamente nada e precisava controlar os dois jogadores. Um podia ficar perseguindo o outro que ia ser mais fácil.

M - E como é que tu descreveria a relação que tu teve com os *avatares*?

002 - Bem... bem humana, assim, bem...para conseguir fazer relações, *huum* conseguir ter a proximidade com a história... é, acho que é...

M - E a relação dos *avatares* com o mundo?

002 - Acho que ficou muito boa. Acho que o mundo em si ele é bem coeso em todos os termos: artístico, comunicativo, de narração. Eu achei um puta de um trabalho artístico.

M - E tu já tinha controlado algum jogo em que fosse necessário controlar dois personagens ao mesmo tempo?

002 - Acho que não.

M - E tu acha que voltaria?

002 - Dada a minha proficiência na bateria eu acho que eu voltaria sim.

M - Essa foi uma parte que tu achou interessante no jogo? Eu sei que não pelo controle, mas pela ideia de. Tu gostou da ideia de controlar.

002 - Eu gostei da ideia de controlar, ela só poderia ter sido melhor acabada.

M - Qual a tua percepção sobre o avatar loiro?

002 - O loiro é o menor, né? Três capítulos foram muito pouco para eu conseguir entender a profundidade dos personagens. Eu entendi que o irmão mais velho, por exemplo, ele tinha uma... um senso de proteção sobre o irmão menor, ok? O irmão menor era um pouco mais travesso, brincalhão e interagia melhor com os aldeões, mas eu também não dei muito espaço para o maior interagir com os aldeões, então, eu não sei. É, eu acho que é isso. Não tenho muitas impressões a respeito deles.

M - E qual tu gostou mais de controlar.

002 - Indiferente.

M - Indiferente... não tem nenhuma relação. E se tu tivesse que mostrar, fora a diferença do menor tá correndo um pouco mais na frente do que o outro, tu achou alguma diferença no controle deles?

002 - Não.

M - Qual foi a estratégia que tu usou para fazer os dois andarem juntos?

002 - É... minha proficiência na bateria.

M - haha mas dentro do jogo...?

002 - É que a gente treina a interdependência entre os membros. Então isso me dá uma vantagem. O que me pesou, na verdade, foi a confusão dos lados de qual lado era quem. Imagino que com um pouco mais de tempo eu já ia me acostumar completo.

M - Como tu descreveria o nível de dificuldade do jogo?

002 - hum, super fácil.

M - Tu gostou do jogo?

002 - Muito bacana.

M - Te divertiu jogando?

002 - uhum!

M - Tu poderia dizer que foi divertido?

002 - Sim.

M - Em consideração à narrativa, como é que tu descreveria a narrativa do jogo que tu jogou hoje?

002 - Ela é superficial no sentido de que ela não apresenta uma história com grandes tramas, mas nem por isso ela deixa de ser bem feita. O objetivo do jogo, pelo que eu entendi, é desenvolver uma narrativa à medida em que tu vai jogando, ela vai e se desenrolando. Eu não pude ver muito.

M - E o que tu descreveria do que aconteceu? Do que tu viu ao jogar?

002 - Bom, no início a mãe dos dois que o guri não conseguiu salvar, provavelmente, por isso ele tem medo de água, huum, a mãe volta numa forma de aparição nessa hora. Eu meio que comecei a divergir um pouquinho e meio que perdi um pouco dessa parte haha... huum, ela fala alguma coisa que... eu tava distraído e não prestei muita atenção. Depois, aparece um cara e eu imagino que seja o pai deles, não fica muito claro, sofrendo alguma coisa.... algum tipo de doença, algum tipo de mal-estar, alguma coisa aconteceu e eles vão numa busca para tentar salvar ele. Eles deixam esse possível pai deles numa... com algum sábio que sabe das *erva* lá e aí eles partem nessa jornada.

M - E o que aconteceu durante a jornada?

002 - Tinha um guri lá fazendo bullying, não deixando eles passar pela aldeia e o objetivo que o jogo apresenta é usar isso como obstáculo para usar outros caminhos para conseguir seguir. Depois, a segunda parte é, basicamente, um *troll* que tá com a esposa aprisionada e o objetivo do segundo capítulo é liberar a esposa.

M - **E o que tu sentiu... que sensações tu sentiu durante o jogo?**

002 - huum, sei lá... eu só tava me divertindo.

M - **Não sentiu raiva, nem tristeza, nem...?**

002 - Não, não muito.

M - **Não? Só diversão mesmo?**

002 - É!

M - **E qual foi a tua percepção sobre a perspectiva de câmera que foi usada?**

002 - Podia ser melhor, mas eu não acho que foi um problema de câmera. Foi um problema do design das fases.

M - **E o controle da câmera?**

002 - Tinham momentos em que a câmera... ou que o controle da câmera não me deixava ir para o lado. Ela tinha uma barreira artificial e eu não gostei daquilo.

M - **Essa barreira te atrapalhou, tu acha, na hora de virar.**

M - **E agora considerando, de novo, a experiência de jogo de hoje como tu descreveria a percepção da passagem de tempo enquanto tu estava jogando?**

002 - humm... em que sentido?

M - **Tu acha que o tempo passou rápido, que o tempo passou devagar, o tempo passou normal?**

002 - Eu acho que passou normal.

M - **Quanto tempo passou?**

002 - Imagino que seja 1 hora.

M - **E o tamanho da tela utilizado tu achou adequado?**

002 - Bom, bom.

M - **Bom tamanho. E tu acha que a distância entre o sofá, a tv, tudo, nada...**

002 - Tranquilo.

M - **E como é que tu descreveria percepção de espaço da sala enquanto tu estava jogando?**

002 - Bom, bom.

M - **Achou bom, achou tranquilo, não teve... E tu acha que a relação do mundo de jogo e do espaço do mundo real, do mundo da sala, tu acha que teve alguma maneira de interferência, alguma coisa ali interferiu, barulho?**

002 - Não, não.

M - Não ouviu barulho enquanto tava jogando?

002 - Até ouvi, mas não me incomodou nem nada.

M - Não te incomodou. E como é que tu descreveria a tua sensação de corpo durante o jogo?

002 - Confortável.

M - Não sentiu não sei dor nas costas, nas mãos, cansaço...?

002 - Senti calor.

M - Sentiu calor. Tu acha que isso te atrapalhou enquanto tu tava jogando?

002 - Não, não.

M - E nas mãos...no final tu pegou e estalou os dedos. Tu já tava...

002 - Sempre faço isso!

M - Sempre faz isso, normal, então tá.

M - E como tu descreveria sensação de controle com o joystick utilizado?

002 - Bom.

M - Tu gostou do joystick? Já tinha utilizado o joystick do 360?

002 - uhum.

M - E como tu descreveria o uso dele? Tu acha que atrapalhou ou não atrapalhou, que ele foi eficiente para o trabalho?

002 - Fora aquele problema como avatar loiro, eu acho que ele foi bom.

M - É, bem regulado?

002 - uhum.

M - Não quer dissertar sobre?

002 - É, não tenho muito o que falar a respeito.

M - Quais botões tu mais utilizou, tu sabe?

002 - Os gatilhos de trás, obviamente os direcionais, acho que foram só esses dois e os gatilhos da frente para a câmera.

M - As funções dos botões utilizados, quais eram as funções?

002 - Eu entendi que eram... o gatilho de trás era o movimento de ação genérica e o da frente era o movimento da câmera.

M - Tu acha que houve uma diferença entre as experiências e as percepções que tu teve hoje, em relação ao que seria usual na tua relação de jogador com o avatar?

002 - Não.

M - Não, tu acha que não teve nenhuma diferença?

002 - *Nah.*

M - E na experiência do mundo de jogo?

002 - Em que sentido?

M - No sentido de imersão.

002 - Não, não. Eu geralmente não tenho tanta guloseima na minha volta.

M - E na questão do espaço da sala, tu acha que teve muita diferença... como é que tu costuma jogar?

002 - Geralmente, eu abro no PC, eu tô mais perto.

M - Tá mais perto do computado. Isso altera, tu acha, a tua percepção de hoje? Tu acha que poderia ter alterado?

002 - Altera a percepção.

M - Como?

002 - Como? Bah, eu não sei explicar. É só uma sensação diferente.

M - Não quer tentar?

002 - Eu acho que é mais em relação à postura.

M - A tua postura de corpo?

002 - Isso. No video game eu tô mais jogado no sofá. No computador eu tô mais ereto e mais... é a minha disposição de membros é mais específica para mouse e teclado.

M - E tu acha que isso altera a tua maneira de jogar?

002 - Isso altera a maneira de jogar porque a interface de jogo é diferente.

M - Então, lembrando que isso é uma pesquisa sobre a experiência espacial né da interação com games, tu gostaria de acrescentar mais algum comentário? Tem alguma coisa que tu acha relevante?

002 - hum, não. Não tenho nada a acrescentar eu acho.

M - Pensa, vê se tem alguma coisa que tu queira... da experiência que tu teve hoje com o jogo.

002 - Hum. Não, eu não tenho.

M - Então, eu vou te agradecer 002 e vou reiterar que o sigilo dos teus dados está garantido e a preservação do anonimato em toda essa entrevista, inclusive dos vídeos feitos.

APÊNDICE F – ENTREVISTA 003

M – Hoje é dia 15 de dezembro de 2015. Agora são 22 horas e quarenta e seis minutos, Porto Alegre, e essa é a entrevista 003. Eu vou começar, primeiro vou reiterar que todos os dados vão ser arquivados separadamente, constando apenas o código atribuído a ti, no caso, entrevistado 003.

M –003, vou te perguntar qual é a tua idade?

003 – 25.

M - Nível de escolaridade?

003 - Pós-graduação incompleta, mestrado incompleto.

M - Qual é a área da tua pós-graduação?

003 – Minha linha tu não quer que eu saiba de cor, né?

M – Não, só a grande área.

003 – Comunicação Social.

M – E há quantos semestre tu começou o curso de pós?

003 – Há quatro semestres.

M – E quantos semestres teu curso tem no total?

003 – São vinte e quatro meses, eu estou no último.

M – Último. Tá. Tu jogou trê... na verdade tu deveria ter jogado três fases de *Brothers: A tale of two sons*. No controle do console Xbox 360. Considerando estritamente a tua experiência de hoje com esse jogo e nessa modalidade de controle, como tu descreveria tua experiência com o jogo?

003 – Hmm.. Tá, assim, no geral, eu.... não, eu fiquei impressionada porque teoricamente eu tranco muito fácil e eu desisto muito fácil em qualquer jogo, então eu consegui – eu não terminei até a terceira fase, mas consegui ir bastante eeeee e eu acho, tá eu não sei se é em relação a minha experiência, tá, enfim, eu acho que uma coisa que eu achei boa no jogo é que ele não é muito preciso, tipo assim, tu vai indo, e se tu vai indo ele vai. Se tu vai indo ele pula e se tu tem alguma coisa estreita tu não precisa te equilibrar porque senão eu teria caído muito mais fácil, perdido muito mais fácil, me irritado muito mais fácil e desistido antes.

M – Uhum.

003 – Que mais... sobre a experiência.. ah eu acho que nunca tinha jogado com dois bonequinhos ao mesmo tempo eeeeeeee parecia que ia ser mais difícil na verdade, porque pensando tipo em jogos de corrida, que eu não consigo coordenar um carro, eu achei que não ia conseguir coordenar dois bonequinhos, mas durante boa parte da .. eu acho que consegui

fazer os dois ao mesmo tempo, só em algumas coisas que precisava de mais neurônios aí [risos] aí tive que fazer separado [risos]. Senão não ia dar certo, mas eu consegui fazer várias coisas ao mesmo tempo.

M – E o que tu achou do jogo?

