

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação

Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação

Nível de Doutorado

SAMYR PAZ

**A ESPECTRALIDADE DES/CONTÍNUA DO TEMPO NO GAMEPLAY DE DARK
SOULS: REMASTERED E DARK SOULS 3**

Tese de Doutorado

Porto Alegre

2022

SAMYR PAZ

A ESPECTRALIDADE DES/CONTÍNUA DO TEMPO NO GAMEPLAY DE DARK SOULS: REMASTERED E DARK SOULS 3

Tese apresentada como requisito parcial para obtenção de grau de Doutor em Comunicação e Informação, pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientadora: Profa. Dra. Suely Dadalti Fragoso

Porto Alegre

2022

CIP - Catalogação na Publicação

Pas, Samyr
À ESPECTRALIDADE DES/CONTÍNUA DO TEMPO NO GAMEPLAY
DE DARK SOULS: REMASTERED E DARK SOULS 3 / Samyr Pas.
-- 2022.
161 f.
Orientadora: Suely Dadalti Fragoso.

Tese (Doutorado) -- Universidade Federal do Rio
Grande do Sul, Faculdade de Biblioteconomia e
Comunicação, Programa de Pós-Graduação em Comunicação,
Porto Alegre, BR-RS, 2022.

1. Tempo. 2. Gameplay. 3. Game Studies. 4. Dark
Souls. I. Fragoso, Suely Dadalti, orient. II. Título.

SAMYR PAZ

A ESPECTRALIDADE DES/CONTÍNUA DO TEMPO NO GAMEPLAY DE DARK SOULS: REMASTERED E DARK SOULS 3

Tese apresentada como requisito parcial para obtenção de grau de Doutor em Comunicação e Informação, pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Porto Alegre, _____ de _____ de 2022.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. André Pase - PUCRS

Profa. Dra. Mariana Amaro - UFRGS

Prof. Dr. Cristiano Max Pereira Pinheiro – FEEVALE

Prof. Dr. Ivan Mussa Tavares Gomes – UFPB

Dedico a minha família: Célia, Neri, Samantha e Saulo.

Agradecimentos

Foram quase cinco anos desenvolvendo esta Tese. Tempos difíceis. Tempos de bolsonarismo. Tempos de desinformação. Tempos de destruição da Ciência brasileira. Tempos de pandemia da Covid-19. Tempos de medo do futuro. Apesar das dificuldades, estes tempos fortaleceram os laços de família, de camaradagem, de acolhimento e de afeto. Somente consegui realizar a escrita desta Tese por conta dos tempos compartilhados com as pessoas que me deram esperanças de um futuro melhor.

Sou grato pelo sempre presente abraço da minha mãe Célia. Obrigado por todo amor e suporte aos meus sonhos. Igualmente agradeço ao meu pai Neri pelo companheirismo e incentivo. Aos meus irmãos Saulo e Samantha agradeço pela inspiração e proteção ao longo de toda a minha vida. Vocês são minha motivação diária e sou uma pessoa feliz por ter nascido em uma família tão afetuosa. Vocês ainda trouxeram para minha vida pessoas muito especiais: meus sobrinhos Mateus, Davi, Pedro e os cunhas Anderson e Sanay. Amo todos!

Agradeço imensamente ao trabalho dedicado da minha orientadora Suely Fragoso. Esta Tese é o fruto de cabeças abertas e teimosas de dois aquarianos. Obrigado por me incentivar, por me estimular intelectualmente, por me dar liberdade e por trilhar este caminho ao meu lado. Você será sempre o exemplo de professora e orientadora que desejo me tornar!

A jornada de um pesquisador por vezes é solitária, mas o trabalho é sempre coletivo. Esta Tese não teria sido possível sem as conversas, reflexões e críticas emergentes do Laboratório de Artefatos Digitais (UFRGS). Desde a primeira vez que participei de uma reunião do grupo, senti que aquele era meu lugar. Obrigado por salvarem minha saúde mental, camaradas!

Por fim, deixo um agradecimento muito especial para o grupo de amigos que a vida acadêmica me deu: Natan, Mari, Camila e Camis. Alguns dos melhores dias destes quase cinco anos de Doutorado foram vividos com vocês. Que nos próximos anos, estes dias se multipliquem. Obrigado por compartilharem estes tempos comigo!

*“He dreamed vividly, and the dreams were part of his work.
He saw time turn back upon itself, a river flowing upward to the spring.”*

Ursula K. Le Guin (The Dispossessed)

*“Well, my past, your future.
Begs the question,
am I haunting you, are you haunting me?”*

Nadia Vulvokov (Russian Doll)

RESUMO

O objetivo geral desta Tese de Doutorado consiste em investigar a intersecção temporal gerada pela comunicação entre a jogadora e os videogames *Dark Souls: Remastered* e *Dark Souls 3* durante o gameplay. Adicionalmente, os objetivos específicos são: a) compreender noções de tempo mobilizadas pela literatura dos Game Studies; b) relacionar os conceitos de gameplay e tempo; c) identificar as estruturas temporais de *Dark Souls: Remastered* e *Dark Souls 3*; d) mapear as relações entre jogadora e o tempo no gameplay de *Dark Souls: Remastered* e *Dark Souls 3*; e, e) entender as intersecções entre as experiências temporais da jogadora e as estruturas temporais de *Dark Souls: Remastered* e *Dark Souls 3*. Os jogos analisados foram escolhidos pela sua influência cultural na década de 2010 e pelas suas construções temporais em ciclos. O referencial teórico conecta o tempo do videogame e da jogadora por meio do conceito de gameplay, compreendido como uma prática material-discursiva, no qual videogame e jogadora são aparelhos que (re)configuram fronteiras entre corpos e sentidos. Este pensamento leva ao entendimento do tempo não como um recipiente de fenômenos, mas sim um entrelaçamento de materialidades e discursos que se desdobram e se costumam aos aparelhos do universo. Os procedimentos investigativos empregam métodos mistos, incluindo: jogar *Dark Souls* de forma atenta às estruturas temporais; desenvolver técnicas inspiradas na etnografia para coletar gravações das sessões de jogo e alimentar diários de pesquisa; e, aplicar a análise formal do gameplay para identificar padrões no design do jogo conectados às estruturas temporais. A análise identificou os seguintes padrões que informam a temporalidade do gameplay: personagem da jogadora, mundo do jogo, combate, chefes e sistema multijogadora. Estes produzem temporalidades convergentes entre jogadora e videogame, proporcionando que a jogadora faça a expansão da sua vida vivida para o mundo do jogo. Temporalidades são então materializadas nos corpos dos espaços de representação e físicos. O combate organiza ritmos pragmáticos, estética que é potencializada no encontro com os chefes. Por último, o sistema multijogadora permite temporalidades mistas em simultaneidades passageiras e relações assíncronas.

Palavras-chave: Tempo. Gameplay. Game Studies. Dark Souls.

ABSTRACT

THE HAUNTED DIS/CONTINUITIES OF TIME IN THE GAMEPLAY OF DARK SOULS: REMASTERED AND DARK SOULS 3

The main goal of this PhD dissertation was to investigate the temporal intersections generated by the communications between the player and the videogames *Dark Souls: Remastered* and *Dark Souls 3* during gameplay. Additionally, the specific objectives are: a) comprehend notions of time gathered from Game Studies literature; b) relate the concepts of gameplay and time; c) identify the temporal structures of *Dark Souls: Remastered* and *Dark Souls 3*; d) map out the relations between the player and the time of gameplay in *Dark Souls: Remastered* and *Dark Souls 3*; and, e) understand the intersections between the temporal experiences of the player and the temporal structures of *Dark Souls: Remastered* and *Dark Souls 3*. These videogames were chosen due to its cultural influence in the 2010's decade and by reason of its temporalities built on cycles. The theoretical framework connects the time of the videogame and of the player through the concept of gameplay, understood as a material-discursive practice in which videogame and player are apparatuses that (re)configure boundaries between bodies and meaning. This way of thinking comprehends time not as a vessel for phenomena, but as an entanglement of material-discursive practices that unfolds and threads into the universe apparatuses. The research applied a mixed methods approach to its subject, consisting of playing *Dark Souls* looking for its time structures. Associated with the later, ethnographical tactics were employed by recording gameplay and developing research diaries of every play session. Finally, the formal analysis of gameplay was adapted to identify the patterns in game design that are connected to temporal structures. The following patterns were identified: player's character, game world, combat, bosses, and multiplayer system. They produce multiple convergent temporalities between player and videogame, causing the expansion of the lived live of the player to the game world. Temporalities are then materialized on the bodies of representation space and physical space. The combat arranges pragmatistical rhythms, an aesthetic empowered in the bosses' encounters. Finally, the multiplayer system allows mixed temporalities on fleeting simultaneities and asynchronous relations.

Keywords: Time. Gameplay. Game Studies. Dark Souls.

LISTA DE FIGURAS

| | |
|---|------------|
| Figura 1- Aporia e epifania em Doom | 15 |
| Figura 2 - Mapeando o tempo de jogo em SimCity | 19 |
| Figura 3 - Cruzamentos entre tempo de jogar e tempo de progressão..... | 23 |
| Figura 4 - Mundo 4 de Braid | 38 |
| Figura 5 - Acesso aos mundos de Braid..... | 39 |
| Figura 6 - Jogabilidade e jogar no gameplay | 57 |
| Figura 7 - Esquema de comandos de Dark Souls | 98 |
| Figura 8 – Tela de criação de personagem..... | 101 |
| Figura 9 – Ash Lake | 107 |
| Figura 10 – Chefes introdutórios | 117 |
| Figura 11 – Dragon Slayer Ornstein e Executioner Smough | 118 |
| Figura 12 – Anor Londo..... | 119 |
| Figura 13 – Solaire of Astora..... | 123 |
| Figura 14 – Silver Knights e manchas de sangue nas escadarias de Anor Londo..... | 124 |
| Figura 15 – Dupla de invasores em Dark Souls 3 | 127 |
| Figura 16 – Kingseeker Frampt | 131 |
| Figura 17 – A batalha contra Gwyn, Lord of Cinder | 132 |
| Figura 18 – As cinzas e o amontoado temporal em The Dreg Heap..... | 134 |
| Figura 19 – Fire Keeper e o início da Era da Escuridão..... | 135 |
| Figura 20 – The Painter | 137 |

LISTA DE TABELAS

| | |
|--|------------|
| Tabela 1 - Ficha modelo para identificação de padrões no design de jogos..... | 89 |
| Tabela 2 - Padrão no design do personagem da jogadora em Dark Souls | 104 |
| Tabela 3 - Padrão no design do mundo do jogo de Dark Souls..... | 109 |
| Tabela 4 - Padrão no design do combate em Dark Souls..... | 111 |
| Tabela 5 - padrão no design dos chefes em Dark Souls | 121 |
| Tabela 6 - Padrão no design do sistema multijogadora de Dark Souls | 128 |

SUMÁRIO

| | | |
|--------------|---|------------|
| 1 | INTRODUÇÃO | 6 |
| 2 | TEMPO NOS VIDEOGAMES | 12 |
| 2.1 | Estado da Arte: tempo nos Game Studies..... | 14 |
| 3 | GAMEPLAY E TEMPO | 54 |
| 3.1 | Gameplay: aparelhos e agência..... | 54 |
| 3.2 | Tempo no gameplay | 65 |
| 3.2.1 | Experiência temporal da jogadora | 65 |
| 3.2.2 | Entre espectros e des/continuidades | 71 |
| 4 | METODOLOGIA: INTERSECÇÃO ENTRE JOGO E JOGAR | 76 |
| 4.1 | Procedimentos de jogo | 76 |
| 4.2 | Análise formal do gameplay | 84 |
| 4.3 | Táticas e Técnicas Etnográficas | 90 |
| 5 | DARK SOULS | 93 |
| 5.1 | Coleta de dados..... | 97 |
| 5.2 | Esquema de comandos..... | 97 |
| 5.3 | As angústias temporais de <i>Dark Souls</i>..... | 100 |
| 5.3.4 | O universo ficcional e o personagem da jogadora..... | 101 |
| 5.3.5 | Materialidades espaço-temporais | 106 |
| 5.3.6 | Desespero no tempo | 116 |
| 5.3.7 | Entre fantasmas e fendas espaço-temporais | 122 |
| 5.3.8 | Os tempos dos finais..... | 130 |
| 6 | CONSIDERAÇÕES FINAIS..... | 138 |
| | LUDOGRAFIA..... | 142 |

FILMOGRAFIA..... 144

BIBLIOGRAFIA 145

1 INTRODUÇÃO

A experiência temporal da vida humana pode ser associada diretamente com o horizonte finito de sua existência. Para sobre a humanidade a sua inevitável morte. Não somente isso, mas o próprio universo tem um destino traçado: o fim. De forma consciente ou não, essa ideia aterroriza qualquer indivíduo e, paradoxalmente, é um fator mobilizador de vitalidade. Em um cosmos tão vasto e indiferente às peculiaridades da existência humana, a certeza da morte é um convite para tornar significativo o tempo vivido.

Os videogames *Dark Souls: Remastered* (FROMSOFTWARE, 2018) e *Dark Souls 3* (FROMSOFTWARE, 2016) levantam a questão da finitude da existência de maneira particular. Caso fosse possível evitar ou postergar a morte e essa condição fosse uma maldição que obriga os humanos a viverem indefinidamente, quais relações e significados para o tempo emergem dessas circunstâncias? *Dark Souls* se caracteriza pela ambientação de fantasia medieval gótica, em um mundo decadente forjado pelo Fogo, habitado por Lordes com poderes semelhantes a Deuses. Estes seres deram cabo à Era dos Antigos, ao derrotar os dragões eternos e iniciaram a Era do Fogo. Aos poucos o Fogo está se apagando e as cinzas predominam, reduzindo o poder dos Lordes e ameaçando o *status quo* do mundo do jogo. “*Mas logo as chamas desaparecerão e só a escuridão permanecerá*” (FROMSOFTWARE, 2018). O personagem da jogadora, marcado pela maldição que impede sua morte definitiva, tem o objetivo de manter a chama do Fogo acesa e evitar que a Escuridão consuma o mundo do jogo. Durante a jornada, a jogadora poderá desvendar os mistérios e segredos desse mundo, como a origem da maldição, a corrupção do tempo e dos Lordes e as condições da existência humana neste cenário.

Os eventos narrativos são materializados pelas mecânicas do jogo, especificamente na possibilidade de reviver o personagem controlado pela jogadora nos estados de revés ou falha - algo convencional nos videogames. Ao contrário de outros jogos em que a morte do personagem é anulada pelo retorno a um momento anterior, em *Dark Souls* o personagem ressuscita em uma mecânica inscrita como propriedade do universo ficcional. Pois ao reviver, os eventos que levaram no estado de revés não são negados pela representação e aspectos materiais no corpo do personagem da jogadora são mantidos, como equipamentos e itens. As marcas temporais dos eventos transcorridos são mantidas. Essa particularidade da

série *Dark Souls* não incide apenas sobre a experiência do personagem, mas também na conexão temporal da jogadora com o mundo ficcional. Durante o gameplay, a experiência da jogadora é diretamente associada com a do personagem. Vella (2019) denomina essa relação como subjetividade lúdica, que se constitui pela capacidade de agir no mundo do videogame, atualizada no controle do personagem e que incorpora a jogadora na ficção por meio de um senso de “quem sou eu”. Em outros termos, uma vez que as ações são tangíveis, o posicionamento da jogadora de estar-no-mundo-do-jogo (VELLA, 2019) não se resume ao aspecto da representação, mas inclui sua corporalidade.

Embora o corpo da jogadora fora da representação evidentemente não morra e ressuscite junto com o seu personagem, a maldição da narrativa do jogo materializa um tempo que existiu para ambos e deixa vestígios em seus corpos físicos e digitais. O personagem não tem escolha a não ser existir amaldiçoado pela incapacidade de morrer definitivamente, em um mundo violento, fadado a autodestruição e, ainda assim, um lugar de belezas e mistérios cativantes. A jogadora, por sua vez, tem a escolha de continuar jogando ou parar – este último, porém, representa a morte da subjetividade lúdica e da personagem. Nos termos de *Dark Souls*, o personagem ficcional é um morto-vivo, ou não morto, em duas camadas: na narrativa, que morre e revive indefinidamente, e na existência que perpassa a subjetividade lúdica, pois somente continua existindo por meio da ação da jogadora incorporada no mundo do videogame.