003 – Ah eu gostei do jogo, achei bem simpático, assim, no início eu tava meio “ai o que é essa guria, onde é que eles vão, e esse cara que tosse, mas depois eu já estava “vai amigo, vaiiii”, sabe?

M – Sei.

003 – [risos], assim é simpático, gostei deles. Mas eu não entendi muito bem onde é que eles iam, o que eles iam fazer, assim.

M – Não..

003 – Não, eu não entendi, assim, eu acho que tem alguma coisa relacionada ao início, ao cara que sei lá é o pai deles, que a mãe morreu né, tá a mãe tava lá, eles não queriam deixar o pai morrer e então, eu fiquei pensando, se seria alguma coisa tipo assim eles estão indo buscar uma erva pra cuidar do pai, mas assim, eu não entendi muito bem o que eles estavam fazendo, mas acho que era alguma coisa assim. [risos]

M - E como tu descreveria a relação, assim, que tu teve com os *avatares*?

003 – Ah, assim ó, quando é um só, eu me identifico mais com o personagem, como se eu tivesse.. tipo assim, eu tô ali. Mas como eram dois eu tava me sentindo, tipo assim sei lá, vamos dizer, não mãe, mas assim, sabe, controlando os dois era.. vai amiguinho, eu tô te dizendo onde é que tem ir e tu não vai onde eu quero que tu vá [risos]. Então, hmmm, assim ó, em relação ao meu distanciamento, eles.. eu.. eles são outros, não sou eu, até porque são dois, eu não posso ser dois [risos], mas de proximidade assim, eu queria que eles fossem bem, eu tava ali querendo... eram meus amigos, eu só tava mandando eles irem lá.

M - E como tu descreveria esses *avatares* em relação ao mundo de jogo?

003 – Como assim?

M – Relação deles com o mundo deles, com o mundo dentro do jogo.

003 – Ahn.. eu não sei o que responder disso. [risos] Eu não sei responder isso, eu acho. Porque eu.. tipo assim, tá eles eram dois camponeses, eles estavam ali tentando atravessar várias outras cidadelas eeee, mas assim, é porque, uma coisa que eu senti falta é eles não conseguem conversar com ninguém né? Né ninguém, quer dizer, eu não consegui pelo menos falar com ninguém. Pelo que eu tentei, talvez eles consigam e eu não tenha conseguido, mas tipo, me pareceu uma coisa meio sem sentido que todo mundo quer fechar as portas pra eles, com exceção daquele mostro lá, que eu achei.. pensei assim, chegou o chefão. Mas não, o mostro ia

ajudar eles, então, sabe. A criatura mágica ia ajudar eles e as pessoas mesmo são malvadas e querem fechar as portas e tu vai lá bate e nada acontece. Aí tu fala com o cara e nada acontece, tipo, sabe, eu cheguei a achar que qualquer cachorro era bonzinho e eles não iam poder morrer porque eu já tinha um outro cachorro que eles tinham aberto lá e o cachorro tinha salvo eles do humano, então eu pensei: “ah, esse cachorro aí vai ser legal”, sabe? Sabe, sei lá, vou montar no cachorro, vou levantar o cachorro [risos]. Não. O cachorro matou ele.

M – E como é que tu descreveria o sistema de controle que tu teve dos *avatares*? Como é que tu te sentiu em relação ao sistema?

003 – Hmm.. Olha é que assim, eu não, eu não gosto muito de controles de video game e eu acho que é por isso que eu não gosto muito de jogar video game, igual, tipo assim, gosto de jogar quando é alguma coisa mais interativa, tipo, quando é o Kinect, ou que eu aprendi a mexer no controle do wii, que eu acho ele mais fácil, não sei muito bem porque, ou, tipo, no computador, assim, então... mas assim, eu acho que por isso que eu tive bastante dificuldade porque eu não consigo me dar bem com o controle e eu não consigo entender, tipo assim, eu demoro.. uma coisa que eu percebi depois, eu achava que eles pulavam quando eu apertava o botão de interação, depois eu descobri que não. Então, sei lá, a maior parte do jogo eu passei apertando o botão de interação achando que eles iam pular.

M – Hmm.

003 – Então, o controle é uma coisa que assim, tipo, ai, às vezes eu achava que sabia o que tinha que fazer, mas eu não conseguia, sabe? Eu.. hmm. A minha mão não me obedecia o que o cérebro queria. Então se eu pudesse, assim, dizer ou se eu pudesse fingir que eu tava correndo, sei lá o quê [risos] eu ia gostar mais do que mexer no controle.

M – E como é que tu acha que fez para ordenar os dois *avatares* para usar eles ao mesmo tempo?

003 – Hmm.. assim, tá, eu vou... quando eles tinham que andar, eu tentava fazer o mesmo movimento nos dois. E quando eles tinham que fazer coisas diferentes, tipo aquelas horas lá que um tinha que girar o botão e o outro tinha que andar e continuar apertado, daí eu ficava, tipo, pensando e repetindo para sempre o movimento, porque tá, eu sei que assim, por exemplo, tinha uma hora ali, já era a terceira vez que eu tinha que abrir a roldana pra ele passar, ahn, demorava um tempão pra chegar até lá, eu não precisava ficar o tempo todo cansando meu dedo girando, mas é que eu sei que se eu pensasse assim “agora está na hora”, não ia dar certo.

M – Uhum.

003 – Então era melhor eu ficar fazendo aquele, repetindo o movimento e mantendo a roldana aberta para ele passar. Então, algumas coisas assim que eu pensei.

M – E tu não dificuldade em movimentar eles, na verdade, né?

003 – Não, eu acho que não. Às vezes eu me confundia, tipo assim, eu já não sabia mais qual tava.. tava ahn girando, qual irmão, assim, então às vezes, eu via que eu perdia eles de lado, mas assim como na maior parte das vezes eles não caíam, então não teve problema, não tive problema assim. Se eles caíssem seria um problema grande [risos].

M – Qual tua percepção sobre o avatar loiro?

003 – [risos] O gurizinho?

M – O que tu achou dele? O que tu pode dizer sobre ele?

003 – Na verdade eu demorei um pouco, primeiro eu achei que era só impressão minha, mas eu acho que não... o loiro ele parece assim mais ágil e mais rápido assim, mas o.. porque eu achei primeiro, lá parte do carrinho, lá que eu não conhecia eles ainda, eu achei que era impressão minha que se eu trocasse eles de posição, ele teria ido mais rápido. Só que eu não fiz. Só quando eles chegaram no final, que eles giram, propositalmente, que eu vi “ahhhnnn”. Esse aqui tem mais força, mas nem sempre eu lembrei de utilizar isso. Então eu notava que carregar alguma coisa, o menorzinho tinha mais dificuldade, parecia que ia meio que se arrastando, assim, e o outro era mais forte. Ahnnn.. e aí que eu comecei a perceber tipo assim, não, se esse aqui é mais forte, o outro tem que fazer alguma coisa, e aí percebi que o outro era mais ágil e mais rápido assim, aparentemente.

M – Uhum.

M - E tu gostou mais de controlar algum deles?

003 – Não, depende da vez assim.. depende da vez porque às vezes eu acha que, mas aí também isso eu não sei se é verdade, assim né, por exemplo as coisas de pular, parecia que o... que o pequeninho ia mais fácil e que o outro tinha muito mais dificuldade, isso eu não sei se realmente é. Talvez não seja, talvez seja só um problema meu ou até fiquei pensando se não tinha a questão da mão esquerda porque eu tava controlando o maior com a mão esquerda e eu sou destra, então eu fiquei na dúvida se também não era por isso que era mais fácil mexer, tanto é que algumas vezes, não sei se tu viu que eu usei a mão direita pra auxiliar a esquerda. E...

M – Em que vezes tu acha que tu fez isso?

003 – Ah! Quando ele tinha que se agarrar e ir pro lado, às vezes era, parecia que o meu dedo ia escorregar e eu estava “meu deus, ele vai cair de novo”, daí eu pegava a outra mão e empurrava assim, sabe, só para o dedo não deslizar, assim. E não sair do console. É, do controle. Ahnn.. que mais.. mas eu acho que não, não teve um assim. Tinha algumas percepções que uma hora um parecia menor que o outro e aí eu mandava um na frente, ou não. Eu demorei para perceber que eles - eu acho que eu andei tanto junto com eles que eu não, que eu só fui perceber

que eles não podiam ficar a uma distância muito grande, o que faz muito sentido senão tu podia mandar um irmão só, né, e uma hora tu ia descobrir que precisava do outro, mas.... ahn, eu demorei para perceber só quando eles precisavam... quando eu vi que eles precisavam achar uma coisa pra trancar aquelas engrenagens lá na... segundo capítulo acho...

M – Uhum.

003 – Eeee, não, primeiro, porque o segundo é o último, ah, não sei, mas aquelas engrenagens eu vi que eles tinham que trancar e não conseguia achar o quê que era. E eu cheguei perto daquela coisa de ferro, só que eu acho que eu não apertei o botão de interação o suficiente, então parecia que não fazia nada, daí eu continuei procurando uma pedra, tentando fazer a mesma coisa que eu fiz com o carneiro [risos]. Aquele carneiro foi ótimo [risos]. E, deixa eu ver, é, daí ali que eu percebi que eles não podiam andar juntos assim, que eles tinham que andar juntos que eles não podiam ficar muito longe assim.

M – Tu achou um bug disso na verdade.

003 – Ah, mas não foi naquela hora.

M – Não, não foi.

003 – Foi depois, que daí eles se trancaram mesmo e não conseguiram se mexer.

M – Daí foi complicado. E o que tu achou da dificuldade do jogo?

003 – Ahnn.. Pois é, eu no inicio assim, quando eu não estava levando muita fé de que eu ia muito adiante, então eu até não achei, assim.. eu acho que o jogo é mais fácil do que a minha percepção, eu achei que algumas coisas são difíceis, mas eu não estou acostumada a jogar, então tem coisas que, por exemplo, achar uma corda para mim é difícil, porque eu fico achando onde é que tem que pular, onde é que tem pular, e não fico pensando em prest.. tanto é que assim, depois, eu me acostumei, “não, alguma coisa tem que ter”. Daí eu comecei a girar a câmera, daí eu comecei a procurar coisas, objetos que pudessem me auxiliar por algum motivo, então... eu acho que deve ser um jogo relativamente fácil, porque para mim ele foi um jogo.. assim.. mais ou menos médio difícil [risos]. Mas é porque, assim, eu normalmente acho tudo difícil, então, até não achei tão difícil.

M - Tu gostou do jogo?

003 – Gostei.

M - Tu te divertiu jogando?

003 – Me diverti, até, assim, uma hora eu fiquei cansada, mas no inicio eu estava me divertindo bastante. E tava levando assim, o desafio, “não, eu tenho que terminar isso aqui, eu tenho que terminar”. Só que depois de um tempo, assim, daí eu fiquei muito cansada porque eu não conseguia pular e tal, e...

M – E por que tu acha que tu diria que tu gostou dele, o que te fez gostar nele?

003 – O que me fez gostar nele.. Ahnn... Ai, eu simpatizei com os personagens, achei eles fofos, achei o jogo como um todo fofinho, assim, sabe, por exemplo, eu teria ficado muito tempo com aqueles carneiros lá se eu pudesse [risos], tentar abraçar eles e fazer alguma coisa, mas não dava. Ahnn... Eu acho que gostei do jogo também porque eu tenho problema com mapas, então eu vi que era bem fácil assim, poucas vezes eu acho que erre o caminho. Ahn.. e que eu tentei, assim, muito ir para outro lado, então, pelo menos pensando nas minhas outras experiências, assim talvez, perto de outras pessoas não, mas nas minhas experiências eu acho que erre pouco o caminho.. então isso também me fez gostar do jogo. Ah, também gostei do jogo porque eles não morrem tanto e eu tava tipo bem confiante até a primeira vez quando ele morreu, daí eu fiquei com muito medo, porque isso me traumatiza [risos]. Acho que é isso.

M – Por que tu não podia ficar brincando com os carneiros?

003 – Por quê? Não, porque eu tava.. focada em terminar, por exemplo, teve vezes que eu pensei, porque eu não fui ver o senhor da arpa lá, o quê que ia acontecer, mas também eu percebi queeeee não acontece muita coisa no jogo, tipo, assim, não tem muitas coisas alternativas que se eu for lá eu vou ter alguma coisa pra explorar e vai me dar um bônus, então, tipo, se eu fosse lá eu ia ver “ah, o cara tá tocando arpa”, sabe? E aí talvez eu levasse duas horas pra ir lá e voltar e então eu achei que não valia a pena, assim, foi por isso.

M – Bom, a narrativa tu descreveu como é que tu descreveria o que aconteceu no jogo?

003 – O que aconteceu no jogo?

M – É, o que aconteceu de fato no jogo?

003 – Ai, o pai dos guris estava doente, eles foram atrás de alguma coisa para ajudar ele, saíram disparado, correndo, e saíram disparado correndo, tipo, por mundos aleatórios, assim, tipo, eles saíram, deixa eu ver, primeiro eles tavam, tá, aí eles estavam andando e daí, ahhhh! É verdade, eles estavam andando na floresta, subindo subindo subindo montanhas até que eles chegaram e caíram dentro da cachoeira, aí deve ser um negócio muito mágico que eles tão indo buscar, aí eles caíram dentro da cachoeira, daí eles saíram para um negócio meio reino de fogo, estou no centro da terra e acho que foi aí que eu parei né.

M –Foi, foi aí que tu parou. O que tu sentiu durante o jogo?

003 – O quê que eu senti?

M – É, que sensações tu sentiu?

003 – Ah, assim, eu quando conseguia fazer as coisas eu ficava bem feliz, tipo, “ah, estou progredindo, estou ajudando eles” e eu fiquei bem irritada, mas eu às vezes ficava irritada com

eles, do tipo, “ai seu burro, eu estou fazendo tudo certo, tu tá fazendo errado” e às vezes eu ficava irritada comigo porque eu não achava o que tinha que fazer. E... não sei se eu tive outra sensação além de ficar feliz e ficar irritada. É que depois eu comecei a ficar cansada assim, daí eu tentei procurar uma posição melhor e, porque eu, o problema é que eu fico meio tensa jogando e tipo, eu vou muito pra frente, assim, para jogar qualquer coisa. Sério, se fosse algo do tipo Mortal Kombat eu.. eu tinha tido um treco caindo pro lado, porque eu fico ali “rá rá rá”, e eu grito muito mais do que eu fiz com esse jogo [risos]. Então... é isso [risos].

M – O que tu achou dos gráficos?

003 – Ai, é que em geral é difícil eu achar, tipo assim, na verdade eu já percebi que eu, qualquer jogo, pode ser dois bits [risos] ou o melhor jogo do mundo, eu sempre começo a olhar e acho que eu fico esperando como se fosse um filme, sabe? Começo a olhar e penso assim “ahnn, meio ruim né, ai tudo é ruim, nada parece real”, mas aí depois eu acho, que tipo, tu vai te encantando com aquilo e os gráficos já não importam mais, sabe, podia ser um pontinho que tá pulando assim, mas, se eu fosse assim, só analisar os gráficos acho que não... não são bons assim. Tá, mas, é que eu não tô comparando com outro video game, eu tô falando assim, tipo, ah é bom ou não é bom. Não, não é bom, acho que podia ser bem melhor, mas eles gastariam muito mais, eles etc. Etc.

M – E por que não é bom?

003 – Por que não é bom? Ai porque sei lá, se tu for olhar o mundo dele praticamente é uma coisa reta assim sabe, tipo, não tem dedinhos, não tem formas, não tem sabe.. não... mas também não é horrível, né...

M – Uhum.

003 – Mas... tá [risos].

M – Qual tua perspectiva sobre o modo de câmera que foi usada no jogo?

003 – Ahhh e me irritou um pouco que ela se mexia sozinha. Na verdade assim, duas coisas: eu gostei quando ele me falou, assim, que eu podia mexer a câmera e, por mais que não fosse sempre assim... talvez se fosse sempre a visão deles seriam bom. E eu tipo assim, eu olhando eles em.. acho que é terceira pessoa, né, porque primeira é como se eu tivesse correndo, né? Tá, então, acho que se fosse sempre em terceira pessoa e só quando eu pudesse mudar, eu ia gostar mais, porque como são dois, às vezes quando eu mexia um muito pra um canto, eu conseguia mais controlar a câmera por causa do outro. E aí eu ficava, sabe, ai não sei o que fazer e tal. E aí eu tentava mexer e era pior, porque uma hora eu mexia e fiquei com a visão de um topo de um... não era um castelo, não sei se era um castelo ou uma casinha maior assim, e eu fiquei assim “tá para quê que eu quero ver isso”, sabe?

M – Uhum.

003 – Então... não gostei muito porque ela em alguns momentos se mexia sozinha e aí em outros momentos me dava umas visualizações horríveis por ter dois personagens, acho que se tivesse um só não seria assim.

M - E agora, considerando de novo essa experiência de hoje, com esse jogo, nessa modalidade de controle, como tu descrevia tua percepção de passagem de tempo enquanto tu estava jogando? Tu notou o tempo que passou?

003 – É, eu fui olhar no final, assim, quando eu já estava muito cansada, que horas eram e... não parecia que tinha passado tanto tempo. Não parecia. Eu diria talvez que eu tivesse jogado metade do tempo, assim, que eu tinha ficado uma hora jogando, quarenta minutos jogando assim, não parecia que tinham passado quase duas horas.

M – Tu acha então que a percepção foi bem.. bem alterada?

003- Foi, foi foi, porque eu não percebi que.. mas isso eu acho acontece em jogos em geral, assim, porque, ê, na verdade eu.. a única coisa que jogo todos os dias, eu não sei porque diabos, porque é um jogo besta, é que é o The Sims para iPad, porque... The Sims Freeplay acho que é o nome, na verdade ele é muito muito muito mais simples que o do computador, não dá para fazer praticamente nada, e ele é todo, tipo, eu não sei, eu não sei te explicar porque que eu jogo isso, tá. Mas, porque ele é todo, assim, cumprir tarefas, sabe? E... às vezes, tipo, eu vejo assim, “ai, tá..” e sei lá eu tenho ali uns 25 bonequinhos, aí eu penso assim, estão todos cansados porque eu passei um dia, dois dias sem jogar, tipo, daí eu abandonei eles. Aí, eu “ah, tá rapidinho aqui eu faço eles todos, boto, todos os que dá na mesma casa e vou mandando fazer coisa” e quando eu vejo passou vinte minutos! E parece que estou ali há dois minutos e eu “ahhh, meu deus”! Então.. [risos]

M – [risos] E tu acha que o tamanho da tela foi adequado?

003 –Foi, foi bom.

M - Foi bom. E a distância entre o sofá e a tela foi?

003 – Foi bem. Acho que sim.

M - Como tu descreveria a tua percepção do espaço da sala enquanto tu tava jogando? Tu notou algo?

003 – Ahnnn... Notei assim do tipo, o que eu achei sei lá, que algum, não sei..

M – Do espaço mesmo, se teve interrupções, o que tu ach..

003- Não.. não.

M – Movimentação enquanto tu estava jogando?

003 – Não, não, como eu tava te vendo, eu sabia que tu estava ali, mas por exemplo assim, eu não ouvi um som da assistente, eu sabia que ela tava ali, mas...

M – Nem outra pessoa entrando na sala?

003 – Não, eu não ouvi nada. [risos]. Alguém entrou na sala? Eu não ouvi nada.

M – Duas vezes.

003- Não, não ouvi. Eu acho que alguma vez eu ouvi o cachorro latindo, mas assim, não me atrapalhou, eu nem prestei atenção.

M - Como você descreveria a relação entre o mundo de jogo, o espaço da sala/o mundo real? Como tu descreveria essa relação entre os dois?

003 – Ahn.. ah, é que eu acho que acontece uma coisa como meio que acontece no cinema, assim, a gente abstrai a tela, sabe. Eu não sei te dizer se isso é por causa do jogo ou se é qualquer tela, porque eu já, porque a gente já tá tão habituado a telas que é fácil esquecer do entorno, assim, que é fácil. Tá, eu não quero começar com o negócio de imergir, tá, que é fácil imergir no jogo [risos]. Ou, enfim, em qualquer outra narrativa ou enfim, não necessariamente uma narrativa, mas sei lá, com uma conversa no celular ou qualquer coisa assim.

M - E como é que tu descreveria sensação de corpo durante o jogo?

003 – Ai, pois é, como eu fiquei muito, tipo, como eu fico muito tensa jogando eu não esqueço, assim, que eu não tenho pernas, por exemplo, tipo, que são só as minhas mãos jogando, assim, eu... eu me sinto presente, assim... durante o jogo, sabe? E parece que assim, eu acho que eu tento jogar com tudo, sabe? Eu.. eu me mexo bastante, mexo as pernas, mexo os braços, fico tentando mexer, achar uma posição melhor e talvez, ache até um apoio que faça com que eu consiga fazer alguma coisa, tipo, tanto é que várias vezes eu notei que eu estava pressionando muito a perna, assim, pra tentar fazer pular mais alto, tipo, o que não ia acontecer [risos]. E não ia dar certo mesmo, mas eu tava tentando inconscientemente eu acho.

M – E sensação corporal? Tu sabe me dizer o que tu sentiu?

003 – Ah, eu fiquei com um pouco de dor, assim, no final. Mas assim..

M – Aonde?

003- Aqui assim [toca na área das costas superior], no trapézio.

M – E nas mãos? Nas pernas?

003 – Não, nas mãos não.

M – Nem pressionando tuas pernas tu não..

003 – Não, não, é que a dor que estou na perna é, como eu já falei, já tava com ela, que é da academia. Mas a que eu não tava, e que eu fiquei, e que isso é normal para mim, porque como

eu tenho problema de coluna, quando eu tensiono, eu fico aqui assim [novamente toca na região dos ombros], fica tudo duro.

M – E essa tensão, tu acha que começou a atrapalhar? Depois, para jogar?

003 – Olha, depois de bastante tempo. Tipo, porque eu, assim, acho que foi, agora eu não sei assim, eu não tenho mais noção de tempo, mas sei lá, no primeiro, talvez na metade do primeiro capítulo eu já estava com dor e eu fiquei até o fim porque eu já estou acostumada, entende? [risos] E aí eu queria terminar [risos].

M – Pois é, então, o que te levou a querer terminar, então, para pedir para parar antes?

003 – Ai, é porque assim, na verdade assim, não é, não foi por causa do cansaço físico, mas é porque chegou uma hora que, assim, eu já tinha tentado várias vezes e era uma coisa que tava com uma dificuldade ao longo do jogo todo, que é uma fase em que eles pulavam. Ahnn.. E assim, tinha que pular várias vezes e se arrastar e.... eu não sei qual foi exatamente minha dificuldade, mas uma das coisas é que apertava mais de uma vez o gatilho e daí eu entendi que não podia, mas mesmo assim eu tinha.. era inconsciente, quando eu via, eu apertei duas vezes e eles caíam. E... Eu tentei várias vezes, daí eu pensei “não, tipo, não vai dar mais, não tô conseguindo”. Foi por isso que eu parei.

M – Mas tu disse que ia parar e tentou mais um pouco, por que tu tentou..

003 – Ah não, porque eu achei que eu ia conseguir, porque daí eu tive uma esperança assim, “não, eu vou conseguir”, daí eu pensei: “tá, de repente eu consigo mais um pouco e não aparece mais nada parecido com isso e de repente eu chego no fim” e... mas daí quando ele caiu, daí eu pensei: “bah, vou ter que, tipo, botar os dois de novo”, e daí eu “ah não, não, não”...vai levar mais meia hora, sabe, só para sair daqui.