Em suma, camadas do tempo físico e da percepção da jogadora se entrelaçam com a existência do personagem que morre e ressuscita indefinidamente. Distintos corpos, da jogadora e dos aparatos técnicos, comunicam temporalidades e se afetam mutuamente. A hipótese deste trabalho diz respeito à possibilidade de que essas intersecções temporais associem materialidades de ordens ontológicas radicalmente distintas em um processo de comunicação convergente. O produto dessas relações são temporalidades específicas para as experiências da jogadora e do objeto técnico que, ainda assim, são traduzidas em significados mutuamente compreensíveis nas características específicas de cada aparelho. Emergem dessas intersecções temporalidades aparentemente desconexas, incoerentes, ambíguas, porém reconhecidas pelos corpos técnicos e orgânicos entrelaçados pela comunicação. São temporalidades que somente existem no gameplay.

A partir dessas considerações, esta investigação questiona: quais temporalidades emergem da intersecção entre a jogadora e os videogames *Dark Souls: Remastered* e *Dark Souls 3*? Deste modo, o objetivo geral consiste em investigar a intersecção temporal gerada pela comunicação entre a jogadora e os videogames *Dark Souls: Remastered* e *Dark Souls 3* durante o gameplay. Por sua vez, os objetivos específicos são: a) compreender noções de tempo mobilizadas pela literatura dos Game Studies; b) relacionar os conceitos de gameplay e tempo; c) identificar as estruturas temporais de *Dark Souls: Remastered* e *Dark Souls 3*; d) mapear as relações entre jogadora e o tempo no gameplay de *Dark Souls: Remastered* e *Dark Souls 3*; e, e) entender as intersecções entre as experiências temporais da jogadora e as estruturas temporais de *Dark Souls: Remastered* e *Dark Souls 3*.

Esta pesquisa justifica-se em nível mais amplo pela necessidade de compreender os processos comunicativos particulares aos videogames. Estes objetos técnicos e midiáticos alcançaram um importante status na cultura contemporânea, movimentando mercados, discursos políticos e comunidades online. Salienta-se que estes contextos que englobam os jogos digitais não são o ponto focal desta Tese, mas sim a relação íntima de comunicação entre jogadora e o artefato videogame. Parte-se da premissa tanto de que videogames são meios de comunicação (PINHEIRO, 2007) e que jogar é comunicação (SOARES, 2016), levando em conta que mensagens, formatos e visões de mundo complexas estão inseridas em videogames tal qual se fazem presentes no cinema, rádio, televisão, literatura e outros produtos culturais (WOLF, 2005).

Trata-se ainda de uma oportunidade de ampliar as discussões sobre a temática do tempo nos campos da Comunicação e dos Game Studies, ao observar as temporalidades que emergem da comunicação entre jogadora e videogame. As características dos jogos digitais demandam ações por parte da jogadora, como apertar botões e mover seu personagem no mundo ficcional, o que caracteriza uma relação com o videogame que é distinta da que é estabelecida com os livros e filmes. Isto estabelece características e formas singulares de como os processos de comunicação ocorrem nestes produtos midiáticos, demandando uma abordagem própria de análise temporal nos videogames. Adicionalmente, aprofundar o conhecimento e o entendimento sobre tempo e gameplay pode ser útil não somente para

pesquisadores de Comunicação e Game Studies, uma vez que as discussões promovidas por esse trabalho podem ampliar o repertório de jornalistas, críticos e desenvolvedores de jogos.

Há um leque de conceitos sobre o tempo tão amplo quanto existem campos de estudos. Sociologia, História e Antropologia são exemplos de disciplinas que contam com teorias e métodos próprios para observar o tempo. A aplicação de abordagens do tempo advindos da Literatura e do Cinema nos Game Studies são notórias. Conceitos de autores das narrativas literárias (CHATMAN, 1980; GENETTE, 1980) e cinematográficas (FRAGOSO, 1998), além de abordagens sobre a estética das imagens (CASTRO, 2003), já foram aplicados aos videogames. Entretanto, nenhuma das perspectivas anteriores integram o foco desta Tese. Do mesmo modo, embora a Teoria da Relatividade e a Física do século XX de Einstein (2017) tenham alterado significativamente o pensamento contemporâneo sobre o tempo, este trabalho não pretende conectar a Teoria da Relatividade com os Game Studies. Entre estes aliados em potencial, a Filosofia foi escolhida por ser a mais potente diante dos objetivos de pesquisa, pois é tradição deste campo refletir sobre a experiência e ontologia do tempo. Mesmo com essa restrição de campo do conhecimento, um recorte teórico se faz necessário, pois apenas o amplo histórico das conceituações e debates sobre o tempo na Filosofia exigiria múltiplas Teses. Entre o grande número de filósofos que refletiram sobre o tempo, como Platão, Aristóteles, Santo Agostinho, Descartes, Leibniz, Kant, Nietzsche, Heidegger e outros, foi dada preferência por e abordar com mais força as propostas de Bergson (1965; 2008) e Merleau-Ponty (2015). Ambos discutem temas referentes a percepção e experiência temporal, auxiliando diretamente na compreensão da temporalidade da jogadora. Aliados aos filósofos citados, discussões sobre a ontologia do tempo presente nas *Science, Technology and Society Studies* (STS) serão empregadas com o objetivo de entender o tempo do videogame e conectar ao conceito de gameplay. Com isto será possível inferir sobre os processos comunicacionais que emergem nas relações temporais do jogo e jogadora jogando juntos. Isto é, do tempo que emerge das relações sociotécnicas.

Ressalta-se que o referencial teórico adotado compreende a relação entre jogo e jogadora ao conceituar gameplay como uma prática material-discursiva, no qual videogame e jogadora são aparelhos que (re)configuram fronteiras entre corpos e sentidos. Esse pensamento leva ao entendimento do tempo não como um recipiente de fenômenos, mas sim

um entrelaçamento de materialidades e discursos que se desdobram e se costuram aos aparelhos do universo. Dessa maneira, o tempo pode ser observado e examinado nos processos comunicativos que ocorrem entre jogadora e *Dark Souls*.

Além das tensões temporais presentes em *Dark Souls* citadas nos parágrafos iniciais, estes videogames também foram escolhidos pela sua relevância cultural na década de 2010. Eleito em 2021 como melhor jogo de todos os tempos, no tradicional *Golden Joystick Award* da *GamesRadar*¹, *Dark Souls* é uma série desenvolvida pela empresa japonesa *FromSoftware*. Os títulos combinam elementos de ação em terceira pessoa e *Role-playing Game* (RPG), com temas de fantasia medieval gótica. *Demon's Souls* (2009) foi o primeiro jogo lançado pela *FromSoftware* com essas características, seguido por *Dark Souls* (2011), *Dark Souls 2* (2014), *Bloodborne* (2015), *Dark Souls 3* (2016) e *Sekiro: Shadows Die Twice* (2019). Em 2020, o *remake*² de *Demon's Souls*, desenvolvido pela *Bluepoint*, foi um dos títulos de lançamento do *PlayStation 5*. Em 2022, foi lançado *Elden Ring*, que conta com a colaboração narrativa de George R. R. Martin, autor de “*As Crônicas de Gelo e Fogo*”³. Estes jogos ficaram conhecidos como *Souls games* e, durante a década de 2010, influenciaram a indústria e a cultura dos videogames. Na esteira do sucesso da *FromSoftware*, outras empresas desenvolveram jogos com mecânicas semelhantes, originando o subgênero *Souls-like*.

Nesta investigação, foi excluído da análise o segundo jogo da trilogia pelos seguintes motivos: o terceiro *Dark Soul* é uma continuação direta do primeiro, repetindo determinados personagens e locais. Diferente do segundo jogo da série, que coloca o personagem da jogadora em reinos completamente distintos do restante da série. Ainda que os temas tratados sejam semelhantes em toda a trilogia, por uma questão de tempo para concluir a pesquisa, se deu preferência para os videogames com conexões diretas.

¹ Mais antiga premiação da mídia especializada em videogames. Ocorre desde 1983. Disponível em: <<https://www.gamesradar.com/why-dark-souls-is-the-best-game-of-all-time/>>. Acesso em 24 abr. 2022.

² *Remakes* são recriações de um jogo para novos sistemas, geralmente priorizando alterações gráficas e a manutenção de mecânicas e narrativa. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Remake#Video_games>. Acesso em 26 jun. 2021.

³ Os livros de “*As Crônicas de Gelo e Fogo*” foram adaptados para a televisão na série *Game of Thrones* da HBO. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Game_of_Thrones>. Acesso em 27 jun. 2021.

Este trabalho está organizado na seguinte estrutura: o capítulo dois abrange o levantamento do Estado da Arte, desenvolvido entre o período de 2019 e 2020. Foram revisadas 38 pesquisas que abordam o tempo nos videogames. A partir das lacunas identificadas no Estado da Arte, os capítulos subsequentes desenvolvem conceituações sobre gameplay e tempo, e descrevem a metodologia para aplicar na análise de *Dark Souls: Remastered* e *Dark Souls 3*. Sendo assim, o capítulo três discute a ontologia híbrida do gameplay, conecta estas ideias com a experiência e percepção temporal da jogadora e finaliza com a costura entre gameplay e as propriedades des/contínuas e espectrais do tempo. O capítulo quatro apresenta os métodos mistos adotados para realizar a análise das intersecções temporais entre a jogadora e *Dark Souls*, que em resumo apontam os protocolos para identificar temporalidades por meio da análise formal do gameplay. O capítulo cinco descreve as características dos videogames analisados e examinada os padrões de design que informam as intersecções geradas pela comunicação entre jogadora e *Dark Souls*: **personagem da jogadora, mundo do jogo, combate, chefes e sistema multijogadora.** Estes produzem intersecções temporais convergentes entre jogadora e videogame, proporcionando que a jogadora faça a expansão da sua vida vivida para o mundo do jogo. Temporalidades são então materializadas nos corpos dos espaços de representação e físicos. O combate organiza ritmos pragmáticos, estética que é potencializada no encontro com os chefes. Por último, o sistema multijogadora permite o encontro de temporalidades mistas em simultaneidades passageiras e relações assíncronas.

2 TEMPO NOS VIDEOGAMES

Trabalhos proeminentes nos Game Studies destacam noções espaciais nos videogames (MURRAY, 1997; AARSETH, 2007; NITSCHE, 2009). Frago et. al. (2019) salientam que a importância do conceito de espaço para os Game Studies se encontra na característica mediadora da percepção e da experiência da jogadora perante os mundos digitais dos jogos. Nesta tese, o foco de atenção é desviado para a relevância das noções temporais para os Game Studies, questão que será objeto deste capítulo. Entretanto, evita-se que os conceitos de espaço e tempo sejam tomados em oposição ou antagonismo. Levando em consideração a abordagem sobre o jogar na cultura de Huizinga (2009), as características de jogo criam uma esfera temporal e espacial além do ordinário. Isto é, jogos delimitam o espaço e o tempo de maneira artificial, sem restrições às determinações da vida cotidiana. De maneira semelhante, Caillois (2001) argumenta que o jogo é separado do resto da existência de forma metódica e deliberada. Os limites de tempo e espaço são definidos por regras arbitrárias e absolutas. A arena e a duração do jogo são previamente fixadas. Por sua vez, Gadamer (2013) propõe a reflexão de que a estrutura do jogo absorve a jogadora. Esta estrutura pode ser lida como um mundo fechado, onde os valores são internos e não podem ser compreendidos fora do seu domínio. Em outras palavras, espaço e tempo nos jogos podem ser manipulados de formas que outras esferas da existência, como a vida cotidiana, não são capazes. Gadamer (2013) afirma que o campo de jogo não é uma simples transposição de um mundo para o outro, mas uma completa transformação. Huizinga (2009), Caillois (2001) e Gadamer (2013) não estavam refletindo sobre os videogames contemporâneos em suas obras. Cabe identificar autores que examinam esta mídia em particular, sem invalidar estas propostas anteriores.

Este capítulo apresenta um levantamento do Estado da Arte sobre a temática do tempo nos videogames. Com olhar particularmente atento ao campo dos Game Studies, o levantamento foi desenvolvido entre o período de 2019 e 2020 e teve como objetivos mapear referências bibliográficas, compreender abordagens sobre a temática e identificar metodologias e lacunas de pesquisa. Foram encontrados 38 trabalhos disponíveis nas bases de eventos e periódicos dos Game Studies.

Inicialmente foram realizadas buscas por trabalhos nos seguintes repositórios: Portal de Periódicos CAPES⁴ (um artigo encontrado); Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)⁵ (um artigo encontrados); Portal de Livre Acesso à Produção em Ciências da Comunicação⁶ (nenhum trabalho encontrado); anais digitais do Grupo de Pesquisa em Games do Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação (Intercom)⁷ (um artigo encontrado); e Google Acadêmico⁸, com filtro de idioma para o português (nenhum trabalho encontrado). Foram utilizadas as seguintes palavras-chave: “tempo”, “jogos digitais”, “games” e “videogames”. Após esta etapa, as buscas se concentraram em bases internacionais.

A maior parte das produções levantadas são dos seguintes repositórios: biblioteca digital da *Digital Games Research Association* (DiGRA)⁹, que disponibiliza trabalhos apresentados em eventos realizados pela organização; website das conferências realizadas pela *Game Philosophy Network*¹⁰; periódico *Games and Culture: A Journal of Interactive Media*¹¹; e, periódico online *Game Studies*¹². Foram coletados treze artigos de outras fontes, identificados a partir das referências apresentadas em trabalhos dos repositórios referidos. A palavra-chave utilizada nas buscas foi “time” e, dada a abrangência do tema, foram coletados apenas os trabalhos que abordam diretamente o tempo. Foram excluídas pesquisas que se concentram em aspectos de representação histórica e memória, por exemplo. Em outras palavras, não foram incluídas produções nas quais o conceito de tempo não é o elemento central da investigação.

As fontes citadas no parágrafo anterior foram escolhidas devido a relevância que possuem nos *Game Studies*. Fundada em 2003, a DiGRA é uma associação de referência e organizadora do maior congresso anual da área. Por sua vez, a *Game Philosophy Network* é uma organização que desde 2005 reúne pesquisadores com questionamentos de cunho

⁴ Disponível em: <<http://www.periodicos.capes.gov.br>>. Acesso em 19 jul. 2020.

⁵ Disponível em: <<https://www.sbgames.org>>. Acesso em 19 jul. 2020.

⁶ Disponível em: <<http://www.portcom.intercom.org.br>>. Acesso em 19 jul. 2020.

⁷ Disponível em: <<http://www.portalintercom.org.br>>. Acesso em 19 jul. 2020.

⁸ Disponível em: <<http://scholar.google.com.br>>. Acesso em 19 jul. 2020.

⁹ Disponível em: <<http://www.digra.org>>. Acesso em 19 jul. 2020.

¹⁰ Disponível em: <<http://gamephilosophy.org>>. Acesso em 19 jul. 2020.

¹¹ Disponível em: <<https://journals.sagepub.com/home/gac>>. Acesso em 19 jul. 2020.

¹² Disponível em: <<http://gamestudies.org>>. Acesso em 19 jul. 2020.

filosófico. Os periódicos *Game Studies* e *Games and Culture* são publicados desde 2001 e 2006, respectivamente. Apesar de não citar a *Game Philosophy Network*, Mäyrä (2008) destaca a relevância dessas fontes nos *Game Studies*.

Em seguida, os trabalhos coletados serão explorados individualmente e resumidos, apresentando objetivos, metodologias, principais referências, videogames citados e suas contribuições gerais à temática do tempo nos videogames. As produções serão apresentadas em ordem cronológica, para que sejam observados os direcionamentos dos *Game Studies* em relação ao tema no período das publicações.