M – O que tu achou do joystick?

003 -

M - Do controle. Como tu descreveria o uso dele?

003 – Ahn... eu acho que o do Xbox é um pouco.. ele é um pouco melhor do que outros que eu já joguei, tipo assim, parece que ele se adapta mais na mão porque ele é mais gordinho e tal, então.. eu não achei desconfortável, assim, na... outra coisa, é que.. eu não sei se é impressão minha, mas eu acho que o controle.. é que.. eu posso estar falando bobagem, mas ahn... ahnnn, eu não lembro de ser alavancas embaixo, achava que era outro botão, tipo, não do Xbox, acho que do play 2, play 1, play 3, sei lá, que era outro botão e aquilo era meio ruim assim, eu gostei mais desse..[risos]

M - Que botões tu mais utilizou?

003 – Ahn.... é. As duas alavancas... e as duas bolinhas que não sei o nome, de girar. Mas eu tentei usar todos os botões para ver se fazia alguma coisa de diferente e não descobri, então usei só esses. E os das câmeras, mas não tanto assim.

M - Quais eram as funções dos botões utilizados, tu lembra mais ou menos?

003 – Tá, os dois gatilhos, o da direita era o irmão menor e a bolinha da direita era o irmão menor, o da esquerda era o, do, irmão maior, né, que que interagia ou que girava ou o quê andava, ahhhn... ai, mais aí agora eu acho que o da direita girava, a câmera, a da direita girava para o lado horário e o outro anti-horário, mas agora se não era isso, era ao contrário, e... tá me lembro do botão que pausava, assim, mas.. é isso.

M - Houve diferença entre as experiências e percepções de hoje em relação ao que seria usual na tua história, nas outras partidas, como jogadora na relação com o avatar?

003 – Ah, é isso, eu nunca tinha jogado com dois e... é diferente eu acho que a sensação de que tu tem de que tá levando duas pessoas é bem diferente de estar levando uma e outra segue te seguindo, tipo, porque daí eu, não, eu sinto, assim, que tem um... eu não consigo sentir uma identificação do tipo “ai, eu sou, sou eu que estou morrendo”, é tipo assim “ah eu matei o gurizinho”, sabe?

M – Ahan.

003- É tipo, eu tenho um carinho por ele, mas matei o gurizinho, não me matei. Se fosse aqueles.. outros jogos que, embora tenha outras pessoas em volta, elas estão me seguindo, o que tu faça elas vão fazer, aí se fica mais.. por mais que seja um homem e não uma mulher fica mais “ai, eu morri”, sabe?

M – Ahan. E na experiência do mundo de jogo. Em comparação com outras experiências que tu normalmente assim.

003 – Ao mundo de jogo... Tá é que assim, tá, eu não sei se eu notei alguma coisa diferente disso que eu te falei assim, de que eu esperava algumas coisas, tipo que eles fossem cair em qualquer lugar e eles não caíam. Mas, eu também não conseguia pular, tipo, às vezes tinha um... um barranco e eu achava que eu podia pular e não podia, eu tinha que fazer alguma coisa um pouco mais difícil, tipo, buscar onde é que a ponte ia, lá lá lá. Mesmo que eu tivesse que ir lá para baixo...

M – Mas normalmente a tua relação com outros jogos, quando tu joga na tua casa, em relação ao que tu tem aqui. Até com o teu The Sims, na questão dessa experiência, tu sentiu alguma diferença ou...?

003 –Hmm, eu não sei dizer. Não, eu achei assim, tipo, pensando em outros jogos que são assim, coisas fantásticas, ele é bem parecido assim, com vários outros.

M - E na percepção do espaço da sala, do mundo real? Tu sentiu alguma diferença com normalmente os lugares que tu joga?

003 – Ahn, tu diz assim, se eu costumo jogar no sofá, assim ou..?

M – Não, em relação ao teste de hoje, ao jogo de hoje..

003 – Se eu me senti confortável? Alguma coisa assim?

M – É, o que tu sentiu hoje em relação ao espaço a quando tu joga, diferente de quando tu joga normalmente?

003 – Não, acho que não, assim... porque... assim, video game eu costumo jogar com outras pessoas porque, sei lá, numa janta alguma coisa e a gente vai jogar no video game de outra pessoa, ahn... então assim, eu não tenho, acho, que um lugar que seja, “ai esse é o meu lugar de jogo, aqui ninguém me incomoda e precisa ser aqui”. Sabe? Então acho que não assim.

M - Tu achou o espaço agradável, não achou ele muito artificial?

003 – Hmm... Não.. achei ok, assim, mesmo que eu soub.. tá talvez assim, artificial no sentido que eu sabia que tinha dois bancos de comida que não fui que botei, que eu não ia.. que tipo, inicialmente eu não tava querendo comer e.... mas fora isso, não. Achei, sei lá.

M – Tu não que estar sendo observada, tu não acha que isso mudou tua experiência demais?

003- Não, não achei. Não achei porque, assim, eu não.. se eu for pensar assim, “ai, vou jogar uma coisa”, não preparo um lugar para o jogo.

M – Uhum.

003- Do tipo, ai vou botar o sofá nessa melhor posição e lá lá lá. Eu até vou te dizer que talvez até talvez se tu tivesse me perguntado, eu teria preferido uma cadeira, ao invés de um sofá, porque eu não conseguia encostar as minhas costas, mas eu não sabia se isso era proposital ou não, então eu não pedi, porque por exemplo, essa aqui ó [mostra a cadeira onde está sentada] eu teria ficado mais confortável, porque eu poderia apoiar as mãos aqui [apoia os antebraços nos braços da cadeira], mas eu também não penso nisso, tipo, se eu fosse jogar agora, se tu me dissesse “vamos jogar” e eu não soubesse quanto tempo ia passar, eu provavelmente sentaria e pensaria em pausar e dizer “acho que vou trocar de cadeira”, sabe?

M – Uhum. Então, tu poderia ter me pedido se quisesse. E agora lembrando que é uma pesquisa sobre experiência espacial na interação com games narrativos, tu gostaria de acrescentar mais algum comentário que tenha te vindo a cabeça e a gente não tenha falado?

003 – Hm... não, acho que não.

M – Não tem mais nada?

003 – Não sei. Acho que não, acho que é isso.

M - Então, eu vou te agradecer 003 muito por ter vindo aqui hoje e reitero que todos os dados são sigilosos e que vai ser preservado o teu anonimato quando for divulgada a pesquisa.

APÊNDICE G – ENTREVISTA 004

M - Então estamos aqui dia 16 de dezembro de 2015, agora são 21 horas e 8 minutos, Porto Alegre e essa aqui é a entrevista 004. Eu queria novamente reiterar para ti que todos os dados vão ser arquivados separadamente, constando o registro das sessões experimentais apenas pelo código que é atribuído ao entrevistado, ou seja a ti. Eu vou te fazer algumas questões que tu já respondeu no questionário e algumas outras coisas. Tá bom?

004 – Tá ok.

M – Qual é a tua idade?

004 – 22 anos.

M – Nível de escolaridade?

004 – Graduação incompleta.

M – Qual é a tua área de graduação?

004 – É arquitetura e urbanismo.

M – E há quantos semestres tu começou o curso?

004 – Faz cinco semestres.

M- E quantos semestre o curso tem no total?

004 – dez.

M – Dez, então tá. Bom, tu jogou hoje três fases do jogo *Brothers – A tale of Two Sons*, tá, no controle do console do Xbox 360, então considerando estritamente a tua experiência de hoje com esse jogo com essa modalidade de controle, o que tu achou do jogo?

004 – Eu achei ele muito bom, bem legal, ééé, demorei um pouco para me adaptar com os dois, porque tem que mover os dois, né, ao mesmo tempo, às vezes ao mesmo tempo, às vezes não. Mas gostei de ideia de que, tipo, às vezes um faz com o outro, às vezes os dois tem que fazer alguma coisa para eles, sei lá, atravessar uma ponte ou alguma coisa assim. Gostei de como o jogo é, assim estruturado. Gostei.

M – E como é que tu descreveria a tua experiência com o jogo?

004 – Olha, achei boa, porque eu não jogo.. eu normalmente não jogo video game, então eu gostei bastante, fiquei com vontade de jogar mais e fazer as outras fases [risos].

M – Tu acha que tu continuaria jogando?

004 – Sim.

M – E tu realmente não joga video game?

004 – Não.

M – Nunca tinha jogado no Xbox 360?

004 – Não.

M – Essa foi a primeira vez que tu jogou?

004 – Sim, no Xbox sim.

M – Sim. Incrível na verdade. Como tu descreveria a tua relação com os *avatares*? Que são os bonequinhos.

004 – Ahan. Minha relação com eles?

M – O que tu sentiu em relação com eles?

004 – Ah, eu queria ajudar eles, né. Sei lá, como tu disse, eu entrei no jogo ali, eu fiquei vendo a historinha deles e entrei ali na história. E tava jogando e, enfim, queria fazer eles salvarem o pai deles lá. Sei lá [risos].

M – E como que tu achou que é a relação desses *avatares* com o mundo de jogo deles?

004 – Achei... tu diz assim..

M – Em relação com o mundo do jogo.

004 – Não sei exatamente. Tipo, acho que....

M – Se sente livre para falar.

004 – É que eu não sei, talvez fosse meio idiota o que eu vou falar.

M – Não tem resposta certa, então na verdade..

004 – Não, é que eles estão ali num campo, numa coisa assim com umas pedras, então, enfim, eles ficam escalando lá e sei lá, parece que eles conhecem o lugar, alguma coisa assim, e... não sei.

M – Só para ti saber, é a tua percepção, porque esse jogo não tem certo.

004 – não, só porque, acho que é isso. Acho que eles conhecem o lugar, enfim.

M – E o que tu achou do sistema de controle dos *avatares*?

004 – Eu gostei. Como eu falei antes, no começo eu me atrapalhei um pouco para mexer os dois, mas depois eu consegui me adaptar melhor.

M – E como é que tu conseguiu, que estratégia que tu criou para o controle?

004 – Ah, eu tentava deixar sempre o do... que... eu acho que é o irmão maior do lado esquerdo e o outro do direito para o meu cérebro não cruzar as informações, sabe?

M – uhum.

004- E eu consegui.

M – Conseguiu manter.

004 – Isso.

M – E tu já tinha jogado algum jogo que tivesse que controlar dois *avatars* ao mesmo tempo?

004- Não, foi a primeira vez. Por isso eu acho que me atrapalhei no começo.

M – O que tu achou?

004 –Ah, eu gostei, acho que depois que peguei o jeito mais, gostei, achei interessante.

M – E qual foi a tua percepção sobre o avatar loiro?

004 – O menor?

M – É.

004 – Eu achei ele... ele tem mais dificuldade para fazer as coisas porque ele é menor, e o outro tem que ajudar ele. Mas enfim, em alguns aspectos, em outras coisas, ele é melhor, assim ele passa entre as coisas e tal. Não sei se tem bom ou ruim, mas ele é bom para algumas coisas e o outro é bom para outras, então.

M – E o moreno, o que tu pode descrever sobre ele?

004- Ele é mais forte e ele é mais alto, enfim, mas sem o outro às vezes ele não consegue, né, trabalhar ou fazer as coisas que tem para fazer.

M – Tu gostou de controlar mais algum deles? Teve algum que tu gostou mais?

004 - Não.

M – Não?

004 – Não, assim parecidos.

M – Nenhuma facilidade assim com algum..

004 – Não.

M – Então tu não sentiu nenhuma diferença de um para outro no controle?

004 – Não. Era para sentir?

M – Não. E o que tu sentiu no nível de dificuldade do jogo?

004 – Achei o nível.. assim, não é muito difícil e tal, até porque tem coisas que indicam onde é que tem que ir e tal, e.. e o fato de, sei lá, não morrer, de poder ir.. se torna mais fácil, mas a dificuldade vai no às vezes não saber o que fazer, se tem que girar, que pegar, pular, é no nível médio para fácil assim.

M – Tu gostou da ovelha, né?

004 – Eu gostei da parte que tu tem que fazer a ovelha caminhar.

M – Tu foi bem rápido naquele puzzle, né? Como é que tu fez a percepção?

004 – é, eu não sei, fiquei pensando, primeiro botei um [avatar] para correr, tá, mas tem que ter alguém correndo aqui para os dois passarem, aí eu vi as ovelhinhas ali e eu, bah, sério que é

isso, e daí eu fui tentar e logo eu apertei o botão atrás e ele pegou a ovelha, daí eu liguei as coisas.

M – E tu gostou do jogo?

004 – Gostei.

M – Por que tu acha que gostou dele? Te divertiu com ele?

004 – Sim, me diverti. Tem coisas boas, da ovelha, os gigantes, enfim, tem alguns que são bons, outros são maus, ali, os dois ali se encontraram e tal. Achei a historinha legal assim.

M – E por que tu achou que gostou dele?

004- Gostei porque.. enfim, eu acho que foi legal porque eu nunca tinha mexido com dois ao mesmo tempo, então isso foi muito bom e me.. me deixou querendo jogar mais e.. talvez porque não tenha sido tão difícil, às vezes, sei lá, tá muito difícil e eu me estresso um pouco e não quero mais jogar. [risos]

M – E agora falando da narrativa do jogo.

004 – Tá.

M – Como tu descreveria a narrativa?

004- Que são dois irmãos, que tem um pai que tá com algum problema, que tá doente, tava machucado ou alguma coisa assim, e eles tem que, tem um mapa, e eles tem que ir em algum lugar para provavelmente para chamar um médico ou pegar alguma coisa curar o pai deles.

M – E como é que tu descreveria o que aconteceu no jogo?

004 – Aconteceu que eles pegaram um mapa.. eles levaram o pai deles até um senhor, que tinha um mapa, provavelmente dizendo onde é o lugar que tem a cura ou o médico, e aí eles estavam indo atrás do.. desse lugar, aí eles encontraram alguns obstáculos, como o gigantes ou pontes, ou alguma coisa assim, e tavam indo..

M – Que sensações tu sentiu durante o jogo?

004 – Eu senti... achei engraçado, algumas partes, umas partes foi um pouquinho mais difícil, daí eu senti desafiado assim, sabe? Querendo.. não sabia o que era para fazer, e enfim, eu gostei de jogar, eu me senti feliz ali.

M – O que tu achou dos gráficos do jogo?

004 – Gráficos, éé.. enfim, eu não costumo jogar, mas já vi outros gráficos bem bons, mais realistas e tal, era assim, um gráfico mais de desenho assim, normal, mais ou menos assim, mas bons. Uma hora de um bugzinho ali, mas ok.

M – Qual a tua percepção sobre a perspectiva de câmera que foi usada?

004 – Eu gostei, alias, o fato de mudar a câmera também, nunca tinha tido muita oportunidade para jogar em jogos que muda a câmera assim, mas nesse eu gostei, que tinha essa visão mais

360, e como eu respondi no questionário, eu gosto da terceira pessoa, então acho que tá fazendo ali e o que tem atrás. Tem jogos que é só uma pessoa com uma mão e eu não consigo ver o que tem atrás. Gostei então, da perspectiva da câmera.

M – E agora considerando a experiência de hoje tá, não te esquece deste ponto, deste jogo, nesta modalidade de controle, a gente vai falar sobre interface e espaço. Tá?

004 – Tá.

M – Como tu descreveria tua percepção de passagem de tempo quando tu estava jogando?

004 – Nossa foi muito engraçado, porque eu achei que não tinha passado os quarenta minutos, assim...

M – Passou uma hora e dez.

004- Assim, imagina. Para mim, não... Assim, passou muito rápido. Uma hora e dez, não percebi.

M – Tu acha que o tamanho da tela utilizada é adequada?

004 – Sim.

M – E o que tu achou da distância do sofá e da tela?

004 – Bom.

M – Como é que tu descreveria tua percepção de espaço da sala enquanto tu jogava?

004 – Daqui?

M – Uhum, da sala aqui.

004 – Ah eu só.. Enfim, eu só, acho que entrei tanto no jogo que eu nem percebi o que tava acontecendo atrás de mim, se tivesse entrado alguém eu não..

M – Tu não percebeu nenhuma intromissão durante o jogo? De alguém entrar aqui?

004 – Não.

M – Tu não viu ninguém entrando aqui?

004- Não, eu não vi ninguém entrando aqui.

M – Nenhuma vez? Uma pessoa entrou duas vezes aqui enquanto tu estava jogando, tu não percebeu nenhuma delas?

004 – Não! Sério? Não juro, não.

M – O J. Entrou duas vezes aqui em dois momentos diferentes...

004 – Sério?

M – E uma delas inclusive tu olhou para o lado.

004- De repente eu escutei um barulho, mas eu não vi que era alguém.

M – Tu não viu quem era.. tu realmente não viu ninguém entrar aqui?

004 – Não.

M – E nenhum barulho te interrompeu?

004 – Eu lembro de olhar para o lado, mas eu achei que fosse qualquer barulho, mas não percebi que era uma pessoa.

M – Não percebeu que era uma pessoa que passou do teu lado?

004 – Não. [risos]. Sério isso?

M – Sério [risos]. Como é que tu descreveria a tua relação com o mundo do jogo e o espaço da sala/ mundo real, assim, se tu tivesse que fazer uma análise dos dois.

004 – O mundo do jogo e aqui?

M – É, uma relação entre os dois.

004 – Eu acho que não tem nada a ver.

M – Tu acha que não tem nenhuma relação entre um e outro?

004 – Não.

M – Eu não digo o mundo do jogo, mas em relação a interface do jogo e aqui.

004 – Não.

M – E como é que tu descreveria a tua sensação de corpo durante o jogo?

004 – Eu sentia um pouco o olho cansado, porque eu fiquei jogando muito tempo, uma hora e dez agora eu descobri, mas fora isso, eu me senti.. tava tranquilo, sentado ali no sofá, tava ok.

M – Tava te sentindo confortável?

004- Confortável. Só o olho depois uma hora começou a arder um pouquinho assim..

M – Uhum, as mãos não?

004- Não, nada.

M – Como é que tu descreveria a sensação de controle com o joystick utilizado?

004- No começo tava bem difícil assim, com dois bonequinhos, depois ficou ok. Depois eu controlei direitinho.

M – E tu gostou do controle?

004- Gostei.

M – Tu nunca tinha usado o controle do Xbox, o que tu sentiu, achou bom de segurar?

004- Foi bem bom de segurar, eu acho, só acho que me atrapalhei um pouco como eu nunca tinha mexido, que normalmente o... as flechinhas elas são do outro lado.. não? Não? Elas são sempre deste lado aqui [indica lado direito]? Enfim.. Eu acho que, sei lá, achei meio.. de repente é porque tinham dois, não sei, não estou muito acostumado.

M – Quais são os botões que tu mais utilizou, sabe me dizer?

004- O de trás e o joystick (alavancas).

M – E quais eram as funções deles, dos botões utilizados?

004- O joystick botava eles para frente e para trás, né, de lado, e o de trás era para eles fazerem as funções, tipo pular, pegar alguma coisa, empurar.

M – Bom, eu falar uma pergunta que eu sei que tu não tem tantas experiências com jogos...

004 – Isso.

M – Mas, só para ti saber, houve diferença entre as experiências de percepção de hoje em relação ao que seria usual na tua história como jogador em relação ao avatar?

004 - ...

M - Tu acha que essa partida foi diferente da que tu teria em casa ou na rua com o teu celular? Tu acha que alguma coisa modificou?

004 – Ah sim, o fato de ter um controle, de estar aqui sentado, é bem diferente, que eu fiquei só ali concentrado, se fosse no celular eu estaria cuidando alguma coisa..

M – E na tua casa?

004 – na minha casa.. eu acho que eu ia me dispersar mais, acho que eu ia ficar sei lá, botar uma música, eu ia ficar sei lá, alguém podia entrar e me incomodar, aqui não, fiquei aqui só no jogo.

M – E na experiência com o mundo de jogo?

004- Se eu teria algo de diferente?

M – É se tu teria se tivesse em outro lugar em relação aqui?

004 – É, acho que eu não iria entrar tanto no jogo assim.. aqui acho que foi uma experiência que eu fiquei muito dentro do jogo.

M – E o que tu atribui essa diferença por causa do local?

004- É, o fato de eu estar aqui, ahn, enfim a minha.. o que eu tinha que fazer aqui era jogar, então eu tava só quase 100% ali no jogo sabe.

M – Bom, lembrando que essa é uma pesquisa sobre experiência espacial na interação com games narrativos tu gostaria de acrescentar mais algum comentário? Tem alguma coisa que tu ache relevante?

004- Sobre o jogo assim?

M – Sobre a tu experiência, sobre o jogo, qualquer coisa que tu ache que foi bem relevante.

004 – Eu achei que foi curioso o fato de eu ter.. o tempo eu não percebi direito o tempo, sabe, eu fiquei.. foi uma hora e dez, mas eu me impressionei assim, que eu fiquei realmente dentro jogando e não vi o tempo passar, é até um pouco assustador assim [risos], mas eu achei bem legal assim, gostei.

M – Então vou te agradecer, vou reiterar novamente o sigilo de todas as informações dos dados e a preservação do teu nome.

APÊNDICE H – ENTREVISTA 005

M - Hoje é dia 17 de dezembro de 2015, são agora 21h39 e essa é a entrevista 005. Queria reiterar que todos os dados vão ser arquivados separadamente, constando apenas o código atribuído a ti, no caso, entrevistado 005.

Começar te fazendo algumas perguntas que tu já respondeu no questionário anterior, mas eu preciso por fim de registro.

M - Qual a tua idade?

005: 24 anos

M - Nível de escolaridade?

005: Mestrado

M - Qual é a área da tua pós-graduação?

005: Comunicação social.

M - Tu tá estudando agora?

005: Não, mas vou começar ano que vem.

M - Tu jogou 3 fases de *Brothers: A tale of two sons*. No controle do console Xbox 360. Considerando estritamente a experiência de hoje com esse jogo e nessa modalidade de controle, como tu descreve o que tu achou do jogo?

005: Eu gostei bastante, achei legal a história. É bem simples, bem linear, não tem muito para onde tu fugir, porque eu acho que o foco é nos puzzles mesmo, mas eu achei bem diferente. A única experiência que eu tive parecida com essa foi no minigame do Final Fantasy I e II, que eu tinha que fazer essa história de controlar dois ao mesmo tempo. Basicamente a mesma coisa, mas para mim era diferente, pois o controle do Xbox eu nunca tinha jogado. E aí os analógicos são diferentes do controle do Playstation que é um do lado do outro e aqui ele é um em cima do outro, né? Meio em cima, meio de lado. E eu acho que com muito tempo de jogo ele acaba ficando cansativo fisicamente, por causa da dor na mão. Eu acho que é o que eu mais percebi. É legal e eu quero muito passar das coisas, mas aí chega uma hora que começa a doer muito a mão e a dor impossibilita eu conseguir completar mais rápido assim a tarefa, chegando mais no final, né? No começo, impossibilitava porque eu não tava acostumada e depois que eu me acostumei a minha mão cansou. Acho que foi por isso, mas achei bem legal. Os puzzles são simples, mas ao mesmo tempo tu tem que se ligar de alguma coisinha ou outra que tem que fazer. E eu acho que o maior desafio não é na complexidade do *puzzle*, mas em tu lidar com todas as coisas ao mesmo tempo.