2.1 Estado da Arte: tempo nos Game Studies

A jornada deste levantamento inicia na virada do século. Em texto introdutório, Aarseth (1999) desenvolve o conceito de discurso ergódico para identificar camadas temporais nos videogames. Em síntese, o conceito de discurso ergódico parte da cibernética, abordando informações que são processadas e interpretadas de maneiras distintas, toda vez que determinadas operações maquínicas são acionadas. Unindo o conceito aos videogames, margens se abrem para o potencial de experiências particulares destes produtos tecnológicos. Cada jogo pode apresentar interpretações exclusivas, como um complexo labirinto com muitas entradas e saídas (AARSETH, 1999). Cada trabalho ergódico, categoria que o autor associa aos videogames, contém uma estética própria. Logo, seria mais produtivo analisar esses trabalhos de forma isolada. O ponto principal é que o tempo da jogadora é fundamental para a realização do discurso ergódico. Sem jogadora, não há jogo e quem possa interpretá-lo. A experiência se realiza pela ação da jogadora, descrito como tempo de evento. Ao passo que a jogadora agrega novos conhecimentos do espaço de jogo estabelecido pela desenvolvedora, emerge o tempo negociado. Aarseth (1999) descreve este tempo negociado como uma relação entre testes e experimentos por parte da jogadora, até que uma solução seja aceita pelo jogo. Assim, sucede-se o tempo de progressão, que caracteriza o sucesso da jogadora nos parâmetros determinados pelo videogame. Estas três camadas, tempo de evento, de negociação e de progressão, são estruturas básicas de qualquer jogo, afirma Aarseth (1999).

Aarseth (1999) articula estas camadas de tempo ao narrar uma situação de *Doom* (ID SOFTWARE, 1993). A jogadora se encontra em um desafio contra alguns inimigos que a fazem falhar e repetir o encontro algumas vezes (tempo de evento). Caso não tenha paciência, a jogadora pode “salvar” e abandonar a partida (tempo negociado). Em outra hipótese, a jogadora pode perceber algum elemento do jogo e superar o confronto (tempo de progressão). O autor ainda associa estes elementos com aporia e epifania. O primeiro termo trata de desafios apresentados pelo jogo e como eles barram o progresso da jogadora. Por sua vez, epifania é a solução para o problema. Entretanto, enquanto parte do discurso ergódico, epifania não é um elemento opcional da interpretação textual de um jogo. Para Aarseth (1999), ela constitui a experiência estética do jogo. Neste sentido, epifania pode ser causada pelas intenções da desenvolvedora ou por contingências, como *bugs*¹³, *glitches*¹⁴, ou qualquer outra situação de jogo. A Figura 1 apresenta um exemplo de aporia e epifania em *Doom*.

Figura 1- Aporia e epifania em Doom



¹³ Erro ou falha do sistema, com o potencial de interromper o jogo. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Software_bug>. Acesso em 20 ago. 2020.

¹⁴ Erro ou falha que não interrompe o sistema do jogo. Disponível em: <<https://en.wikipedia.org/wiki/Glitch>>. Acesso em 20 ago. 2020.

Apesar de não identificar, Aarseth (1999) narra a cena de *E1M8 - Phobos Anomaly* de *Doom*. A jogadora inicia este nível com os demônios chamados de *Pink* no seu caminho (aporia). Ao atirar nos barris verdes, eles explodem e causam muitos danos nos inimigos (epifania). Fonte: *Ultimate Doom* para PC (ID SOFTWARE, 1995).

Aarseth (1999) desenvolve algumas considerações que serão comuns em investigações sobre o tempo nos videogames, como a ação da jogadora e as possibilidades de interação. Alguns vícios também são inaugurados. Apesar de citar Genette (1980) e Ricoeur (1984), que desenvolvem o conceito de tempo como elemento discursivo, Aarseth (1999) não aprofunda esta definição, além de não apresentar metodologia de pesquisa. Dessa forma, torna-se difícil a apropriação das camadas temporais identificadas pelo autor, pois não há procedimentos teóricos e metodológicos que sirvam de guia.

O famigerado embate entre narrativa e ludologia recebe a atenção de Eskelinen em 2001. Segundo o autor, não é possível aplicar teorias narrativas, de hipertexto, do cinema e teatro diretamente aos videogames sem antes realizar adaptações. Eskelinen (2001) adota propostas de Chatman (1980) e Genette (1980). Para Chatman (1980), narrativas podem ser divididas em níveis discursivos (a contação da história) e de história (história narrada). Genette (1980) acrescenta três temporalidades narrativas: o tempo da história, que abrange o tempo dos eventos em ordem cronológica; o tempo discursivo, que trata dos eventos na ordem em que são apresentados na narrativa; e o tempo do leitor ou audiência, que acessa a narrativa. Segundo Eskelinen (2001), a relação temporal predominante nos videogames é entre tempo da usuária (ações da jogadora) e tempo do evento (acontecimentos do jogo), ao contrário da teoria narrativa, que se dá entre tempo da história e tempo discursivo. O autor argumenta que a dinâmica entre a personagem controlada pela jogadora e o ambiente dos videogames não pode ser comparada com seus correspondentes de narrativas tradicionais, como atores e diretores, por exemplo.

Eskelinen (2001) identifica, a partir das teorias de Chatman (1980) e Genette (1980), seis relações temporais que integram o *gameplay*: ordem, frequência, velocidade, duração, tempo da ação e simultaneidade. A possibilidade de manipular estas relações temporais gera distinções entre videogames, conforme a dimensão, profundidade e o quanto é possível

alterar determinados eventos. Em seguida, serão apresentadas de forma resumida as seis relações temporais que integram o gameplay, conforme Eskelinen (2001):

Ordem: relação entre as ações da jogadora e os eventos do sistema do jogo. Em alguns jogos há apenas uma sequência de ação e, em outros, há várias possibilidades. São os casos de *Tetris* (PAJITNOV, 1984) e *Doom* (ID SOFTWARE, 1993), respectivamente.

Frequência: referente à quantidade de vezes que ações e eventos ocorrem. Podem ser repetições infinitas, únicas ou limitadas.

Velocidade: trata-se do ritmo do jogo. A velocidade pode ser controlada pela jogadora ou pela máquina. Pode acelerar, desacelerar ou ser mantida em uma constante.

Duração: contém três aspectos. Primeiro, a duração pode ser um tempo sem conclusão ou limitado. Segundo, essas características podem estar fixadas em partes específicas do jogo, ou na sua totalidade. Terceiro, a duração pode ser manipulada pela jogadora ou sistema, prologando ou impedindo eventos, por exemplo.

Tempo da ação: possibilidades de ação da jogadora. Isto é, como o jogo modula e permite a manipulação de eventos entre o antes, durante e depois.

Simultaneidade: a quantidade de eventos que ocorrem em paralelo, alternados, conectados, incorporados e como a jogadora é capaz de gerenciar estes acontecimentos.

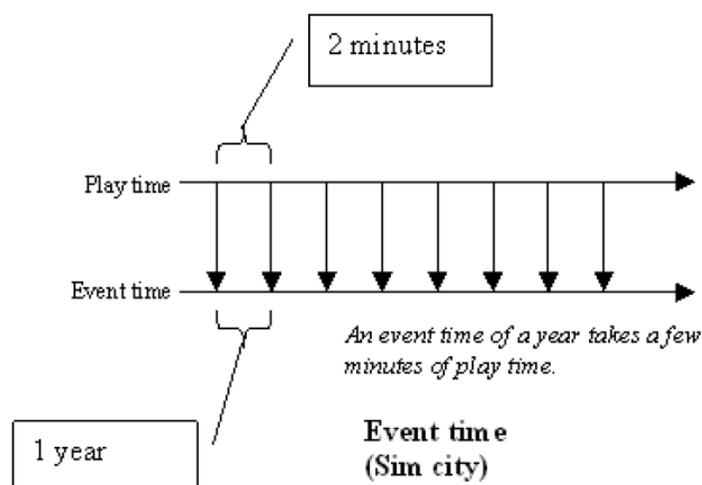
Quatro anos após Eskelinen (2001), Crogan (2003) analisou as características interativas e narrativas de *Combat Flight Simulator 2: WW II Pacific Theater* (MICROSOFT, 2000). De cunho teórico, o texto compara aspectos culturais entre tempos de paz e de guerra em produtos midiáticos considerados como entretenimento. Citando Paul Virilio, Lev Manovich, Paul Ricoeur (1984) e Aarseth (1999), Crogan (2003) constrói um tempo de jogo que se baseia em controle. Isto é, o gameplay testa a jogadora em ciclos repetitivos, até que ela aperfeiçoe suas habilidades e vença os desafios do jogo. A narrativa neste tempo de jogo é de prevalência, na qual a jogadora domina os eventos do jogo, controlando qualquer desafio futuro. A repetição das ações permite que ela se antecipe aos obstáculos do videogame. Crogan (2003) argumenta que este tempo de jogo seria uma espécie de logística, pois a jogadora pode treinar e, ultimamente, comandar episódios narrativos. Por meio de sua análise

de *Combat Flight Simulator* e leitura de Ricoeur (1984), o autor adota uma postura crítica. Este tempo de jogo baseado no controle desperdiça o potencial de oferecer narrativas contingentes e obstáculos com resoluções abrangentes. É relevante salientar que essas colocações emergem da comparação entre eventos históricos da Segunda Guerra Mundial com os fatos narrados pelo jogo analisado. Em relação a este último, o autor argumenta que a vitória dos Estados Unidos contra o Japão é representada como uma progressão inevitável do conflito.

Um ano depois, Juul (2004) esboça uma teoria para compreender a estrutura do tempo nos videogames. O autor propõe as seguintes noções: tempo que a jogadora interage com o jogo; tempo real conforme o tempo cronológico dos relógios; e, tempo mapeado no espaço e eventos do mundo do jogo. Ainda que o esboço teórico proposto por Juul (2004) encontre bases empíricas, por meio de exemplos de jogos, as respostas simples para um problema complexo se sobrepõem. Isso gera um suporte teórico pouco sólido, já que também não há metodologia de pesquisa no artigo.

O modelo proposto por Juul (2004) define como tempo as ações da jogadora que podem ser mapeadas no mundo do jogo. Em outros termos, as decisões, movimentos e apertar de botões da jogadora são projetados no espaço. Além disso, tempo de jogo é desenvolvido por Juul (2004) a partir de conceitos de tempo discursivo de Chatman (1980). Infelizmente o autor não aprofunda esta discussão neste trabalho. Há apenas uma referência, em uma nota de fim, sobre os paralelos entre o seu conceito de tempo de jogo e tempo discursivo. Juul (2004) aponta para outro artigo de 2001, de sua própria autoria, para uma definição conceitual de tempo nos jogos digitais. A Figura 2 ilustra o mapeamento do tempo de jogo conforme Juul (2004).

Figura 2 - Mapeando o tempo de jogo em SimCity



No modelo de Juul (2004) o tempo do mundo físico da jogadora é mapeado ao tempo fictício do mundo do jogo. Fonte: reprodução de Juul (2004, online).

Debatendo videogames e narrativa, Juul (2001) afirma que o tempo nos jogos conta com um funcionamento diferente de narrativas tradicionais. O autor segue Chatman (1980) e os níveis discursivos (a contação da história) e a história (história contada). Este último nível ainda pode ser dividido em existentes (atores e cenários) e eventos (ações e acontecimentos). Semelhante a Eskelinen (2001), Juul (2001) argumenta que teorias narrativas precisam se adaptar à experiência da jogadora, capaz de participar ativamente na ação da história, papel distinto de audiência ou leitora dos acontecimentos. Retomando Genette (1980) e o tempo da história, tempo discursivo e tempo da leitora, para Juul (2001) essas temporalidades são inseparáveis nos videogames. Pois, conforme a jogadora age no mundo do jogo, constrói-se uma sincronização dessas três temporalidades. O tempo da história é “agora”, no sentido de que os eventos da narrativa estão sendo testemunhados no momento e o futuro é indeterminado. Desconsiderando ocasiões do jogo em que são apresentadas *cutscenes*¹⁵ ou nos quais a jogadora não pode agir, as diferenças entre tempo da história, do discurso e da leitora/audiência, deveriam ser rejeitadas, defende Juul (2001). O autor sustenta que é impossível influenciar algo que já aconteceu. Sendo assim, não se pode

¹⁵ Eventos, cenas ou clipes não interativos, que removem o poder de controle da jogadora. Disponível em: <<https://en.wikipedia.org/wiki/Cutscene>>. Acesso em 19 ago. 2020.

ter interatividade e narração ao mesmo tempo. Conforme Juul (2001), narrativas com *flashback*¹⁶ e/ou *flashforward*¹⁷ não se desempenham bem em jogos digitais. O tempo nos videogames é, para Juul (2001), cronológico. É necessário fundir o tempo do mundo do jogo com o tempo de jogar, para que a jogadora possa de fato agir.

Ao abordar a experiência temporal da jogadora, Juul (2004) compartilha do conceito de *flow*, desenvolvido por Csikszentmihalyi (1991). *Flow* corresponde ao estado mental da jogadora, efeito do prazer de jogar, o que causa a sensação de que o tempo flui mais rapidamente. O conceito de Csikszentmihalyi (1991) se relaciona com aspectos psicológicos e subjetivos do tempo.

É necessário reconhecer o caráter inaugural do trabalho de Juul (2001, 2004), abrindo as portas para o potencial das reflexões sobre o tempo nos videogames. O autor afirma que são ideias introdutórias, que promovem conexões entre o tempo e as relações da jogadora com o jogo. Em resumo, o modelo teórico desenvolvido por Juul (2004) engloba os seguintes aspectos:

Estado de jogo: o estado do jogo em determinado momento;

Tempo de jogo: o tempo no qual a jogadora joga;

Tempo do evento: o tempo de eventos que ocorrem no jogo;

Mapeamento: o ato que acontece no jogo pela ação da jogadora, projetando o tempo de jogo no tempo do evento;

Velocidade: a relação entre tempo de jogo e tempo do evento;

Fixação: o período histórico retratado no tempo do evento, quando houver;

Cutscenes: quando o tempo do evento é construído por narrativas sem a ação da jogadora.

¹⁶ Passagem que leva a história para algum ponto no passado. Disponível em: <[https://en.wikipedia.org/wiki/Flashback_\(narrative\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Flashback_(narrative))>. Acesso em 20 ago. 2020.

¹⁷ Passagem que leva a história para algum ponto no futuro. Disponível em: <<https://en.wikipedia.org/wiki/Flashforward>>. Acesso em 20 ago. 2020.

Lindley (2005) examina a estrutura temporal de videogames enquanto camadas de significado. O autor defende que sistemas lúdicos são baseados no tempo e que estruturas temporais são fatores determinantes para a percepção e experiência da jogadora. Adotando a semiótica como um meio investigativo e traçando paralelos com estruturas narrativas, Lindley (2005) divide as camadas temporais de sistemas lúdicos nos seguintes níveis: discurso, performance, simulação e generativo. Cada um desses níveis informa diferentes princípios para o desenvolvimento de jogos e os modos de engajamento da jogadora com videogames. Segundo Lindley (2005), determinadas estruturas são fundamentais para o desenvolvimento de software, portanto se justifica uma abordagem de jogos digitais de cunho formalista. Em outras palavras, o autor foca nas estruturas narrativas que guiam a jogadora. Incorporado nessas estruturas se encontram modelos de ordenamento temporal, atribuídos por métodos da semiótica.

Segundo Lindley (2005), o nível de discurso se refere à experiência da jogadora, no qual o fluxo temporal revela trechos do enredo do jogo, não necessariamente em ordem linear de eventos ocorridos no mundo do jogo. Para acessar estes episódios do videogame, a jogadora precisa ser uma participante ativa no mundo ficcional. Aqui se encontra o nível de performance, no qual as ações da jogadora influenciam e modificam o mundo do jogo. Estas ações ocorrem em um sistema de representação, assinalado pelo nível de simulação. Nessa camada são incluídas imagens, sons e corpos digitais, por exemplo. Na camada mais inferior, o nível generativo informa as regras, restrições e parâmetros do sistema lúdico, conforme arranjos das desenvolvedoras do jogo e dos códigos do *software*. Entretanto, Lindley (2005) salienta que no curso de uma simulação contingências podem ocorrer, fazendo emergir padrões temporais não antecipados pelas desenvolvedoras.

Apesar de derivar suas ideias de estruturas temporais discursivas, Lindley (2005) sugere que o tempo nos jogos pode ser comparado com a experiência da jogadora e com princípios do desenvolvimento de jogos. Infelizmente Lindley (2005) não apresenta os procedimentos metodológicos utilizados para identificar as camadas temporais exibidas. Da mesma forma que Juul (2004), Lindley (2005) adota as estruturas temporais discursivas de Chatman (1980) e Genette (1980) em sua produção.