M - Com certeza, eu acho que tu tá completamente certa, na verdade. E o que tu descreve da tua experiência assim com o jogo, no sentido de como tu te sentiu jogando?

005: Ah, eu achei bem legal. É aquele sentimento que eu tinha comentado. Sentimento misto que tu fica muito brava contigo mesmo: como que eu não percebi aquele *puzzle*. Como que eu não percebi que o carneiro era para andar na rodinha... tá eu não descobri tão rápido, mas quando eu descobri eu fiquei muito feliz, eu... nossa... é são mini recompensas assim. Eu acho que eu vou ganhando pequenos docinhos ao longo... é quase que uma experiência de *pavlove*, porque daí tu consegue completar e tu... agora eu vou para o próximo, porque eu mereço isso. hahaha

M - E como tu descreve a relação que tu teve com os *avatares*?

005: Eu achei eles legais, assim. Eu gostei mais do pequenininho, ele é mais brincalhão. O outro é o irmão mais velho, bem típico, né? Ele tem um pouco do estereótipo, assim do que tu espera de cada personagem. Tu espera que o menos seja mais fraquinho, que demore mais para fazer as coisas, que faça outras de outras formas. Ao mesmo tempo que é legal, talvez eu quisesse mais uma surpresa desses personagens, que fossem um pouquinho menos previsíveis, eu acho.

M - Tu falou um pouco do irmão loiro, do irmão menor. Fala um pouco do irmão moreno. O que tu percebeu dele?

005: Ele é meio sério, assim. Não parece ter muita personalidade comparado com o menor. Ele parece ter sempre aquele senso de que ele tem que fazer a tarefa e o outro... tem que tá sempre puxando o outro assim ó.. é uma coisa de querer tá cuidando do pequenininho. Ele é bem responsável, mas ele é menos carismático.

M - como tu descreveria a relação dos *avatares* com o mundo de jogo?

005: Tu diz da interação deles? Eu achei bem interessante como eles interagem de formas diferentes e em cada parte do mapa. Se eu tivesse mais tempo, eu ficava horas mexendo em cada coisinha, né? Falando com cada NPC, como eu tinha falado antes, quero falar com cada um deles para ver o que acontece. Isso eu achei legal: relação deles com o mapa é bem surpreendente, assim. Tem coisas divertidas acontecendo em qualquer cantinho que tu vai.

M - Por que tu não teve mais tempo?

005: Porque eu achei que eu tinha que completar logo os puzzles. Não vou ficar perdendo tempo aqui e vou direto ao ponto.

M - Como é que tu descreveria o sistema de controle dos *avatares* de hoje?

005: Tu tem que movimentar eles ao mesmo tempo, na maior parte das vezes. E tu tens uma relação entre os botõezinhos de baixo que são os R... RT é o nome deles? Não sei direito. Tem uma relação bem complexa assim. Na verdade, não são muitos botões que tu tem que apertar.

São quatro botões que tu interage, na maior parte do tempo, mas tu ter que fazer ao mesmo tempo é complexo. Então tu tem que trabalhar com eles, ter noção do espaço e do espaço no controle, né? Isso também é difícil, porque quando eles trocavam de lado, eu trocava de lado mentalmente e o controle, obviamente, não ia acompanhar. Porque o da esquerda correspondia ao azul e o da direita ao bonequinho loiro, né. Então, sempre que eles trocavam de lado isso era complexo. Para mim, a descrição é complexo, mesmo com quatro botões.

M - Tu também comentou que tu apertava num gatilho e tu queria apertar noutro ao mesmo tempo. Como é que tu acha que funcionava esse processo para ti?

005: Para mim é a mesma coisa que piscar de um olho, assim, tu precisa pensar muito para fazer uma ação, porque o que tu tá vendo ali é como se fosse um espelho, assim. A tua mão tá agindo e ela vai agir ao mesmo tempo. E eu acho que foi mais por isso, por essa questão de espelho mesmo. Daí eu tava lá segurando e daí eu pensava: bom, eu vou ter que soltar esse e daí o cérebro mandava o comando pro outro em vez desse e o cara caía. Mais ou menos isso.

M - Tu gostou mais de controlar algum dos avatares?

005: Não, eu achei que eles eram bem iguais assim de controlar, na verdade. Não teve diferença para mim.

M - E o que tu achou do nível de dificuldade do jogo?

005: Como eu disse, ele é desafiador mais no sentido da coordenação motora e da relação com o espaço do que a própria complexidade do jogo. Fora dois puzzles que eu demorei um pouquinho mais para entender o que eu tinha que fazer: que era o da ovelha e o daquele cano que eles tinham que carregar, eu demorei um pouquinho mais, mas a maioria eu já olhei e entendi o que eu tenho que fazer aqui. Foi mais nesse sentido, mas é realmente difícil, porque tu tens que ter muita noção do espaço e do controle, né? Acho que essa é a dificuldade do jogo. Ele é médio, eu acho. Ele se balanceia entre um e outro.

M - E tu gostou do jogo?

005: Eu achei bem legal, eu queria jogar mais.

M - Tu te divertiu jogando?

005: Sim, eu me diverti bastante. É uma diversão meio frustrante, mas que te dá vontade de jogar mais e daí tens essas recompensinhas e... e aí eu achei bem divertido, assim. Todo o jogo tem que te dar uma raivinha, assim. Tipo, poxa, por que que isso aqui não tá funcionando ou por que que eu não tô conseguindo passar disso? Porque daí dá vontade de continuar, né. E essa é uma boa parte da diversão, também.

M - e tu acha que a recompensa era quando tu...?

005: Quando eu completava cada *puzzle*, principalmente se era um que eu demorei muito tempo ali pra tentar resolver.

M - E agora, considerando a narrativa de hoje. Como é que tu descreveria a narrativa do jogo?

005: Ah, eu acho que ela é bem linear. O objetivo é bem claro, assim, que eles têm que descobrir... buscar alguma coisa para curar o pai deles – que eu acho que é o pai deles, pelo menos era parecido – e para isso eles iam ter que ir até o topo lá de uma montanha, que tinha uma árvore – pelo menos no mapa parecia. É uma narrativa bem linear, pelo menos parecia. Ela tem uma questão de sentimento, tem a questão da perda mãe, que é uma história bem... que já mostra que o pequenininho tem um trauma que ele não nada, porque a mãe morreu afogada. A história ela é bem simples, mas ao mesmo tempo ela tem uma coisa bem de emoção mesmo. Justamente por não ter muita fala. Não tem nenhuma fala, porque não tem uma língua de verdade. Aí eu acho que eles tiveram que forçar mais na emoção mesmo.

M - Como é que tu descreveria o que aconteceu no jogo?

005: Ao longo desses capítulos? Bom, eles tiveram que pegar... sair dessa quest para encontrar uma cura para o pai deles. E aí eles tiveram que passar por uma cidadezinha que não deixavam eles entrar de jeito nenhum, porque o cara era sacana, pelo menos foi isso que eu achei – que eu acho que não tinha nenhum outro motivo de especial, assim, para ele não deixar. Aí, depois eles encontram um *troll* e esse *troll* ele tá chateado, daí eu meio que não entendi direito porque tinha aquela outra cama, imaginei que talvez tivesse morrido alguém, mas aí do nada ele foi ajudar – isso aí que eu acabei descobrindo mais pra depois assim. Aí ele foi ajudar e eles acabaram chegando no castelo aquele, as ruínas, sei lá, aí eles salvaram a *troll* aquela e tiveram que fugir do outro *troll* malvado – que era para ser o malvado. Que eu não sei porque ele sequestrou a outra, talvez porque ele era apaixonado ou sei lá. Aí não ficou muito claro também.

M - como é que tu descreveria os gráficos do jogo?

005: ah, eles são bem bons. Eu achei eles bem legais. Eu sempre fui comentando, né, que eu achei o cenário muito bonito. Me lembrou bastante o *Shadow of the colossus*, que tem essa coisa bem do fantástico. É meio semelhante o gráfico assim e eu gostei muito muito do movimento da água. Eu sempre olho o cenário, eu acho muito bonito, eu sempre fico horas fascinada. As luzes são bonitas também, a relação de luz e sombra. Eu achei um jogo muito bonito no geral.

M - e qual foi a tua percepção sobre a perspectiva de câmera utilizada no jogo?

005: Ela me incomodou um pouco. No começo eu fiquei meio irritada que não dava para virar e aí eu descobri que dava, só que daí às vezes eu tava presa em algum lugar e eu tinha que me

preocupar em virar a câmera, se ela fosse automática talvez... automática com ajuste talvez fosse melhor, porque eu tinha que lembrar de muita coisa. Eu já tinha que controlar dois caras e ainda tinha que pensar na câmera. É muita coisa.

M - e tu achou o modo de controle de câmera bom?

005: Sim, ele era bom. Mas a questão de que talvez seria melhor se ele tivesse uma opção automática.

M – E, assim, considerando de novo essa experiência de hoje, com esse jogo, nessa modalidade de controle, como tu descrevia tua percepção de passagem de tempo enquanto tu estava jogando?

005: É, eu não senti o tempo passar, não. Na verdade, eu não sei nem quanto tempo eu fiquei jogando. Talvez uma hora e meia, duas horas. Eu sei que eu passei bastante tempo, mas eu não tenho como precisar quanto.

M - Não consegue precisar, mas e a sensação tu acha que foi rápido ou foi...?

005: Eu acho que foi rápido, sim. Passou rápido para mim.

M - Tu sentiu uma sensação de duas horas. Não foram duas horas, mas tu sentiu uma sensação de duas horas ou bem menos do que isso?

005: Ah, bem menos. Uma percepção de uma hora, uma hora e vinte no máximo.

M - Tá, mas isso também é o que tu tá achando. Quanto que tu percebeu?

005: Pois é, é difícil. Não consegui perceber muito, assim, a passagem. Eu não sei quanto tempo eu levei em cada *puzzle*, sabe. Para eu poder pensar. Tipo, esse aqui eu levei... sei lá. Teve um que.. aquele do carneiro que parece que eu levei meia hora. Acho que depende da parte que eu tava... parecia que eu que o tempo se arrastava ou que o tempo corria mas rápido. Em alguns que talvez eu tivesse que prestar mais atenção na questão da coordenação motora passou bem rápido, e naqueles que eu tinha que pensar muito em qual etapa que eu tinha que cumprir eu senti que o tempo passou mais devagar. Não sei se isso te ajuda.

M - O tamanho da tela utilizada foi adequado para ti?

005: Aham.

M - E a distância entre o sofá e a tv?

005: Também!

M - como tu descreveria a tua percepção do espaço da sala enquanto tu tava jogando?

005: ah, eu fiquei bem alheia assim à sala. Eu fiquei mais focada no... eu foquei bem no controle e na tela, porque se eu tivesse uma percepção maior do que tava acontecendo em volta eu acho que eu não ia ter conseguido completar o jogo.

M - tu notou se alguém entrou aqui enquanto a gente tava jogando?

005: não, não notei.

M - tu não percebeu ninguém entrar?

005: não! Alguém entrou aqui? Ahahha

M - sim, duas vezes. Tu não notou?

005: eu não acredito. Não, não notei nada. Ahahha

M - Como você descreveria a relação entre o mundo de jogo, o espaço da sala/o mundo real?

005: Deixa eu pensar, essa é complexa! Ahaha ...ah, eu acho que a sala meio que sumiu, assim, enquanto eu tava jogando. Tanto que eu nem percebi pessoas entrando. Ahaha foi muito estranho, mas eu acho que a relação ficou bem mais restrita ao controle e à tela assim...eu perdi, assim, a noção do resto, porque eu precisava prestar muito a atenção no jogo.

M - E como é que tu descreveria sensação de corpo durante o jogo?

005: Eu senti bastante cansaço na mão. E dor na mão também, principalmente quando eu tinha que – agora eu já não tô mais com dor –... principalmente quando já tava chegando mais pro final nos capítulos, eu comecei a sentir que eu não consegui completar as tarefas porque minha mão tava dolorida já. Eu tava segurando com força. Eu não sei se sou eu que não to acostumada com o controle ou é o jeito que eu jogo, porque eu seguro com muita força o controle. Eu já sei que eu faço isso com o do Playstation também, então talvez o fato de eu ter segurado com muita força também tenha influenciado de sair com o dedo duro, mas isso é um hábito que eu também tenho no Playstation isso eu sei. Então eu saí com essa sensação de dor na mão.e eu vi que no começo eu tava muito na frente, assim, na cadeira, eu tava mais focada.. aí daqui a pouco eu já entendi como é que funciona, relaxei, fui pra trás, fiquei mais tranquila jogando. Acho que foi ao mesmo tempo a dor na mão e o relaxamento depois que eu fui relaxando ao longo do jogo.

M - E como tu descreveria o uso do joystick na partida? Por exemplo, tu falou que ele escorrega das tuas mãos, mas o que tu achou sobre ele.. tu achou pesado? Quais as características que tu achou? Pois eu sei que ele é diferente pra ti. Descreve como é que foi ele.

005: Pra mim foi diferente o tamanho, porque a comparação que eu tenho é com o Playstation, no máximo com o DS, 3DS também. Então, peso não é um problema. Eu seguro um 3DS por horas, então... mas eu acho que o tamanho influenciou bastante, ele é bem mais robusto do que o do Playstation e aí tem que segurar.. e minha mão é pequena e eu achei que fez diferença, talvez de eu ter cansado mais. O fato dos analógicos não serem paralelos me confundiu. Isso eu não sei se é por que eu não tô acostumada, mas o fato de eles serem em lugares diferentes me atrapalhou um pouco, isso eu sei.

M - Que botões tu mais utilizou, tu sabe me dizer?

005: eu usei os de baixo, os RT e os analógicos.

M - E quais eram as funções dos botões utilizados?

005: os analógicos eram movimento e os Rts eram para ativar a ação do personagem ou o uso do personagem.

M - Houve diferença entre as experiências e percepções de hoje em relação ao que seria usual na tua história como jogadora na relação com o avatar?

005: Com os personagens? Não, eu acho que não foi muito diferente do que eu sinto quando eu jogo pelos personagens.

M - Em que sentido?

005: No sentido de me envolver, de ter um pouquinho mais de afeto por um do que por outro. De repente não gostar muito de um personagem e gostar de outro.. eu acho que eu tenho muito isso... eu me apego muito aos personagens, então, para mim eu achei mais legal o menorzinho, porque ele era mais divertido e ter que fazer outras coisas... é uma relação que eu costumo ter com os personagens. Então, talvez se eu tivesse jogado mais, eu até teria me envolvido mais com ele.

M - e na experiência do mundo de jogo. Em comparação com o que tu tem normalmente na tua história de jogadora. Tu acha que hoje alterou a tua percepção?

005: Alterou bastante por causa da questão de ter que controlar dois e ele ter que interagir no mundo, né. Porque, eu, assim, normalmente eu exploro cada centímetro do mapa. Dessa vez eu até não explorei cada centímetro do mapa, talvez porque eu quisesse ir direto mais para os *puzzles*, assim, eu quisesse ir direto para os desafios. E por eu ter visto assim: ah, isso aqui não vai influenciar na história, por mais que eu tenha achado legalzinho, tá, eu achei legal, mas não vai na linha da história e eu fui adiante. Não sei direito porque que eu fiz isso nesse, mas, normalmente, o que eu faço é olhar cada centímetro, fazer cada diálogo – claro que esse não tinha diálogo –, mas eu realmente não sei... acho que o fato de eu saber que tinha desafios à frente e que eu tinha que completar eles com muita linearidade, me tirou de ter que explorar todo o mapa. Assim, tinha horas que não ia fazer eu avançar...então eu: tá, vou seguir aqui. Depois pela própria situação da entrevista. De eu tá ali e saber que eu tenho que completar esses capítulos. Eu não tomei todo o tempo que eu tomo normalmente.

M - E na percepção do espaço da sala? Na noção de star nesse local jogando diferente do local que tu costuma jogar.

005: Sim, é bem diferente do local que eu costumo jogar. Quando eu jogo, eu jogo em casa e é bem mais perto da tela sempre. Porque o Playstation fica no quarto dos meus pais e aí a gente

senta na beira da cama e é bem pertinho assim a distância. Então eu tô sempre com a cara na tela. E foi diferente, porque aqui eu tava bem mais longe. No PC também, eu tô sempre bem próxima, daí essa é a mesma coisa, né? Então, eu achei diferente essa experiência por isso, porque o espaço é bem diferente do da minha casa.

M - E alterou muito essa diferença, principalmente considerando do Playstation que tu joga? Como é que alterou?

005: Ah, eu acho que alterou no sentido da distância, de eu ter que me acostumar a focar mais, de repente... talvez... não sei explicar muito bem.. mas acho que foi mais por aí, pela distância da tela que eu tive que ficar focada mais, porque normalmente eu tô com a tela muito na cara e não tem muito para onde olhar.

M - Tu acha que isso alterou a tua experiência de jogo hoje? Essa mudança de espaço entre as telas.

005: Eu acho que não muito a experiência em si, talvez eu tivesse jogado da mesma forma. Claro que eu não tenho como adivinhar. Eu acho que não diretamente na experiência do jogo, eu que não alterou tanto.

M - Posso fazer mais uma pergunta sobre isso? De que forma tu acha que alteraria se a tela tivesse mais perto de ti? Assim, considerando o video game, não o computador, tá?

005: Sim, se tivesse mais perto. Eu acho que ficaria mais difícil de eu ter a noção da percepção do espaço como um todo. Eu acho que a distância da tela foi muito importante pra eu ver todo o cenário.

M - E tu acha que isso foi positivo ou negativo?

005: eu acho que foi positivo.

M - Então, lembrando que é uma pesquisa sobre experiência espacial na interação com games narrativos, tu gostaria de acrescentar mais algum comentário que tu ache relevante?

005: Acho que não.

M - Não tem mais nada que tu queira?

005: não, acho que eu já falei tudo aqui e tudo lá.

M - então, eu vou te agradecer muito por ter vindo aqui hoje e vou dizer que todos os são sigilosos e que vai ser preservado o teu anonimato quando for divulgada a pesquisa.

APÊNDICE I – LAUDA DE DECUPAGEM DA OBSERVAÇÃO DE GAMEPLAY

OBSERVAÇÃO		Nº: 000
DATA:	TEMPO:	
JOGO: <i>BROTHERS: A TALE OF TWO SONS</i>		
[IMAGEM VÍDEO 1 - PARTICIPANTE]	[IMAGEM VÍDEO 2 - INTERFACE GRÁFICA]	[ÁUDIO - PARTICIPANTE]

ANEXO A – WALKTROUGH DE BROTHERS POR IGN

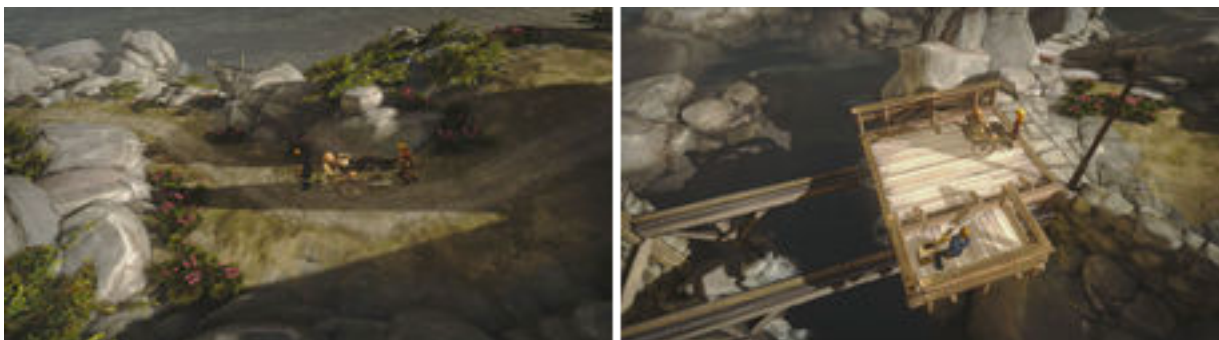
The **Prologue** opens with the younger brother at a grave, and then flashes back to the scene of his mother's drowning as he was in the boat, helpless to save her.

Get the Wheelbarrow Down the Hill

Once the cinematic is done, the Brothers have brought their ailing father out into a wheelbarrow. The Brothers must work together to get their father to the doctor. This is an opportunity to get used to the controls. Line the Brothers up on either side of the wheelbarrow, hold both of their "interact" controls, and steer the wheelbarrow down the hill and onto the wooden platform.

Across the Gap and Up the Ledge

Once the boys and the wheelbarrow are on the platform, move one of the Brothers to the handle and interact to move the platform across to the other side.



Wheel dad around to the other wooden platform then move both Brothers down and to the right in front of the short ladder hanging off the ledge above. Have older brother interact and he'll cup his hands to offer younger brother a boost. Move younger brother over to be lifted up to the ladder.

Have younger brother interact with the rope to the right, dropping it down for older brother to climb up.



Now have both Brothers work the crank to bring dad up on the platform. Start wheeling dad towards the door, and a cinematic will start with the doctor coming out.

The Doctor

The Doctor pulls out a scroll and seems to be indicating that the only way to help dad is to find something at a certain location. When the cinematic is over, say one last goodbye to dad, then head out of the doctor's office and down the hill to the right.

Get to the Other Side of the Bridge

Interact with the boy guarding the bridge to discover that he's not going to let the Brothers across. Take the gravel path to the right, down to the water.

Little brother is understandably afraid to go in the water, so put older brother, then have little brother get on his back. Swim under the bridge, then onto the shore to the right.



Climb up the bramble just in time to see the mean boy closing the village gate.

Get Into the Village

Move the Brothers to the rock wall on the right and position each of them in front of one of the mossy ledges and interact to grab hold. Release the interact control to jump up to the next ledge, then press it again to grab the ledge, then do it again to get to the top. This can be done one brother at a time if it's easier.



Head up the stone ledges to the wall and interact to jump up and grab the thin ledge. Shimmy to the left all the way around the wall and hop down to the roof and into the village. Climb over the large drum-like platforms, then up the rope ladder. Walk across the thin top of the wall, then slide down the roof into the alley, where the mean boy has locked the gate.

Have little brother squeeze through the wide metal bars into the wooden floored area. Next have him turn the crank in front of the dog cage, releasing the dog who will chase and corner the mean boy, so big brother can join little brother on the other side of the gate. Move into the courtyard and be sure to stop and have a laugh at the mean boy before heading up the stairs.



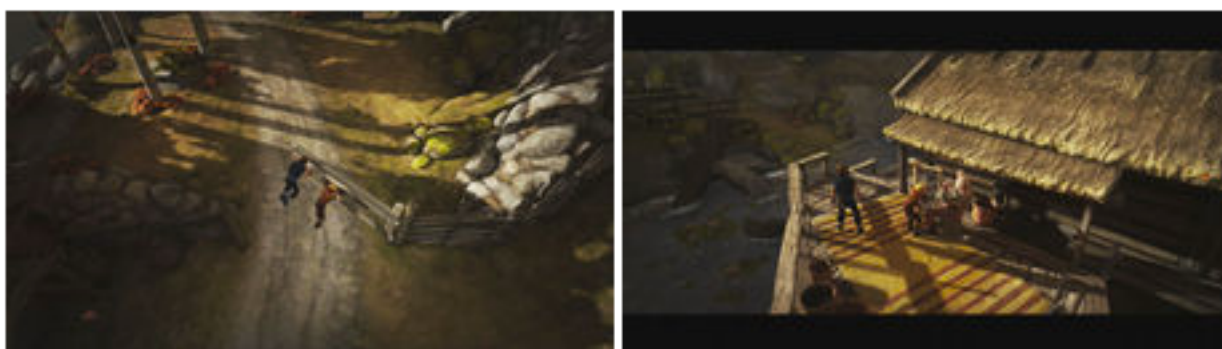
Getting the Bridge Down

Once up the stairs, find the man sleeping near the raised bridge. Have little brother interact with the bucket next to him, dumping water on him and waking him up so he'll lower the bridge.