“Tempo nos jogos de computador não é singular”. Esta é a frase de abertura do artigo de Hitchens em 2006 (p. 44, tradução minha)¹⁸. Para sustentar essa afirmação, o autor propõe o desenvolvimento de um modelo que relacione tempo e videogames. Hitchens (2006) argumenta que passa pela concepção de jogo uma compreensão temporal e que, baseado em Juul (2004), estudar relações temporais permite investigar a experiência da jogadora e desenvolver avaliações sobre questões históricas. O caráter interativo dos videogames permite que se considere elementos temporais da perspectiva da jogadora e do design do jogo. A partir disso, Hitchens (2006) apresenta um modelo semelhante ao de Juul (2004), ainda que o autor defenda que sua proposta aborda a não-linearidade, o que Juul (2004) supostamente ignora.

Hitchens (2006) estabelece quatro perspectivas temporais separadas, mas que se relacionam: tempo de jogar¹⁹ (o tempo em que a jogadora inicia e encerra sua sessão de jogo, que o autor considera uma experiência linear); tempo da máquina²⁰ (tempo em que o hardware e software executam o videogame); tempo de progressão de jogo²¹ (mensurado conforme a jogadora se aproxima de completar o jogo, o que abrange a não linearidade); e, tempo do mundo do jogo²² (tempo cronológico no mundo do jogo, que pode não existir). Salienta-se que o tempo de jogar se relaciona com o tempo do mundo físico, pois há um período que se despende jogando e pode ser quebrado em seguimentos ou pausas. Por sua vez, o tempo da máquina não teria percepção enquanto o sistema não está sendo executado, afirma Hitchens (2006). A não linearidade defendida pelo autor emerge no tempo de progressão, causada pelas capacidades interativas dos videogames. Em muitos casos, a jogadora conta com múltiplas possibilidades de ação e caminhos para completar o jogo. Essa temporalidade, nas palavras de Hitchens (2006), não estaria restrita ao tempo cronológico. Isso se traduz nos *checkpoints* dos videogames, capazes de reviver a jogadora após uma fatalidade ou recarregar algum ponto salvo anteriormente. A Figura 3 apresenta os cruzamentos entre tempo de jogar e tempo de progressão desenvolvidos por Hitchens (2006).

¹⁸ Do original: “*Time in computer games is not singular*” (HITCHENS, 2006, p. 44).

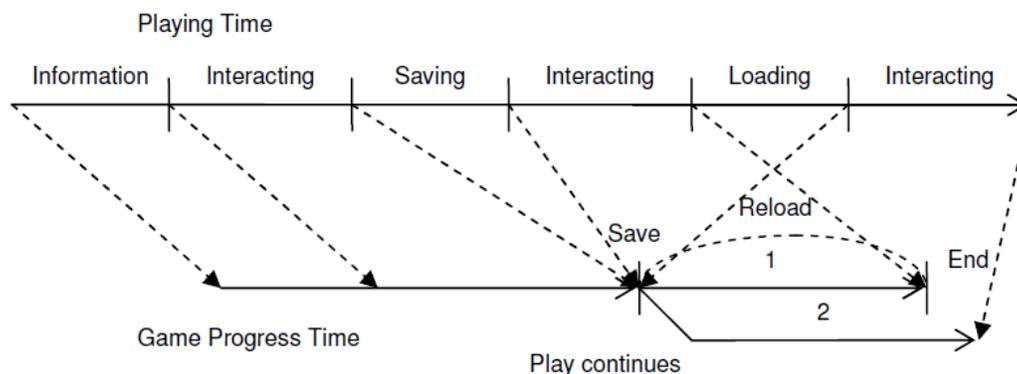
¹⁹ Do original: *playing time* (HITCHENS, 2006).

²⁰ Do original: *engine time* (HITCHENS, 2006).

²¹ Do original: *game progress time* (HITCHENS, 2006).

²² Do original: *game world time* (HITCHENS, 2006).

Figura 3 - Cruzamentos entre tempo de jogar e tempo de progressão



Segundo Hitchens (2006), o ato de salvar e recarregar o videogame cria ramificações temporais. Entretanto, nesta representação o tempo de progressão ainda aponta para uma única direção. Fonte: reprodução de Hitchens (2006, p. 48).

Apesar de afirmar que seu modelo preenche lacunas que Juul (2004) supostamente desconsidera, a distinção da proposta de Hitchens (2006) tem aparência arbitrária. Tempo do evento (JUUL, 2004) e tempo de progressão (HITCHENS, 2006) igualmente abrangem os acontecimentos do mundo do jogo e são alimentados pela ação da jogadora. Isto é, o tempo da jogadora é mapeado ao espaço do videogame. Ao tentar desenvolver uma estrutura temporal, tanto Juul (2004) quanto Hitchens (2006) esquecem o que seus trabalhos afirmam ser o foco investigativo: a interação. Em ambos os casos o tempo que a jogadora despende de fato jogando é apenas um segmento na representação gráfica de seus modelos, um enquadramento a parte. O gameplay, as mecânicas do videogame e as relações da jogadora com a máquina se tornam homogêneas, pois são ignoradas as possibilidades do trabalho ergódico (AARSETH, 1999).

Em 2007, Nitsche tensionou a interdependência entre as experiências de espaço e tempo, por meio de revisão teórica e breve análise de alguns jogos. Nas palavras do autor, eventos interativos de jogos digitais ocorrem em certo período e em certo lugar. A jogadora se envolve simultaneamente com ambos. Portanto, para compreender o tempo, é necessário compreender o espaço. Citando Juul (2004), Lindley (2005), Csikszentmihalyi (1991), Chatman (1980), Genette (1980) e outros autores, Nitsche (2007) comenta sobre a existência de duas vertentes teóricas, até aquele momento, sobre o tempo nos jogos digitais: formal e

experiencial. A primeira aborda os estados de jogo, enquanto a segunda destaca a subjetividade da jogadora. Sendo esta última uma perspectiva de tempo mais maleável do que a formalista. O autor sugere uma combinação destas propostas, utilizando elementos espaciais como fio condutor desse modelo temporal. “O espaço pode servir como um elemento da estrutura arquitetônica e condicionador temporal” (NITSCHKE, 2007, p. 147, tradução minha)²³. Construções temporais complexas nos videogames são entendidas pela jogadora por meio de suas relações espaciais²⁴. Em resumo, o argumento central de Nitsche (2007) salienta a interdependência entre as relações espaciais e temporais, sendo o espaço uma espécie de janela e conector de experiências temporais no mundo do jogo.

A publicação de Zagal e Mateas (2007) propõe uma metodologia de análise de jogos na qual o elemento central é o tempo. O artigo é original do congresso da DiGRA de 2007 e, em 2015, uma versão revisada é publicada no livro *Game Research Methods*, organizado por Lankoski e Björk. Por se tratar de conteúdo quase idêntico, a publicação de 2015 será citada quando apresentar material inédito. O objetivo de Zagal e Mateas (2007) é introduzir a noção de “enquadramentos temporais” como uma ferramenta de análise formal de videogames. Os autores sugerem os seguintes enquadramentos temporais: a) tempo real (baseado no mundo físico); b) tempo no mundo do jogo (ações na representação); c) tempo de coordenação (entre jogador e agentes do mundo do jogo); d) tempo ficcional (sociocultural e narrativa). Apesar dessa separação, o objetivo dessas categorias não é esvaziar as relações temporais, pois cada jogo pode apresentar múltiplos enquadramentos. Ações e eventos da experiência de jogo movimentam as transformações destes estados temporais.

Para esclarecer estas categorias elaboradas, os autores levantam uma série de exemplos. No caso do tempo real, o enquadramento temporal é informado pelo relógio e calendário do mundo físico da jogadora. Jogos que apresentam sequências cronometradas, como a contagem regressiva de uma bomba, ou duração cronológica de um poder especial de personagens, são exemplos dessa categoria. Por sua vez, o tempo no mundo de jogo está ligado a representações simuladas. É o caso dos ciclos de dia e noite que, dependendo do

²³ Do original: “Space can serve as architectural structure element and temporal conditioning” (NITSCHKE, 2007, p. 147).

²⁴ Argumento que será retomado em Stamekovic e Jacevic (2015), em que a compreensão mental do tempo se dá mediante metáforas espaciais.

jogo, podem durar minutos ou poucas horas. Já o tempo de coordenação é sistemático, como turnos, rodadas, velocidade de ação de personagens e outros reguladores de movimentos. Em outras palavras, o tempo de coordenação trata da frequência que eventos do jogo ocorrem, sejam físicos ou de representação. Por último, o tempo ficcional é o enquadramento do tempo da narrativa, que também orienta períodos históricos no qual o jogo ocorre, como no caso de games sobre a segunda guerra mundial ou sobre ficção científica no futuro.

Zagal e Mateas (2007) ressaltam que estes enquadramentos podem ocorrer em sobreposição, em cadeia e/ou incorporados. Os autores argumentam que a análise destas categorias temporais se torna rica quando mais de um enquadramento for observado no jogo investigado, traçando as relações e os fluxos temporais entre os diferentes enquadramentos. Zagal e Mateas (2007) ainda criticam a distinção binária entre tempo real e movimentos baseados em turnos. Isso disfarça a interação entre múltiplos enquadramentos temporais. Além disso, os autores afirmam que graças às particularidades da interação proporcionada pelos jogos digitais, há mais possibilidades de enquadramentos temporais nesses produtos midiáticos do que no cinema e teatro. Portanto, outras estruturas de tempo devem ser articuladas com os jogos digitais, além das identificadas em produções fílmicas e literárias.

Jogos digitais podem empregar relações temporais que são “[...] inconsistentes, contraditórias, ou dissonantes das nossas experiências no mundo real” (ZAGAL; MATEAS, 2007, p. 521, tradução minha)²⁵. Chamadas de anomalias temporais, essas ocorrências podem gerar bolhas de transição temporal (quando a personagem controlada pela jogadora adentra um prédio e o mundo externo congela no tempo); dobras entre dois enquadramentos ou mais (o jogo sugere que a jogadora aguarde cinco minutos, entretanto o tempo passado é menor que um minuto); não uniformidade entre segmentos temporais (o jogo informa no início do jogo que um turno é referente a duzentos anos do universo fictício e, mais tarde, altera para apenas um ano); relações entre hardware e jogo que podem acelerar ou reduzir a velocidade no mundo do jogo (computadores com menor capacidade de processamento causam lentidão no movimento da jogadora).

²⁵ Do original: “[...] inconsistent, contradictory, or dissonant with our experience of real-world time.” (ZAGAL; MATEAS, 2007, p. 521).

Nos casos em que jogos permitem à jogadora manipular os enquadramentos descritos, Zagal e Mateas (2015) afirmam que o tempo é definido, em partes, pela ação da jogadora. No tempo de coordenação, alguns jogos digitais e de mesa permitem que a jogadora renuncie ao seu turno, por exemplo. No tempo do mundo do jogo, há casos em que é possível suspender toda a ação do universo ficcional ao pausar a partida. Já o enquadramento ficcional pode ser reconhecido em jogos com viagens no tempo. Zagal e Mateas (2015) argumentam que estas categorias servem como base para identificar enquadramentos temporais. Outras categorias podem emergir conforme a capacidade do investigador em analisar e definir fenômenos específicos do jogo analisado.

No ano de 2008, Lainema abordou como o tempo pode ser um fator em tomadas de decisão e como isso deve ser considerado em videogames de simulação. O autor afirma que uma concepção temporal ampliada pode aperfeiçoar jogos de simulação no contexto organizacional. Lainema (2008) critica a frequência com que o tempo é considerado natural e um conceito pré-concebido, não exigindo dos pesquisadores mais explicações. Ainda assim, o tempo é considerado um recurso a ser gerido. Para organizações, o tempo pode ser mensurado e manipulado conforme interesses próprios, em função da eficiência e eficácia. O autor adota a perspectiva de mapear o tempo das atividades desenvolvidas em distintos níveis organizacionais, levando em consideração a ordem de eventos. Isso é relevante no contexto organizacional, pois o desafio é fazer com que pessoas, objetos e atividades se relacionem na sequência adequada.

Levando essas considerações para os jogos de simulação, Lainema (2008) afirma que adotar uma perspectiva de tomada de decisões em tempo real seria mais próximo do contexto organizacional. Ações definidas por turnos não seriam realistas. Por mais que o ritmo desses turnos possa ser alterado, o processamento do tempo de forma contínua reflete como ele é uma variável independente. Isto é, incapaz de ser totalmente controlado pelas organizações. Assim, contingências, descontinuidades e definições individuais podem abarcar a temporalidade de jogos digitais de simulação.

No ano seguinte, Tychsen e Hitchens (2009) desenvolveram um modelo analítico para o tempo em *Role-playing games*²⁶, ampliando o anterior de Hitchens (2006). Segundo os autores, “o modelo considera o tempo de jogo um aspecto interativamente criado e de não linearidade dos jogos e da jogabilidade” (TYCHSEN; HITCHENS, 2009, p. 170, tradução minha)²⁷. A sustentação teórica parte de Huizinga (2009) e Caillois (2001), argumentando que jogos criam uma zona com elementos próprios de tempo e espaço. Por meio do conceito de “círculo mágico” (SALEN E ZIMMERMAN, 2004)²⁸, Tychsen e Hitchens (2009) defendem que o tempo está conectado com muitos elementos do desenvolvimento de jogos, como o equilíbrio de mecânicas, o ritmo da narrativa, definições do mundo do jogo e os gatilhos e ocorrências de eventos. Compreender a temporalidade em jogos digitais pode ser uma forma de investigar interações entre jogadora, videogame e as experiências de jogo. A metodologia adotada por Tychsen e Hitchens (2009) realizou observações empíricas e testes em jogos digitais, de mesa e *live action*²⁹, em experiências de uma e multijogadoras. Essa abordagem demonstra-se relevante, pois personagens e jogadoras podem coexistir em diferentes linhas temporais no mundo do jogo e formar percepções temporais pessoais, que operam à parte de outras jogadoras e do sistema do mundo do jogo.

Os modelos de Tychsen e Hitchens (2009) abrangem camadas temporais projetadas na experiência de jogo, que podem ser mapeadas, descritas e identificadas nas ações que modificam o estado do jogo. É uma concepção fundamentada em Juul (2004), e não muito distante de Lindley (2005) e Zagal e Mateas (2007). São sete as camadas identificadas por Tychsen e Hitchens (2009), divididas nas categorias de representação linear e não linear do tempo. A categoria de representações lineares, com mensuração objetiva e cronológica, engloba o tempo de jogo (do início ao fim da sessão de jogo da jogadora); tempo da máquina (*hardware* e *software* rodando a aplicação do jogo); e, tempo do servidor³⁰ (estrutura que

²⁶ Gênero que permite às jogadoras assumir papéis de personagens em narrativas ficcionais. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Role-playing_game>. Acesso em 5 jun. 2020.

²⁷ Do original: “The model considers game time as an interactively created and nonlinear feature of games and game play” (TYCHSEN; HITCHENS, 2009, p. 170).

²⁸ A noção de “círculo mágico” parte de uma releitura de Huizinga (2009) realizada por Salen e Zimmerman (2004). O “círculo mágico” suspende a jogadora em um tempo e espaço à parte de outros domínios da vida e realidade, onde regras, significados e valores específicos criam a existência do jogo.

²⁹ *Live Action RPGs* (LARPS) ou jogo de interpretação ao vivo. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Live_action_\(RPG\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Live_action_(RPG))>. Acesso em 6 jun. 2020.

³⁰ Do original: *server time* (TYCHSEN; HITCHENS, 2009).

coordena a atividade de múltiplas jogadoras). A categoria de representações não lineares, gerado pelas ramificações das ações do jogo e da jogadora, engloba o tempo de progressão (variado e ramificado, conforme escolhas da jogadora); tempo da narrativa³¹ (a exposição de elementos da história do mundo do jogo, que podem ser apresentados fora de ordem cronológica); tempo do mundo do jogo (mensurado conforme ocorrências no mundo do jogo, sujeito a compressões, quebras, adaptações e abstrações); e, tempo percebido³² (conforme a perspectiva da jogadora, identificada no sentimento de passagem do tempo e cognição individual). Tempo de jogo, tempo da máquina, tempo de progressão e tempo do mundo do jogo são apresentados conforme Hitchens (2006).

Na esteira de Zagal e Mateas (2007), Tychsen e Hitchens (2009) afirmam que estas camadas não são finais. A promessa dessa perspectiva é permitir a visualização da temporalidade em diversas posições. Os autores argumentam que o estudo do tempo nos jogos precisa incorporar análises objetivas (linearidade) e subjetivas (não linearidade). Assim como os trabalhos anteriores, Tychsen e Hitchens (2009) não apresentam uma definição conceitual do tempo. A noção de tempo é pré-concebida como cronológica. Entretanto, essa vaga definição abre margens para outras interpretações, causando confusão teórica.

Ainda em 2009, Gazzard realizou uma análise de dispositivos presentes nos videogames chamados de *warps*³³, por meio da revisão bibliográfica de autores como Huizinga (2009), Caillois (2001), Aarseth (1999) e Juul (2004). Gazzard (2009) identifica elementos de jogo que modificam, transformam ou dobram o espaço e o tempo no mundo do jogo. *Warps* podem ser caracterizados em: a) quebra da fluidez do trajeto do jogo, causando ramificações; b) remoção do controle da jogadora ao acionar o dispositivo de *warp*; e, c) estruturas de tempo e narrativa podem ser alterados entre ou após o *warp*, pois o trajeto do jogo foi alterado. Estes aspectos somente são possíveis pelas capacidades de interação dos jogos digitais e da experiência lúdica, que carregam a jogadora para um universo ficcional com regras diferentes do nosso mundo físico.

³¹ Do original: *story time* (TYCHSEN; HITCHENS, 2009).

³² Do original: *perceived time* (TYCHSEN; HITCHENS, 2009).

³³ Espécie de portal e/ou teletransportador que dobram o espaço-tempo e transportam a jogadora em instantes para outro nível ou local do mundo do jogo. Disponível em <[https://en.wikipedia.org/wiki/Warp_\(video_games\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Warp_(video_games))>. Acesso em 21 jul. 2020.

A possibilidade de “morrer” e ter a oportunidade de reviver é objeto de exploração de Mukherjee (2009). O autor afirma que jogos quebram as convenções ocidentais de progressão cronológica do tempo. Mukherjee (2009) utiliza referências da filosofia oriental para compreender a morte nos jogos não como um fim, mas como renovação cíclica da vida. O autor conecta essa ideia com a virtualidade de Deleuze (1995), no qual as potências do passado estão sempre presentes. Dessa maneira, a jogadora não esquece a sua morte e usa esse conhecimento para superar o jogo.

Fechando 2009, Rush explorou conceitos de tempo da fenomenologia e narrativo, a partir de Merleau-Ponty (2015) e Ricoeur (1984). O objetivo foi de conectar esses conceitos com jogos de tiro em primeira pessoa, utilizando *Half-Life 2* (VALVE, 2004) como estudo de caso. A temporalidade de Merleau-Ponty (2015) parte da experiência pré-reflexiva do pensamento. Em uma visão subjetiva da progressão temporal, o sujeito percebe o presente como uma constante redefinição do passado e do futuro. Esta pré-reflexão gera um senso de presença corporificada, possibilitando que o sujeito reconheça as possibilidades de ação no mundo. Rush (2009) associa essa percepção temporal de Merleau-Ponty (2015) com a aporia, isto é, o bloqueio do progresso da jogadora por algum desafio ou obstáculo (AARSETH, 1999). O pensamento pré-reflexivo é condição para a jogadora encontrar formas de se engajar com o problema oferecido pelo mundo do jogo. Porém, este foco na experiência individual de pode impedir a observação de condições temporais mais amplas.

Rush (2009) busca em Ricoeur (1984) um tempo de escala cosmológica. Orientado por estruturas discursivas, no conceito temporal de Ricoeur (1984) há uma tripla mimese: I) aspectos socioculturais que subsidiam matéria-prima ao escritor; II) o texto em si, organizado em formato de história; III) a experiência de transformação causada na leitora. Na adaptação para o gameplay, Rush (2009) argumenta que a mimese I representa as pré-condições para ação da jogadora ou, de acordo com Merleau-Ponty (2015), uma intenção. A mimese II é construída pela jogadora conforme suas escolhas e definições de caminhos. Por fim, a mimese III são as marcas deixadas pelo gameplay, mesmo que a jogadora tenha falhado na resolução da aporia. Rush (2009) afirma que mesmo sem encontrar uma solução, a jogadora aprende algo com o processo. Portanto, ao unir os conceitos de Merleau-Ponty (2015) e Ricoeur (1984), Rush (2009) afirma que a percepção de tempo da jogadora não é determinada

apenas pela narrativa ou mecânicas de jogo, mas sim por relações corporificadas pré-reflexivas de múltiplas possibilidades.

No ano de 2010, Wei et. al. realizaram uma adaptação de conceitos temporais e espaciais advindos de teorias de outras mídias, com o objetivo de identificar elementos específicos de narrativas dos jogos digitais. Para os autores, o tempo e o espaço são fundamentais e igualmente importantes na construção e compreensão de qualquer narrativa. Wei et. al. (2010) consideram que o conceito de espaço foi privilegiado por pesquisadores e desenvolvedoras de videogames. Entretanto, jogos podem ser considerados uma mídia temporal. Jogadoras são capazes de progredir a narrativa temporalmente por meio do gameplay. Assim, emergem tópicos narrativos de repetição, ritmo, arco dramático e encerramento. Os autores defendem que games herdaram convenções temporais de mídias tradicionais, como o cinema. A característica de mediação do gameplay, em associação com a narrativa, faz com que jogos digitais tenham características únicas, potencializadas pelo poder computacional.

Sobre a herança de outras mídias, Wei et. al. (2010) apontam para teoria narrativa, que conta com sólidas noções temporais. Os autores constroem um arcabouço analítico por meio de Genette (1980) e os conceitos de ordem, duração e frequência da narrativa discursiva, além de incluir um quarto conceito, chamado de temporalidades confusas³⁴. São ideias desenvolvidas no campo da literatura. Porém, Wei et. al. (2010) salientam que nos videogames a jogadora faz mais do que ler. Ela participa ativamente dos eventos da história e integra a narração. Pelo ângulo da jogadora, o tempo discursivo nos videogames refere-se tanto ao tempo de leitura, quanto ao tempo de ação. Adiciona-se a estes tempos mais uma camada, referente aos mecanismos técnicos do jogo, e é possível compreender que o gameplay é constituído por um tempo de operação também.

Wei et. al. (2010) tecem críticas aos trabalhos de Juul (2004), Hitchens (2006) e Zagal e Mateas (2007), por desenvolverem conceitos de tempo nos jogos de forma arbitrária, sem uma definição conceitual de tempo específica. Neste contexto, os autores reafirmam sua

³⁴ Do original: *fuzzy temporalities*. (HERMAN, 2002, APUD WEI ET. AL., 2008).

justificativa de buscar na teoria narrativa conceitos mais consistentes. Retomando Genette (1980), Wei et. al. (2010) desenvolvem as seguintes ideias:

Ordem: relação entre a ordem dos eventos apresentados pela narrativa (tempo discursivo) e a sequência cronológica apresentada ao leitor ou espectador (tempo da história). Nos videogames, a relação é entre a ordem da operação e da história. Exemplo: *flashback* permite que a jogadora reviva a memória de algum personagem do jogo. A narrativa de *Prince of Persia: Sands of Time* (UBISOFT, 2003) é construída nessa lógica.

Velocidade: relação entre a duração dos eventos da história e a duração do discurso da narrativa. Nos jogos digitais, corresponde a duração da operação e duração dos eventos na história. Exemplo: *bullet time*, como em *Max Payne* (REMEDY ENTERTAINMENT, 2001), que permite à jogadora desacelerar a velocidade de algumas ações do jogo.

Frequência: relação entre o número de vezes que um evento ocorre na história e o número de vezes em que o evento é apresentado na operação. O mais comum são ocorrências singulares. Exemplo: repetição das ações da jogadora, até que ela tenha sucesso no desafio. Entretanto, em termos narrativos, a história permanece a mesma. Grande parte dos jogos permite “reviver” e tentar ultrapassar algum obstáculo novamente.

Policronia e variação narrativa: Wei et. al. (2010) elaboram este trecho por meio do conceito de temporalidades confusas de Herman (2002). A teoria de Genette (1980) estabelece a relação entre o tempo da história e o tempo discursivo. Quando algum evento não pode ser delimitado a um ponto exato da história, já não é relevante olhar para a relação entre dois esquemas temporais. Nesta policromia, eventos são desordenados, com posicionamento solto, ou ambos. Exemplo: a jogadora pode ativar sequências narrativas em diferentes ordens ou decidir nem ativar. É o caso de jogos de mundo aberto, como *Assassin's Creed* (UBISOFT, 2007), no qual a jogadora pode tomar certas decisões que alteram a ordem de alguns eventos e ignorar missões secundárias.

Após estes desdobramentos, Wei et. al. (2010) exploram conceitos sobre o espaço, o que não será discutido aqui. Porém, deve ser destacado o argumento principal dos autores sobre as relações entre tempo e espaço. São elementos complementares que estão incorporados no gameplay, em aspectos visuais, sonoros e outros formatos interativos.

Do ano de 2011 cinco trabalhos foram encontrados. Gazzard (2011) retorna, dessa vez analisando sistemas de recompensa e suas relações com o tempo e o espaço nos videogames. Recompensas baseadas em coletar pontos, estabelecer recordes e vencer o relógio estão relacionadas ao tempo, assim como a expansão dos movimentos da jogadora no mundo do jogo são recompensas relacionadas ao espaço. No caso de jogos de fliperama, tempo é dinheiro. Manter-se vivo o quanto for possível reduz a quantidade de créditos investidos. Ou seja, o tempo se torna uma recompensa por meio das habilidades da jogadora. Outros jogos que permitem a coleta de vidas extras e recuperar pontos de vida por meio de itens, são exemplos de recompensas de tempo, pois possibilitam que jogadora tenha mais chances de ultrapassar obstáculos. Gazzard (2011) encerra ao afirmar que estes sistemas de recompensas funcionam melhor quando se complementam. Portanto, não devem ser observados de maneira isolada.

O trabalho seguinte utiliza conceitos de tempo e espaço da Grécia Antiga para analisar o jogo *Minecraft* (MOJANG SPECIFICATIONS, 2009). O autor Lenhart (2011) aborda as ideias de *chronos* e *kairos*. *Chronos* pode ser comparado com o conceito moderno de mensuração e ordem temporal. Citando autores que estudaram Aristóteles, Lenhart (2011) afirma que o filósofo grego considerava *chronos* como um movimento com direção do antes para o depois, além de acreditar que o tempo era uma espécie de número. Por sua vez, *kairos* é associado atualmente com um estado subjetivo e criativo do sujeito. O que pode ser comparado com o *flow* de Csikszentmihalyi (1991). Porém, Lenhart (2011) afirma que o termo da Grécia Antiga se referia a uma certa intuição de agir no tempo “certo”. Isso exige conhecimento e um senso de julgamento do momento adequado para agir, além de habilidade para que isso seja possível. *Kairos* está conectado com a prática da retórica e avaliação ética. Por isso, demanda sabedoria para identificar uma espécie de momento especial para que a ação seja “efetiva”. Por exemplo, em um combate com um inimigo, é necessário perceber o momento que o oponente deixa uma brecha na defesa para que o ataque seja realizado.

Levando em consideração *Minecraft*, Lenhart (2011) afirma que a experiência lúdica é manipulada por um sistema estável e previsível, pois os dias e ciclos do jogo são imutáveis. Entretanto, as inúmeras possibilidades de criar ferramentas, armaduras, comidas, casas e demais equipamentos, permitem a jogadora enfrentar aspectos padronizados (*chronos*) ao

saber o momento mais adequado para agir (*kairos*). Lenhart (2011) conclui que, ao analisar como os jogos digitais podem manipular e apresentar relações temporais e espaciais, desenvolvedores podem construir experiências que exijam habilidade e domínio técnico por parte da jogadora, em conjunto com sabedoria e avaliação de cenários.

De que forma a temporalidade afeta estruturas de interpretação nos jogos digitais? Esta é a pergunta realizada por Arjoranta (2011). Partindo da proposta de hermenêutica em tempo real de Aarseth (2003), na qual considera que a interpretação de um jogo digital requer ações práticas da jogadora, o autor argumenta que isso requer uma compreensão temporal. Pois o significado do jogo se desdobra ao passo que a jogadora joga. A noção de tempo real também pode ser ampliada. Conforme a velocidade das interações, distintos matizes temporais emergem. Por exemplo, apertar um botão do *gamepad* pode gerar uma reação mais ou menos instantânea no universo ficcional, dependendo de cada jogo. Arjoranta (2011) ainda aborda os enquadramentos temporais de Zagal e Mateas (2007), o tempo narrativo de Genette (1980) e o tempo de jogo de Juul (2004). O autor destaca a complexidade dos elementos temporais dos videogames. A interpretação destes objetos é alterada com o tempo, fazendo com que o significado seja sempre incompleto. Entretanto, isto não oferece muitas informações a respeito da construção de significado por parte da jogadora. Arjoranta (2011) aponta uma saída que consiste em considerar o contexto cultural e o sistema de *feedback* do jogo. Desta forma, a produção de sentido está sujeita aos mais diversos contextos, transformando interpretações em um ato contínuo e incompleto que não se exausta.

Ainda no ano de 2011, Kirkpatrick convida a refletir sobre os aspectos formais dos videogames, em particular sobre como são geradas estruturas temporais no *gameplay*. O objetivo disto é deslocar a análise dos sentidos dos jogos digitais como apenas uma projeção dos seus conteúdos narrativos. O autor traça uma comparação entre as estruturas temporais e os ritmos presentes no *gameplay*. A base para seus argumentos parte de Badiou, que examina como o tempo, quando relacionado ao espaço, produz determinadas experiências corporais, como se observa na dança e seus ritmos. Kirkpatrick (2011) afirma que há um paralelo entre a dança e os videogames, pois a jogadora incorpora determinados ritmos na sua experiência durante o *gameplay*. Por consequência, são provocadas sensações espaciais na jogadora, providas pela relação temporal com o jogo. Essa característica do *gameplay* constrói sentidos

autocontidos na experiência, não necessariamente atrelados aos aspectos de representação e ou simulação dos videogames, aponta o autor.

Semelhante à ideia de subjetividade lúdica de Vella (2019), Kirkpatrick (2011) afirma que a estrutura do videogame conta com o poder de implicar o corpo da jogadora de forma ambivalente na produção e recepção de sentidos. O autor afirma que a estrutura temporal dos videogames é central para o entendimento do engajamento da jogadora na experiência de jogo. As jogadoras e sujeitos humanos não percebem o tempo da mesma maneira que dispositivos, como relógios, mensuram o tempo. A forma que se vive o tempo no gameplay possui textura e ritmo, de acordo com o autor, o que conecta a experiência da jogadora com a dimensão estética. Em síntese, para Kirkpatrick (2011) as estruturas temporais produzem sentidos e significados ao jogar videogames, amparadas por variações rítmicas semelhantes a experiências corporais observadas na dança. Apesar de levantar ideias relevantes sobre corpo e tempo, a conexão que Kirkpatrick (2011) desenvolve sobre videogames e dança soa um tanto arbitrária, com a finalidade de defender os videogames enquanto objeto de arte. Soma-se a isso a ausência de uma metodologia de pesquisa em seu trabalho, o que prejudica a aplicação segura dos mesmos conceitos em outras pesquisas sobre tempo e videogames.

Para encerrar o ano de 2011, van Meurs questiona se o conceito de tempo morto³⁵ utilizado por Juul (2004) se aplica no contexto dos jogos de mídias sociais, como no caso de *FarmVille* (ZYNGA, 2009)³⁶. Por se tratar de produtos de acesso gratuito, estes jogos exploram outras formas de monetização. Neles são cobrados em moedas reais para que uma construção da fazenda digital seja realizada de modo instantâneo, por exemplo. Do contrário, é necessário esperar por horas ou até dias do mundo físico para que a obra se concretize. Neste caso, o autor confirma e expande o conceito de tempo morto. Além do jogo exigir que a jogadora desempenhe ações entediantes e repetitivas, conforme a ideia de Juul (2004), também força um tempo de espera para que determinados avanços no jogo sejam alcançados. Entretanto, van Meurs (2011) argumenta que o sucesso comercial e de público desses jogos sugere que as jogadoras não se importam de esperar ou realizar tarefas repetitivas. Há outros elementos e ganchos que atraem as jogadoras, já que são experiências casuais e que

³⁵ Do original: *Dead time* (JUUL, 2004). Tradução minha.