Cross the bridge to end the Prologue and begin Chapter 1!

Chapter 1 follows the Prologue and begins in the main part of the village. Show the old lady in the rocking chair the scroll, and she'll point down the path. There's some fun to be had here for players that take the time to explore, but not much that needs to be done beyond heading down the path to the next obstacle.

Head down the path to where the man is working on the bushes next to the house and near the well. Push open the gate to the right of him and go through. On the other side of the gate either cross the bridge, or go down to the right to have a little fun with the harp player, then wade across the shallow water and up the hill. Follow the path down and around to the rock ledge just above the recently harvested hay field.



Crossing the Hay Field

There's a dog guarding the hay field, and it will take a little teamwork to get across safely. Use one brother as bait, having him run across the field to the next rock ledge or hay bale. While the dog is preoccupied with one brother, have the other brother cross to another ledge or hay bale, then activate that brother to attract the dog to him. Go back and forth with one brother distracting the dog while the other runs, until both Brothers are safely across the field.

Once the Brothers are safely across the field, wade across the pool in front of the waterfall and climb up the branches coming out of the rock wall. At the top, hop across the rocks and onto the ledge. Have big brother alley-oop little brother up to the short ladder then have little brother release the rope so big brother can climb up.

Climb up the grassy ledges on the rock wall (release the activate button to jump up to the next ledge, then press it again to grab the ledge).



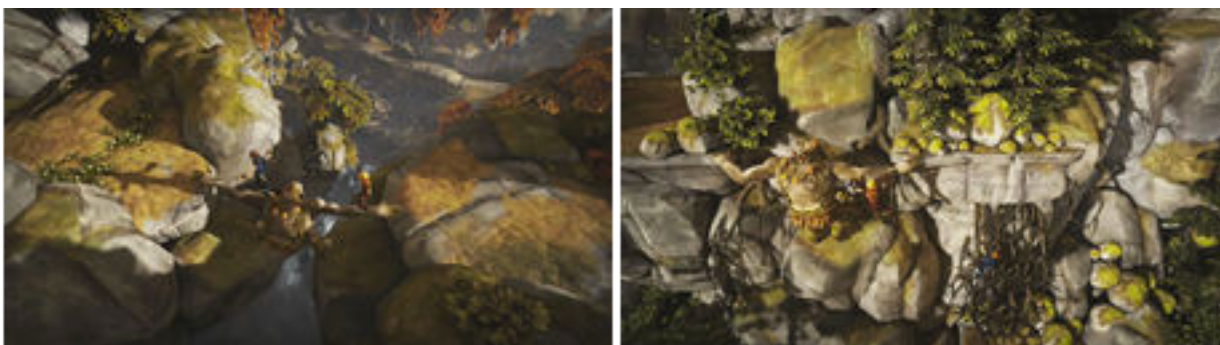
Crossing the Raised Bridge

Put little brother in the large hamster wheel and activate him to lower the bridge. Have big brother carry a sheep back across the bridge and put the sheep in the hamster wheel. The Brothers can now make their way up past where the sheep were, going up the rocks to a place where they will have to make their way around a corner to the right, with their backs flat against the wall.



Follow the Giant

Around the corner the boys will find a sad but friendly giant. Follow the giant, letting him throw the boys up to the next ledge, then let him lift them up to the ledge past that, where they will have to hang on the ledge and inch their way around to the left. Once they've safely reached the next ledge, wait for the giant to come around and follow him to where he'll create a bridge with his arms for the boys to cross. On the other side, move up the rocks, climb up the branches coming down the wall, and hop up and hang off the ledge. Move to the left and use the giant's arms as a ledge to continue to the next safe space.



Wait for the giant to come around again, then let him throw the Brothers down to the next ledge. Climb up the branches there then hang on the ledge and move around the left. Jump up to hang off and move around the next higher ledge, until they can pull themselves up to the top. Move over to the giant, and let him hold the boys while he takes a high dive down into the water below.

Get into the water, put little brother on big brother's back, and swim across the other side. Walk back up and around to where the giant is, and head into the cave and the start of Chapter 2.



Chapter 2 begins in the cave where Chapter 1 left off, after the giant has plummeted down below with the Brothers, but can't follow them through the small opening.

Follow the path down to the large gate and have little brother slide through and use the crank on the other side to open it and let big brother in.

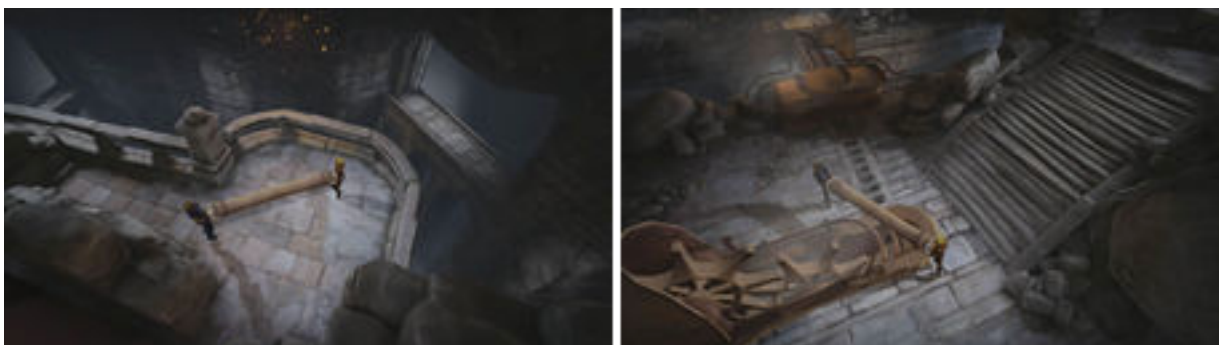
Move on to the small bridge that connects to the giant wheel, and have each brother grab onto the wheel and ride to the ledge below. Head to the right and follow the path down and back up, hopping across the rock platforms.

Crossing the Sluice

The Brothers come to a landing with a very large gear in the floor, and a sluice with a spinning rotor across it that the boys can't cross. Go up the stairs in front of the gear, go around

through the little maze to the right, to find a large column on the ground. Have the Brothers carry the column together back through the maze (it's tight in places, but it can be done!) and have them drop it into the gear to stop the rotor.

Cross over the rotor and walk around and down some stairs to a strange fork shaped contraption in the floor.



Opening the Bridge

At the contraption, position the Brothers behind the bar and have them push it forward, then rotate it to either side to bring out the bridge. The controls can make it tricky to rotate, but it can be done.

Climbing the Wheel

Go up and cross the bridge, then hop across the rocks to another large spinning wheel. Give little brother a boost up to the short ladder then have him go up the stairs and up on the ledge to the left, and jump on the crane to stop the wheel from spinning. Now big brother can climb the wheel up to where little brother is.

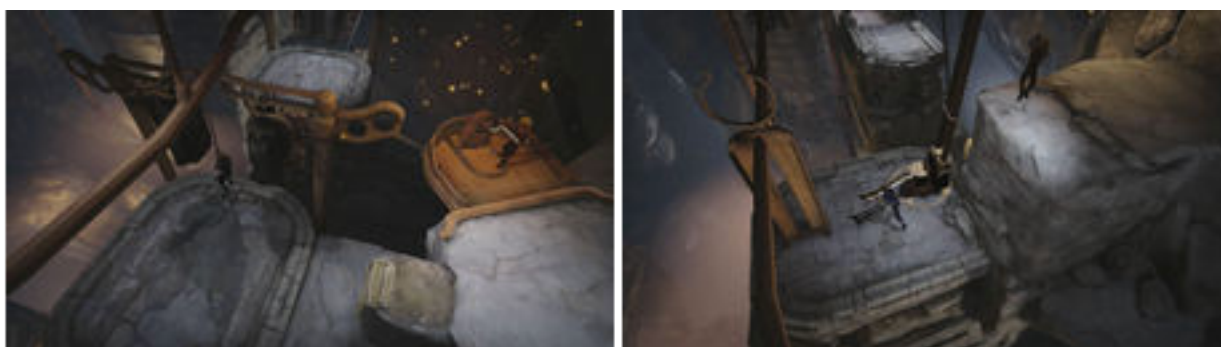
Riding the Chains

Cross the bridge and go up above the fountain pool then back down to find another floor contraption facing an overhead rail with some hooks on chains hanging from it. Use both Brothers to push the bar forward and start the rail moving. Now have each brother grab onto a chain as it goes by and ride to the next ledge.

Boost little brother up to the short ladder, then have him turn the crank to open the clamps so big brother can ride through on a chain. Now have little brother move to the next crank and open the next passage for big brother.

While big brother is riding to the next ledge, have little brother run as far as he can and have him grab the chain. When big brother has landed, have him push the lever to move the chain over to the next ledge.

Now back to the previous routine - little brother turns the crank while big brother rides through the clamps. Then big brother pushes the lever to move the chain over to little brother, then back across the gap.



Follow the rock path up and climb the branches on the wall. Use the rings in the wall to jump up and hang off the rail above. Shimmy to the left, leaping sideways across the gap, then down to the ledge below. Move on to the rubble blocked door and climb up the grate to the rail above. Move along the rail to the right, hopping sideways across the gaps, grabbing onto the fork shaped structures, and dropping over to the ledge.

On the ledge have each brother grab a side of the bar dangling from above. Take the zip-line ride down to the crumbling wall, running quickly across it to stay ahead of the destruction. Once the Brothers are safely on the other side, they find a giantess in a cage and learn the reason the other giant was so helpful in dropping them down here.

Fighting the Angry Giant

There's a large lever in front of the boys, but there's a lock on the cage door, so the lever does nothing. Little brother will need to walk across to the door on the other side and slip through. He then has to work his stealthily around the bones on the floor - touching any bones will alert giant-guard to his presence. Get up behind the giant and activate the brother to grab the key. He'll need to stay activated in order to hold onto the key.

Have little brother walk over to the giant cage and use the key, then have big brother pull the lever to open the cage and let the giantess escape. She makes a run for it as the angry giant guard comes rushing in. Avoid him at all costs or he'll beat a brother.

Position big brother at the lever then use little brother to lure the giant into the cage, then make a quick escape while big brother pulls the lever and closes it on the giant.



Climb up the chain the giantess drops, then go down and around to the platform moving contraption and use it to move the giantess over to the ledge. To do this, move it forward to the halfway point, then turn it to the right, then back to left and all the way forward. Now push it back to the first halfway point, then forward all the way to create a bridge for the boys to cross.

Move through to see the touching reunion of the giantess and the friendly giant. Unfortunately the angry giant is close behind and the Brothers will have to deal with him by themselves.

There are four chains on the ground, attached to walls. Send big brother up the stairs to the left to stand by the lever, then have little brother stand in front of the walls the chains are attached to long enough for the giant to start charging at him, then move out of the way so the giant smashes the chains. Do this for all four chains, then lure the giant across the trap door in the center, and pull the lever. The giant will drop down but will hold onto the side. Put a brother next to each of his hands and stomp him down.



The happily reunited giants will now send the Brothers on their way to Chapter 3.