³⁶ Atualmente jogos semelhantes aos das mídias sociais encontram-se no contexto dos jogos para *smartphones*.

demandam visitas eventuais ao mundo do jogo. Sendo assim, o autor considera que o referencial teórico é insuficiente para examinar o objeto investigado. Entrevistas e questionários com jogadoras poderiam ampliar o poder de análise.

Em 2013, Côté realizou uma análise das construções temporais de *Mark of the Ninja* (KLEI, 2012). O autor adota teorias literárias de Méchoulan para examinar interpretações temporais formadas pelos aspectos culturais, materiais e midiáticos do jogo. O conceito de tempo elegido por Côté (2013) aponta para uma perspectiva anacrônica do passado atravessando o presente. Na leitura de Méchoulan, contingências do presente e interpretações do passado coabitam. Não há hierarquia temporal, dada estas condições, argumenta Côté (2013). Aqui emergem oportunidades para agir oriundas dessa conexão entre passado e presente, conforme o conceito de *kairos*, apresentado anteriormente por Lenhart (2011). *Mark of the Ninja* utiliza esse conhecimento (*kairos*) para adotar estéticas de outros jogos do gênero *stealth*³⁷, como planejar minuciosamente movimentos, esgueirar-se por detrás dos inimigos e usar distrações para se posicionar estrategicamente, conforme as habilidades de um ninja. Isso reflete um pensamento do passado que reproduz seus ritmos no presente, afirma Côté (2013). O autor considera que estes elementos estão associados a memória, pois esta reprodução do passado é possibilitada por aspectos materiais dos videogames.

Avançando para 2014, Adams utilizou Zagal e Mateas (2010) e Nitsche (2010) para analisar *The Elder Scrolls V: Skyrim* (BETHESDA SOFTWARES, 2011) e *Dark Souls* (FROM SOFTWARE, 2009). A autora se concentra nos elementos de pausar e salvar manualmente de *Skyrim*, e na impossibilidade de pausar e o salvamento automático de *Dark Souls*. Segundo Adams (2014), pausar e salvar manualmente permite à jogadora distintos níveis de controle sobre o fluxo temporal do mundo do jogo. Parar o tempo durante o gameplay, sem sair da partida ou perder o progresso, é uma habilidade naturalizada nos videogames, assim como salvar manualmente. Salvar pode ser considerado um ato de preservação e defesa em relação a consequências futuras, como erros do sistema do jogo e morte de personagens. Para a autora, a habilidade de retroceder para um estado de jogo anterior é uma ação de reversão temporal, ao invés de uma correção. Por exemplo, quando

³⁷ Estilo de jogo em que o jogador deve utilizar da furtividade para combater inimigos e desafios. Disponível em: < https://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo_eletr%C3%B4nico_de_stealth>. Acesso em 17 ago. 2020.

algum personagem não-jogável é morto por dragões de *Skyrim*, é possível reverter para um estado anterior do mundo do jogo em que isto não ocorra, mesmo que gere a perda de pontos de experiência e equipamentos obtidos. Isto é, a reversão é uma possibilidade de controle temporal e das consequências do jogo, porém é limitada e onerosa à jogadora.

Por sua vez, *Dark Souls* apresenta outra dinâmica. Adams (2014) afirma que deixar a jogadora vulnerável em sua experiência temporal é uma característica do jogo. Pois, *Dark Souls* não permite pausar ou salvar manualmente. O tempo do jogo flui constantemente, inclusive quando a personagem controlada pela jogadora morre. *Dark Souls* não regressa o tempo, mas retorna a jogadora para a última fogueira visitada, que funciona como uma espécie de *checkpoint*. Adams (2014) conclui apontando que a investigação do tempo em diferentes jogos oferece oportunidades de avaliar e reconsiderar nossas relações e experiências temporais.

Ainda em 2014, Zakowski questionou como os aspectos temporais da trilogia *Mass Effect* (BIOWARE, 2007; 2010; 2012) atuam no roteiro, no mundo da narrativa e no gameplay de modo geral. Para encontrar respostas, Zakowski (2014) emprega teóricos de narrativas literárias, adaptando os conceitos para os Game Studies. O autor argumenta que na narrativa principal há duas vertentes temporais contraditórias. Em uma delas se encontra a protagonista comandada pela jogadora, com um tempo orientado do presente para o futuro. Enquanto do lado do antagonista, observa-se um conceito de tempo cíclico. Além disso, o mundo da narrativa de *Mass Effect* se expande no presente e no passado, no que Zakowski (2014) se refere como densidade temporal. Em outras palavras, conforme a jogadora vai interagindo com os diferentes contextos, missões e histórias dos personagens, o mundo da narrativa ganha em vivacidade e autonomia. Isto gera temporalidades confusas, pois é permitido que a jogadora tome decisões que impactam diretamente no prosseguimento da história. Mundos possíveis são criados nesse processo, pela ramificação de caminhos que o futuro representa.

No ano seguinte, Stamekovic e Jacevic (2015) realizaram uma análise do jogo *Braid* (NUMBER NONE, 2008), levando em consideração o tempo enquanto metáfora de espaço/movimento. Por meio de referências teóricas da semântica cognitiva, os autores

entendem metáfora como a compreensão ou experiência de algo, em termos de outra definição de categoria. É o caso da concepção de tempo como espaço/movimento. Stamekovic e Jacevic (2015) apontam que a utilização dessa metáfora está presente historicamente e no desenvolvimento infantil e linguístico dos seres humanos. A metáfora pode ser diferente conforme padrões culturais e linguísticos. O espaço é utilizado como referência para interpretar o tempo, em termos de localização, movimento ou em relação a objetos físicos. As seguintes expressões ilustram estes apontamentos: “o tempo de agir chegou”, “vamos chegar a tempo para a janta” e “o tempo voa”. Apesar de listar exemplos de discursos verbais, Stamekovic e Jacevic (2015) argumentam que esta metáfora está presente em outros domínios, como em imagens e na música. Aplicar estes conceitos a *Braid* acrescenta os videogames a este rol analítico.

As mecânicas de manipulação temporal são elementos centrais em *Braid*. O jogo mistura os gêneros de plataforma e soluções de quebra-cabeças para contar a história de Tim, o personagem jogável que tem como objetivo resgatar a princesa das garras de um monstro. Ao incorporar Tim, é possível se mover pelos cenários, derrotar inimigos ao pular em suas cabeças, coletar chaves para abrir portas, pressionar alavancas e navegar por plataformas. Tudo isso pode ser afetado pela manipulação temporal acionada pela jogadora. Por exemplo, é impossível morrer no jogo. Não há contagem de vidas ou pontos. Caso a jogadora seja derrotada por um inimigo, basta voltar no tempo. Os quebra-cabeças exploram essas mecânicas de diferentes formas. A Figura 4 demonstra um exemplo dessas mecânicas presentes em *Braid*.

Figura 4 - Mundo 4 de Braid



Neste mundo de *Braid* o tempo se move conforme a jogadora vai de um lado para o outro no espaço de representação. Fonte: *Braid* para PC (NUMBER NONE, 2008).

São seis mundos de jogo em que são explorados diferentes aspectos da manipulação temporal. Caso a jogadora não consiga resolver todos os desafios de um mundo, que consiste na coleta de peças para a montagem de quebra-cabeças, é possível avançar para outros níveis. A Figura 5 apresenta a tela na qual os mundos e níveis de *Braid* são acessados.

Figura 5 - Acesso aos mundos de Braid



Ordem de acesso aos mundos de Braid. Mesmo sem completar todos os quebra-cabeças, mais de um nível pode ser acessado pela jogadora. Braid para PC (NUMBER NONE, 2008).

O primeiro mundo que a jogadora tem acesso é o 2 (nomeado “Tempo e Perdão”³⁸), onde o jogo apresenta seus elementos básicos de plataforma e reversão do tempo. Em seguida, o mundo 3 (“Tempo e Mistério”³⁹) introduz objetos que não são afetados pela manipulação do tempo. No mundo 4 (“Tempo e Lugar”⁴⁰), os movimentos horizontais da jogadora orientam o fluxo de tempo. Para direita o tempo avança e para esquerda o tempo é revertido. Por sua vez, o mundo 5 (“Tempo e Decisão”⁴¹) cria uma sombra quando a jogadora reverte o tempo. Esta sombra pode interagir com determinados objetos, permitindo que múltiplas ações sejam tomadas durante certo período. No mundo 6 (“Hesitação”⁴²), a jogadora tem a disposição um anel que pode ser posicionado para diminuir a velocidade de passagem do tempo em um recorte do espaço. Após cada um desses mundos serem concluídos, é possível acessar o mundo 1 (sem título), ao subir as escadas até o topo (ver

³⁸ Do original: “*Time and Forgiveness*”. *Braid* (NUMBER NONE, 2008).

³⁹ Do original: “*Time and Mystery*”. *Braid* (NUMBER NONE, 2008).

⁴⁰ Do original: “*Time and Place*”. *Braid* (NUMBER NONE, 2008).

⁴¹ Do original: “*Time and Decision*”. *Braid* (NUMBER NONE, 2008).

⁴² Do original: “*Hesitance*”. *Braid* (NUMBER NONE, 2008).

Figura 5). Neste nível o tempo transcorre ao contrário e acionar a manipulação do tempo retorna o fluxo ao seu estado progressivo.

É no mundo 1 que Tim se encontra com a princesa, que em um primeiro momento parece fugir do monstro (um cavaleiro de armadura). Ao avançarem pelo nível, a jogadora e a princesa colaboram em desafios. Até que no ponto final o tempo retorna a transcorrer em progressão e não mais ao contrário. O que antes parecia uma missão de resgate, agora é visto como uma fuga da princesa. Tim se torna o monstro e o cavaleiro de armadura se torna o herói.

Stamekovic e Jacevic (2015) ainda incluem no trabalho boa parte dos pesquisadores citados neste levantamento do Estado da Arte, de Aarseth (1999) até Tychsen e Hitchens (2009). Segundo os autores, as mecânicas de manipulação do tempo de *Braid* tem origem nas convenções da metáfora tempo como espaço/movimento. A interação com a narrativa e os mundos do jogo tornam o gameplay não natural, muito provável pela aplicação da metáfora. Esta é a conclusão de Stamekovic e Jacevic (2015), pois a metáfora tempo como espaço/movimento é distorcida de diferentes formas em *Braid*. Desta maneira, a interpretação da narrativa se conecta diretamente com o gameplay da jogadora, baseada na manipulação temporal oferecida pelo videogame. Os autores afirmam que isto causa o efeito de aprimorar a experiência de jogo, ao gerar a sensação de que a narrativa é mais interativa.

Analisando *Braid* (NUMBER NONE, 2008) e *Spore* (MAXIS, 2008), Koskimaa (2015) afirma que videogames são mídias temporais por natureza. Jogos digitais apresentam estruturas de simulação e narrativas, de características dinâmicas e interativas, argumenta o autor. Essas qualidades tornam este objeto mais complexo do que formas tradicionais de ficção, como literatura e filmes. Ainda assim, entendendo videogames como ficção, o tempo pode ser manipulado e desvinculado do mundo real. Koskimaa (2015) lista algumas maneiras nas quais o tempo é operado nos videogames: como voltar no tempo após falhar em uma missão, salvar e (re)carregar estados de jogo, a condensação temporal em jogos de simulação e o tempo como recurso em jogos com atividades cronometradas, por exemplo.

Considerando o aspecto da simulação nos videogames, Koskimaa (2015) afirma que a capacidade tecnológica do objeto envolve a percepção humana em ambos os níveis macro

e micro. Pois a velocidade de processamento de dados da máquina é incompreensível para o cérebro humano. A possibilidade de simular desenvolvimentos em escala cósmica ou desacelerar encontros de partículas subatômicas fomenta toda sorte de multiplicidades temporais nos videogames. Isto permite jogar com o tempo em si, porém na maioria das vezes a temporalidade comanda a experiência de jogo, sustenta Koskimaa (2015).

Citando Genette (1980), Aarseth (1999) e Juul (2004), Koskimaa (2015) descreve os elementos do gameplay e narrativa de *Braid* conforme já apresentado anteriormente. O autor conclui que o gameplay e história se conectam intimamente, de maneira semelhante aos autores Stamekovic e Jacevic (2015). A temática de persistir em corrigir os próprios erros utiliza as mecânicas temporais para produção de conhecimento, pois a jogadora mantém seus aprendizados após reverter o estado de jogo. O autor adota a filosofia de Bergson (1965), que distingue entre tempo mensurável e a experiência da duração. O tempo mensurável relaciona-se com o relógio e a objetividade das ciências duras. Por sua vez, a duração abrange o indivíduo e suas relações subjetivas com a temporalidade. São ritmos mentais que se expandem da consciência para o mundo exterior e vivido. Em outras palavras, a duração perpassa a experiência do indivíduo, gerando temporalidades heterogêneas. Segundo Koskimaa (2015), *Braid* favorece o tempo mensurável pois dá ênfase a *puzzles* com soluções lógicas e espaciais. Há pouco espaço para experimentação e a jogadora deve encontrar a resposta correta para o quebra-cabeça após experimentar e falhar inúmeras variáveis.

Em *Spore* (MAXIS, 2008), a jogadora pode evoluir uma espécie desde seu surgimento unicelular até a capacidade de viajar pelo universo. Neste caso, Koskimaa (2015) identifica que há uma condensação temporal em uma escala apropriada à jogadora. Bilhões de anos são transpostos no jogo em questão de minutos e horas, transformando a jogadora em uma espécie de Deusa que pode alterar e controlar o desenvolvimento das criaturas de *Spore*. O autor conclui o artigo salientando que a combinação entre o potencial da computação e a capacidade criativa da ficção oportunizam a experimentação de elementos temporais de forma dinâmica e flexível. Isto pode gerar mudanças nas formas de engajamento com os videogames. Pois, conforme a análise de *Braid* e *Spore* sugerem, múltiplas temporalidades podem ser identificadas.

Ainda em 2015, Oliveira explorou a temporalidade de filmagens de jogos pervasivos ao empregar conceitos de Deleuze. Jogos pervasivos são aqueles que unem a utilização de tecnologias locativas e atividades de interpretação de papéis⁴³. Como exemplo, a autora cita os *Alternate Reality Games* (ARGs) e *Treasure Hunts*⁴⁴, jogos que usufruem do espaço urbano, dispositivos digitais, tecnologias locativas, transições fluídas entre realidade e ficção e práticas coletivas e individuais. Após coletar filmagens amadoras e independentes de jogos pervasivos em plataformas digitais, Oliveira (2015) aponta que a primeira categoria apresenta vídeos lineares e sem cortes, enquanto a segunda categoria apresenta produções com edições, cortes e um olhar objetivo sobre a experiência do jogo. As categorias são analisadas “trazendo à tona dois conceitos distintos sobre o tempo, Chronos e Aion, Deleuze defende que no primeiro tipo de temporalidade, o presente existe no tempo, enquanto, para o Aion, o que “subsiste no tempo é o passado e o futuro” (OLIVEIRA, 2015, p. 170). Desta forma, Chronos se conecta com a filmagem amadora sem cortes, alimentada por corpos e a vida ordinária. Por sua vez, as produções independentes são informadas por Aion, que remonta o jogo pervasivo enquanto objeto ficcional e alimenta a percepção entre passado e futuro dos espectadores. Oliveira (2015) conclui que essas tessituras temporais são compostas pelo poder da imaginação e performance dos agentes (jogadoras, tecnologias) que participam dessa cadeia dos jogos pervasivos.

Em 2016, Backe criticou o foco dos Games Studies no tema do espaço, ignorando o potencial do tempo no gameplay. O autor argumenta que a temporalidade nos videogames é percebida como algo trivial ou apenas mecânico. Jogos são capazes de tornar estranho e distorcer o tempo, contrastando com percepções e compreensões de tempo cotidianas. Segundo Backe (2016), outros trabalhos concentram-se em abordagens ontológicas sobre o tempo nos jogos digitais, com a tendência de observar mecânicas de conexões soltas com a experiência de tempo da jogadora (JUUL, 2004; NITSCHE, 2007; TYCHSEN; HITCHENS, 2009; ZAGAL; MATEAS, 2015). O autor prefere adotar uma investigação de epistemologias

⁴³ Oliveira (2015) afirma que jogos pervasivos incorporam elementos de *live action role-playing games* (LARPs). Em resumo, neste tipo de jogo os participantes utilizam do espaço físico real para criarem narrativas ficcionais. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Live_action_\(RPG\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Live_action_(RPG))>. Acesso em 1 nov. 2020.

⁴⁴ Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Alternate_reality_game>. Acesso em 1 nov. 2020.

temporais, analisando os jogos *SUPERHOT* (SUPERHOT TEAM, 2016) e *Metal Gear Acid 2* (KONAMI, 2006).

Backe (2016) afirma que boa parte do fascínio de pesquisadores com o tempo está relacionado com a “incorporação inevitável no tempo”⁴⁵ (BACKE, 2016, p. 3, tradução minha). A experiência da vida humana passa por envelhecer, amadurecer e, eventualmente, morrer. O que é impensável sem uma dimensão temporal. Não é possível observar o tempo de uma posição neutra ou afastada. Os jogos digitais, em especial aqueles que adotam modelos temporais ligeiramente distintos do mundo físico, geram provocações nas concepções temporais. Como são os casos de *SUPERHOT* e *MGA2*. Ambos desafiam compreensões binárias entre tempo real e em turnos. Em *SUPERHOT*, um jogo de tiro em primeira pessoa, é possível acelerar e desacelerar, ao ponto de congelar o tempo. Por sua vez, *MGA 2* mistura elementos táticos de jogadas em turnos, com componentes de jogo de cartas colecionáveis. Backe (2016) sustenta que essas epistemologias temporais não podem ficar em segundo plano em relação ao espaço, já que são tão envolventes e desafiadoras quanto.

Concomitante ao desenvolvimento da Modernidade, concretizou-se a ideia do tempo como uma progressão linear do passado para o futuro, apoiada em uma suposta evolução constante da humanidade (LATOURE, 1993). Fu (2017), baseando seus argumentos em Latour (1993), levanta a hipótese de que videogames não seguem a mesma lógica temporal da Modernidade, apesar de serem seus produtos tecnológicos. Latour (1993) afirma que o futuro proposto pela Modernidade anula o passado, em prol do progresso contínuo, o que pode ser considerado uma ilusão. Humanos nunca foram Modernos, pois uma das razões é que o tempo não é uma sucessão coesa e contínua. Latour (1993) sugere que o tempo pode ser percebido como uma espiral, que se expande e se reconecta com o passado. “Nós nunca avançamos ou recuamos. Sempre selecionamos elementos pertencentes a tempos diferentes” (LATOURE, 1993, p. 76, tradução minha)⁴⁶. O tempo é uma negociação de ações politemporais. Para Fu (2017), jogos digitais seguem essa desconstrução do paradigma da temporalidade Moderna proposta por Latour (1993), sendo possível caracterizá-los como

⁴⁵ Do original: “*unavoidable embeddedness in time*” (BACKE, 2016, p. 3).

⁴⁶ Do original: “*We have never moved either forward or backward. We have always sorted out elements belonging to different times*” (LATOURE, 1993, p. 76).

“não Modernos”. No entanto, é possível que videogames sejam colonizados por lógicas modernas. É o caso do gameplay com mecânicas racionalizadas, como jogos grátis com micro transações⁴⁷, além dos chamados jogos sérios⁴⁸. Fu (2017) conclui que não interessa tanto responder se jogos são Modernos. O que é relevante é compreender como videogames se relacionam com o mundo Moderno.

Moraes (2017) analisou aspectos temporais da composição musical de *Audio Game Breu* (TEAM ZERO, 2017). Para o autor, a composição musical pode influenciar a percepção temporal da jogadora por meio de seus ritmos, repetições e progressões. Conforme leitura do autor Jonathan Kramer, compreende-se que a música tem o poder de formatar o tempo. No caso dos videogames, as composições sonoras são compostas em camadas lineares e não-lineares, conforme transições pré-determinadas com início, meio e fim e ação imprevisível da jogadora, respectivamente. Em outras palavras, Moraes (2017) afirma que a linearidade musical se apresenta em *cutscenes*, por exemplo, quando a jogadora deve acompanhar alguma cena pré-determinada pela desenvolvedora. A não-linearidade ocorre no processo de interação, pois a jogadora pode repetir inúmeras vezes determinado nível de jogo, fazendo com que a música seja igualmente repetida. Em *Audio Game Breu*, videogame sonoro, Moraes (2017) aplicou a composição musical atrelada a temporalidade em três formas: em eventos lineares de *cutscenes* (como se trata de um jogo sonoro, nestes momentos a jogadora não tinha controle das ações); em eventos não lineares com o objetivo de auxiliar qual direção a jogadora poderia tomar; e, em eventos não lineares com a proposta de criar uma atmosfera e indicar objetos do mundo do jogo em que a jogadora poderia interagir.

Em artigo de cunho ensaístico, Nikolchina (2017) adotou perspectivas da literatura para analisar a narrativa de videogames como *Mass Effect* (BIOWARE, 2007) *The Witcher* (CD PROJEKT RED, 2007), *Star Wars: Knights of the Old Republic II* (OBSIDIAN ENTERTAINMENT, 2004), *The Elders Scrolls V: Skyrim* (BETHESDA, 2011) e *Dragon*

⁴⁷ Modelo de negócios que permite acessar ao jogo gratuitamente, porém alguns itens cosméticos ou de progressão do jogo são oferecidos mediante pagamento em dinheiro real. Disponível em: <<https://en.wikipedia.org/wiki/Microtransaction>>. Acesso em 29 nov. 2020.

⁴⁸ Do original: *serious games* (FU, 2017, p. 7). O objetivo desse tipo de jogo é muitas vezes educativo ou com fins práticos, ao invés de entreter. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Serious_game>. Acesso em 28 jul. 2020.

Age: Origins (BIOWARE, 2009). Apoiada na ideia de intertextualidade de Bakhtin e outros autores, Nikolchina (2017) explora dimensões temporais e transmidiáticas das relações entre videogames e literatura. Desta conexão emerge a repetição, conceito que a autora adota de Deleuze e Derrida. Em resumo, a repetição envolve a transposição e transformação de aspectos de uma mídia para outra, gerando combinações inesperadas, subversivas ou reprodução de elementos. Nikolchina (2017) afirma que este olhar proporciona a possibilidade de verificar o que é de fato novidade nos videogames e o que não é. A partir disso, a autora adiciona um neologismo conceitual, em suas próprias palavras, chamado de *kalopic* videogames.

De origem do Grego Antigo, *kalopic* é a união de *kalos* (beleza) e *paizo* (jogar). Entretanto, para entender a proposta de Nikolchina (2017), é necessário um breve recuo. Para a autora, a tecnologia dos videogames reitera características arcaicas de poemas épicos. Como é o caso dos jogos citados no parágrafo anterior, suas narrativas abordam sagas de heróis que precisam superar desafios de proporções excepcionais em ordem de salvar o mundo ou universo de seres fantásticos ou interplanetários. Presente nesta estrutura encontram-se aspectos circulares, semelhante ao monomito (CAMPBELL, 2008), e de suspensão do mundo enquanto o herói não aciona os eventos da narrativa. Isto é, o mundo ficcional permanece adormecido enquanto o personagem principal da trama não interagir com determinados elementos e eventos do jogo. Por sua vez, o conceito de *kalopic* videogames abrange a possibilidade de a jogadora fazer escolhas políticas, metafísicas e pessoais que quebram a rígida ética do herói dos contos épicos. Essas escolhas geram consequências no mundo do jogo, levando a jogadora para bifurcações que se multiplicam. Por exemplo, em *Dragon Age: Origins* (BIOWARE, 2009) é possível se aliar a outro personagem, ser seu inimigo ou sequer cruzar com ele durante toda a campanha, o que pode permitir o acesso a determinado conteúdo do jogo ou não. Caso a jogadora queira testar resultados diferentes, terá que repetir a jornada e fazer diferentes escolhas, o que leva aos aspectos cíclicos da temporalidade de *kalopic* videogames. Nikolchina (2017) defende que essas características fazem dos videogames um campo fértil de temporalidades múltiplas, potencial que não se encontra em outras mídias.

O aspecto automaticamente perturbador dessa sincronicidade divide a ação da jogadora entre partes visíveis e invisíveis: um evento não ocorre enquanto a jogadora não o acionar – lá se vai a incompatibilidade cronológica – porém quando acionado, força um acorde de eventos paralelos que somente serão aparentes mais tarde. (NIKOLCHINA, 2017, p. 31, tradução minha)⁴⁹

A incompatibilidade cronológica, mundo dormente aguardando pela jogadora acionar os eventos da narrativa, pode ser uma característica necessária em função da história. Entretanto, pode ser quebrada ao proporcionar que a jogadora assuma pontos de vistas distintos em algum acontecimento, por exemplo. Nikolchina (2017) afirma que videogames detêm elementos nodais, o que afeta a ordem temporal. Isto é, a multiplicidade de caminhos, cruzamentos, continuações e exclusões, são como nós que desatam o futuro e são limitados pelo passado. Aqui emerge a produção criativa da jogadora, que dispõe de certas liberdades para compor a narrativa do jogo.

No ano de 2018 mais quatro produções sobre o tema foram publicadas. Igarzábal (2018) sugere uma proposta de investigação sobre como a temporalidade nos jogos digitais é centrada na jogadora. Em geral, é a ação da jogadora que ativa os acontecimentos do jogo, principalmente em videogames narrativos de mundo aberto. Exemplo disso é observado em *Witcher 3: Wild Hunt* (CD PROJEKT RED, 2015). O autor relata que apesar da urgência apresentada pela narrativa em salvar Ciri da Caçada Selvagem, o personagem Geralt, controlado pela jogadora, pode demorar o tempo que quiser realizando missões secundárias. Segundo Igarzábal (2018), isso causa dissonâncias ludonarrativas, pois os eventos da história apenas terão prosseguimento quando a jogadora desejar. Isto é, a jogadora centraliza os fluxos temporais ao acionar gatilhos e eventos narrativos.

Em algumas narrativas fílmicas, como *Groundhog Day* (RAMIS, 1993) e *Edge of Tomorrow* (LIMAN, 2014), repetições⁵⁰ temporais compõem a história. Isto ocorre quando algum personagem da ficção permanece preso em um determinado intervalo de tempo, que se repete até que a personagem consiga achar uma forma de quebrar o ciclo. A partir disso, Lahdenperä (2018) compara esse tipo de narrativa com a possibilidade de falhar e tentar

⁴⁹ Do original: “*The disturbing automatic aspect of this synchronicity splits the action of the player between a visible and an invisible part: an event doesn’t take place until the player triggers it—there goes the chronological incompatibility—but when triggered, it strikes a chord of parallel events that may become apparent much later.*” (NIKOLCHINA, 2017, p. 31)

⁵⁰ Do original: *loops* (LAHDENPERÄ, 2018).

novamente nos jogos digitais, conforme já apontado em Mukherjee (2009). Segundo Lahdenperä (2018), as repetições temporais se tornam mecânicas nos videogames e a jogadora é a única consciente disso, uma vez que os personagens ficcionais não sabem que níveis e cenários estão sendo repetidos. Apenas em casos específicos, como no jogo *Life is Strange* (DONTNOD ENTERTAINMENT, 2015), a personagem principal tem consciência do *loop* temporal, pois se trata de um elemento da narrativa. Entretanto, a jogadora ainda se sobrepõe na hierarquia ontológica, afinal múltiplas repetições do jogo são possíveis. A personagem do jogo, dessa maneira, não sabe que se encontra em uma nova repetição da sua história. Para a jogadora, falhar ou morrer é apenas mais uma parte do *gameplay* que permite aprendizados na jornada em busca dos objetivos do jogo, conforme outros autores deste levantamento demonstram (AARSETH, 1999; MUKHERJE, 2009; KOSKIMA, 2017). Citando Igarzábal (2016), Lahdenperä (2018) afirma que o futuro da personagem do jogo é, muitas vezes, o passado para a jogadora.

Knutson (2018) também analisou *Life is Strange* (DONTNOD ENTERTAINMENT, 2015), porém com outro foco. O autor busca em Elizabeth Freeman um conceito de tempo para comparar a crononormatividade⁵¹ dos *eSports*⁵² com a temporalidade *queer*⁵³. Respectivamente, de um lado há reflexos ágeis, movimentos perfeitos e decisões aceleradas. Do outro, é aceito retroceder, tentar novamente, reconsiderar, refletir e tomar ações ineficientes. Conforme Knutson (2018), *Life is Strange* apresenta uma temporalidade *queer* ao contrapor padronizações da crononormatividade. Este termo representa a normatização de tempos sociais. É o caso de uma progressão de vida orientada para atingir determinados objetivos universais: cursar graduação, ter um emprego que ocupe oito horas do dia, encontrar um parceiro, casar-se, adquirir um imóvel, ter filhos, aposentar-se e morrer. Para o autor, padronizações também ocorrem nos videogames, em específico nos *eSports*. O tempo é regulado, afinal estão em jogo resultados econômicos e competitivos. Logo, nos *eSports*

⁵¹ Do original: *chrononormativity*. Tradução minha.

⁵² Competições e torneios de jogos digitais. Disponível em: <<https://en.wikipedia.org/wiki/Esports>>. Acesso em 2 set. 2020.

⁵³ A Teoria *Queer* abrange reflexões sobre gênero e sexualidade além do binarismo heteronormativo. Em outros termos, a Teoria *Queer* explora relações de poder e normas sociais que perpassam questões de gênero e identidade. Michael Foucault e Judith Butler são exemplos de autores fundamentais para a Teoria *Queer* (CAETANO, 2017).

ocorrem normatizações do tempo de jogo, como consequência da busca por eficiência competitiva. Além disso, são estabelecidos calendários e temporadas competitivas, práticas de treinamentos regulares, medição de períodos temporais do mundo do jogo (exemplo: surgimento de inimigos), controle minucioso da recarga de habilidades e ação crítica e coordenação tática entre jogadoras. Essas normatizações se dão em ordens macro e micro temporais, desde anos, meses, horas, minutos, segundos e frações de segundos.

Ao contrário dos *eSports*, Knutson (2018) argumenta que *Life is Strange* contesta a crononormatividade. Neste jogo de aventura, em que é possível manipular o tempo com ferramentas de regressão narrativa, buscar as formas mais eficientes de jogar é contra produtivo e desnecessário, afirma o autor. O jogo convida a jogadora a refletir, esperar, voltar e falhar múltiplas vezes, pois *Life is Strange* privilegia as decisões da jogadora em meio as situações propostas pela narrativa. Isto resulta em um modo de jogo emancipatório e criativo. Neste sentido, temporalidades *queer* abrangem os engajamentos emocionais e livres da jogadora no gameplay. De qualquer forma, é possível apontar que *League of Legends* (RIOT GAMES, 2009) e *Counter-Strike: Global Offensive* (VALVE CORPORATION, 2012), exemplos de jogos do cenário dos *eSports*, também podem apresentar temporalidades *queer*. Afinal, a jogadora não é obrigada a otimizar seu modo de jogo e seguir normatizações, ressalva que Knutson (2018) não realiza. Falhar, repetir, tomar decisões e evitar ações mais eficientes também estão presentes em jogos representantes dos *eSports*.

Mantendo uma leitura *queer* da temporalidade, Stone (2018) relata seu processo de quatro anos desenvolvendo o jogo *Ritual of the Moon* (2019), costurando suas reflexões com revisão teórica. Para a autora, jogos são mídias temporais e uma temporalidade *queer* quebra com padrões heteronormativos e socialmente institucionalizados. Citando Muñoz (2009), Stone (2018) expõe que uma temporalidade *queer* pode ser concebida em uma direção utópica e horizontal, baseada no afeto e na esperança de um mundo mais justo. Entretanto, a criatividade multilateral dos laços temporais resulta em fantasmas do futuro e do passado em des/continuidades, conforme aponta Barad (2010). Em outras palavras, o passado não é e nunca será um assunto encerrado, enquanto o futuro faz e desfaz o presente. Stone (2018) apresenta esses elementos em *Ritual of the Moon* (2019), no qual a jogadora controla uma bruxa que foi exilada na lua. Ao longo de 28 dias, em sessões de jogos de no máximo cinco

minutos, a jogadora pode escolher se impede que meteoros destruam a Terra. As escolhas e o gameplay refletem o repertório teórico apresentado, proporcionando à jogadora interpretar afetos e ciclos temporais.

No ano de 2019, Jayemanne desenvolveu uma metodologia chamada de cronotipologia⁵⁴. Partindo da literatura comparada, o método apresenta três termos de análise de experiências temporais nos jogos digitais: diacronia⁵⁵, sincronia⁵⁶ e significante instável⁵⁷. Estas categorias têm como foco examinar a heterocronia⁵⁸, isto é, a complexidade temporal das narrativas dos videogames. A heterocronia advém de Nikolchina (2017) e representa a proliferação de esquemas temporais. A cronotipologia debate isto por meio de aspectos narrativos dos jogos, como história, temas e personagens. Construído com base nas ideias de Agamben, o método gera os seguintes termos analíticos: diacronia, que aborda a separação de enquadramentos temporais. Por exemplo, seria como uma festa de Carnaval fora de época. A temporalidade do evento parece desajustada. Por sua vez, a sincronia encaixa elementos temporais. Como no caso de rituais, em que eventos do passado são recriados e dramatizados. Ou seja, é a festa de Carnaval com suas fantasias e músicas que são revividas, ano após ano. Porém, diacronia e sincronia não são categorias binárias. Jayemanne (2019) considera estes termos tendências, que por meio de tensões e negociações, fazem emergir o termo significante instável. Os atos de salvar e carregar o estado do jogo, são exemplos dessa tensão, pois ocorre uma sincronização do jogo em um futuro diacrônico. Estes aspectos materiais dos videogames, relacionados com a tecnologia, auxiliam o significante estável a proliferar. Contingências também alimentam o significante estável, como é o caso de algum erro do sistema que congela e encerra o jogo. Em resumo:

Cronotipologia consiste em levar em consideração a dinâmica entre diacronia (separação de quadros temporais) e sincronia (convergência de quadros temporais) em determinado texto, elemento ou ação do jogo. Significantes instáveis são capazes de alterar e trocar estas tendências. (Jayemanne, 2019, p. 8, tradução minha)⁵⁹

⁵⁴ Do original: *chronotypology* (JAYEMANNE, 2019).

⁵⁵ Do original: *diachrony* (JAYEMANNE, 2019).

⁵⁶ Do original: *synchrony* (JAYEMANNE, 2019).

⁵⁷ Do original: *unstable signifier* (JAYEMANNE, 2019).

⁵⁸ Do original: *heterochronia* (JAYEMANNE, 2019).

⁵⁹ Do original: “*Chronotypology consists of accounting for the diachronic (separation of time frames) and synchronic (convergence of time frames) dynamics of a given game text, element, or action. Unstable signifiers are capable of changing and switching between these tendencies.*” (Jayemanne, 2019, p. 8)

Jayemanne (2019) ainda afirma que na maioria dos videogames são moduladas experiências diacrônicas que, no andamento da narrativa e do gameplay, percebem-se altamente sincrônicas. Em outras palavras, jogos digitais oferecem uma sensação de escolha e diferentes caminhos para seguir, porém ao final da jornada os trajetos convergem.

Em qual nível as regras e sistemas dos videogames são determinantes para a ação da jogadora? Mussa (2019) explora esta associação entre criatividade da jogadora e estruturas do jogo ao analisar os ritmos *Super Smash Bros. Melee* (NINTENDO, 2001). No artigo, o autor critica formulações teóricas em que o código e *software* dos videogames formatam previamente o que vai ser produzido durante o gameplay. Ao mesmo tempo, ele afirma que não se deve considerar apenas a experiência da jogadora. O potencial criativo do gameplay se encontra na relação entre aspectos humanos e não-humanos. Adotando reflexões de Bergson, Mussa (2019) aponta para o ato criativo como algo que se dá no tempo. Nos termos de Bergson (1965), a criatividade é um processo que requer continuidade. Como em uma melodia musical, que apesar de ser possível fragmentar em notas, só pode ser compreendida em um todo na continuidade das notas, frequências e timbres.

Relacionando essas considerações com os videogames, Mussa (2019) argumenta que as ações humanas, do software e do hardware também dependem dessa continuidade, o que por sua vez gera um determinado ritmo orientado pelas qualidades sensíveis do jogo. O autor demonstra no Xadrez como esse ritmo pode ser manipulado, quando as partidas são jogadas por trocas de correspondências físicas, ou face a face com tempo de inventário limitado a 15 minutos. O tempo é dilatado ou acelerado, respectivamente. Nos videogames o encadeamento de estados de jogo e os *frames*⁶⁰ da tela possuem um ritmo cuja qualidade forma um todo maior do que a simples soma das partes. Citando Pias (2011), Mussa (2019) aponta o relacionamento complexo entre computador e jogadora, visto que a máquina é capaz de processar dados em uma velocidade muito maior que a cognição humana. O computador desacelera a sua velocidade e a jogadora tenta alcançar o ritmo da máquina por meio da interface gráfica. Isto é, o ritmo do gameplay é uma forma de comunicação entre operadora e máquina jogando juntas. Na análise de *Super Smash Bros. Melee* (NINTENDO, 2001), jogo

⁶⁰ Imagens que se sucedem na tela e formam movimentos. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Frame_rate>. Acesso em 16 out. 2020.

de luta com elementos de plataforma, Mussa (2019) aborda a técnica denominada *SHFFL*⁶¹. Essa técnica consiste no domínio do avatar por parte da jogadora, cortando *frames* de movimento e tornando sua personagem mais veloz e letal. Por se tratar de uma técnica avançada, *SHFFL* é fundamental para o cenário competitivo de *Melee*. Mussa (2019) salienta que a técnica é produto do ato criativo contínuo da relação entre humanos e computadores, e não algo que foi previsto pelos desenvolvedores e descrito no manual do jogo.

Por fim, Paquet (2019) analisa como a narrativa de *Horizon: Zero Dawn* (GUERRILLA GAMES, 2017) apresenta uma temporalidade cíclica, a partir do enredamento de formas de vida humanas e não-humanas. O autor encara jogos digitais como textos capazes de participarem do referencial teórico. A narrativa de HZD, que apresenta um mundo pós-apocalíptico que pode ser salvo pela mesma tecnologia que o destruiu, sugere que os ciclos temporais são maleáveis e inesperados. Isso pode significar, por exemplo, que o cenário de fim do mundo apresentado pelo capitalismo contemporâneo pode ser o começo de um processo de revitalização do planeta, mesmo que esse futuro seja alcançado com a morte de bilhões de inocentes. Conforme Paquet (2019), essas são características do enredamento de formas de vida, que coexistem coletivamente em um nível planetário.

Ao concluir este levantamento do Estado da Arte sobre o tempo nos videogames, considerações referentes aos objetivos deste capítulo podem ser realizadas. Dos 38 trabalhos encontrados, 13 deles foram identificados a partir de referências bibliográficas. Isso inclui Aarseth (1999) e Eskelinen (2001), citados com frequência. Outras produções citadas com regularidade incluem Juul (2004), Zagal e Mateas (2007) e Tychsen e Hitchens (2009). Ainda se tratando das referências bibliográficas mapeadas, os teóricos das narrativas Chatman (1980) e Genette (1980) também aparecem com frequência. O resultado disso é que grande parte das abordagens utilizam conceitos de tempo de teorias narrativas, que em alguns casos sofrem críticas e adaptações (AARSETH, 1999; ESKELINEN, 2001; JUUL, 2001 e 2004), em outros são adotadas como perspectiva principal (CROGAN, 2003; LINDLEY, 2005; WEI et. al., 2010; ZAKOWSKI, 2014; NIKOLCHINA, 2017; JAYEMANNE, 2019; PAQUET, 2019), e em certos casos são combinadas com outros conceitos (NITSCHKE, 2007; ZAGAL;

⁶¹ Pronunciada *schuffle*, a técnica une os movimentos *short hop*, *fast fall* e *L-cancel*. Disponível em: <https://www.ssbwiki.com/Short_hop_fast_fall_L-cancel>. Acesso em 16 out. 2020.

MATEAS, 2007 e 2015; RUSH, 2009; ARJORANTA, 2011; KOSKIMA, 2015). Demais abordagens incluem reflexões sobre a experiência de jogo (AARSETH, 1999; HITCHENS, 2006; NITSCHÉ, 2007; TYCHSEN; HITCHENS, 2009; RUSH, 2009; LENHART, 2011; ARJORANTA, 2011; KIRKPATRICK, 2011; VAN MEUERS, 2011; OLIVEIRA, 2015; BACKE, 2016; MORAES, 2017; IGARZÁBAL, 2018; MUSSA, 2019), sobre mecânicas e elementos formais dos videogames (NITSCHÉ, 2007; ZAGAL; MATEAS, 2007 e 2015; LAINEMA, 2008; GAZZARD, 2009; MUKHERJEE, 2009; GAZZARD, 2011; VAN MEUERS, 2011; CÔTÉ, 2013; ADAMS, 2014; STAMEKOVIC; JACEVIC, 2015; BACKE, 2016; MORAES, 2017; LAHDENPERÄ, 2019; MUSSA, 2019), e abordagens que adotam posturas críticas (CROGAN, 2003; FU, 2017; KNUTSON, 2018; STONE, 2018). Ainda podem ser identificados trabalhos que desenvolvem modelos teóricos e analíticos sobre o tempo nos videogames (AARSETH, 1999; ESKELINEN, 2001; JUUL, 2004; HITCHENS, 2006; ZAGAL; MATEAS, 2007 e 2015; TYCHSEN; HITCHENS, 2009; WEI et. al., 2010; JAYEMANNE, 2019). Por se tratar de categorias amplas, as abordagens muitas vezes se sobrepõem nas produções encontradas.

Infelizmente são poucos os trabalhos que descrevem seus procedimentos metodológicos (TYCHSEN; HITCHENS, 2009; OLIVEIRA, 2015; MORAES, 2017; STONE, 2018). A maioria apresenta revisão teórica que, em algum momento, é confrontada com exemplos de videogames e estudos de caso. Apesar de apresentarem estudos empíricos, a falta de rigor metodológico torna estes trabalhos vulneráveis e não auxiliam outros pesquisadores que queiram investigar o tempo nos videogames. As exceções são Zagal e Mateas (2007; 2015) e Jayemanne (2019), que buscam construir metodologias de análise temporal. Entretanto, não há procedimentos e técnicas de pesquisa delineados nestes autores, dificultando a apropriação metodológica. Dessa forma, é possível afirmar que essas duas obras sistematizam modelos teóricos-analíticos, como fazem Aarseth (1999), Eskelinen (2001), Juul (2004), Hitchens (2006), Tychsen e Hitchens (2009) e Wei et al. (2010).

Em termos de lacunas investigativas identificados neste Estado da Arte, considera-se que explorar conceitos além das teorias narrativas pode ser um caminho. O objetivo não é contrapor as teorias narrativas, mas ampliar o escopo teórico, como fazem Rush (2019), Lenhart (2011), Arjoranta (2011), Kirkpatrick (2011), Koskima (2015), Backe (2015),

Knutson (2018), Stone (2018) e Mussa (2019). É fundamental que a investigação construa uma fundamentação conceitual sobre o tempo. Em alguns trabalhos, o conceito precisa ser identificado nas entrelinhas ou é presumido como o tempo cronológico dos relógios e do mundo físico (JUUL, 2004; HITCHENS, 2006). Em conjunto com isso, é necessário evitar a transformação do tempo em um elemento espacial. Entretanto, isso não significa ignorar o espaço, visto que tempo e espaço são interdependentes (NITSCHKE, 2007; GAZZARD, 2009; RUSH, 2009; WEI et. al., 2010; LENHART, 2011; STAMEKOVIC; JACEVIC, 2015; BACKE, 2016). Nos trabalhos que oferecem modelos teóricos-analíticos, o tempo da jogadora é definido em um enquadramento isolado do gameplay. Ainda que seja relevante apontar que o tempo da jogadora não é o mesmo do mundo do videogame, assim como o tempo do leitor não é o mesmo do tempo da narrativa literária, é possível considerar que esta separação prejudica a própria defesa dos autores sobre as capacidades interativas dos jogos digitais. Desconsidera-se o gameplay e reduz a complexidade das relações temporais entre operadora e máquina jogando juntas. Estes pontos serão desenvolvidos com mais força no próximo capítulo desta pesquisa.

Em síntese, após explorar os trabalhos encontrados neste levantamento do Estado da Arte sobre tempo nos videogames, as lacunas de pesquisa que podem ser atendidas são: ampliar o suporte teórico e a consistência do conceito de tempo empregado na investigação; considerar o gameplay e evitar a separação da experiência de jogo em relação a operação maquínica; desenvolver e aplicar uma metodologia que possa ser adotada por outras pesquisadoras interessadas em analisar videogames e o tempo.

3 GAMEPLAY E TEMPO

Neste capítulo será discutida a relação entre gameplay e tempo. Em um primeiro momento, será abordado o conceito de gameplay e sua ontologia⁶² híbrida entre jogo e jogador (máquina e humano). Em seguida, a atenção se dirige às noções de tempo que emergem das relações materiais-discursivas. Gameplay e tempo serão abordados via autores dos Game Studies e *Science, Technology and Society Studies* (STS). A partir disso, será possível associar ambos os conceitos teóricos no capítulo analítico, além de traçar paralelos com as referências e apontamentos do levantamento do Estado da Arte.

O enunciado do parágrafo anterior se integra ao objetivo geral deste trabalho, que abrange investigar a intersecção temporal gerada pela comunicação entre a jogadora e os videogames *Dark Souls: Remastered* e *Dark Souls 3* durante o gameplay. Adicionalmente, este capítulo busca atender o objetivo específico de relacionar os conceitos de gameplay e tempo. Por fim, este capítulo visa preencher as lacunas de pesquisa identificadas anteriormente no levantamento do Estado da Arte. Na próxima seção, será explorado o conceito de gameplay para, em seguida, refletir sobre conceitos de tempo e como as relações temporais se manifestam no contexto dos videogames.

3.1 Gameplay: aparelhos e agência

Nas obras fundantes dos Game Studies, observa-se com frequência os autores distinguindo os videogames de outras mídias por conta de suas características interativas. Presume-se que a novidade dos jogos digitais está em permitir a ação da jogadora no mundo ficcional, em contraste com a experiência de leitores de livros e audiência de filmes que, supostamente, teriam um papel menos ativo. Aarseth (1999; 2003), Eskelinen (2001) e Juul (2004) são exemplos de autores que enfatizam a ação da jogadora e, por consequência, submetem as relações temporais a uma dinâmica que parte da jogadora como ator central. Curiosamente, esta postura inaugura um paradoxo, pois desloca a ação do videogame a um plano secundário e desvaloriza a premissa inicial de que as características interativas são propriedades dos jogos digitais. Não importa a forma que a máquina permite, afeta ou

⁶² Grosso modo, ontologia aqui significa examinar a existência e realidade dos objetos (BRYANT, 2011; GABRIEL, 2016).

participa da ação da operadora, mas sim as escolhas e atitudes da jogadora no mundo do jogo. Galloway (2006) afirma que é uma armadilha abordar videogames por uma perspectiva de mídia interativa ou de audiência ativa. Ainda que o autor concorde e defenda que jogos digitais se baseiam na ação, isso necessariamente deve englobar a materialidade e estruturas do videogame como uma mídia atuante. Jogadoras movem suas mãos, dedos, olhos e outras partes do seu corpo enquanto operam a máquina. O videogame movimentada *pixels*, gera efeitos sonoros, registra e produz estados de jogo. Jogadora e videogame reagem às ações produzidas um pelo outro e entre si. A separação entre os dois, aponta Galloway (2006), é artificial. Em termos ontológicos, suas ações são indistinguíveis.

Por meio das ideias de Kristine Jørgensen, Mussa e Pereira (2020) argumentam que a máquina é relegada a intermediar as regras do jogo, enquanto a jogadora é considerada o agente exclusivo na produção de significados e criatividade. Entretanto, as regras dos videogames apresentam potenciais e limitações que definem determinado grau de conectividade, defendem Mussa e Pereira (2020). Os autores explicam que as regras moldam a cartografia dos distintos elementos do jogo, de fato participando e afetando os sentidos da experiência. As regras se manifestam em diversas direções, o que impossibilita determinar a atuação do artefato videogame de maneira lógico-racional. Este seria o grau de conectividade que, de acordo com Mussa e Pereira (2020), é uma característica multimodal de determinadas escolhas projetadas nos videogames. Conforme a intenção das desenvolvedoras, um jogo pode fornecer ou impedir conexões, negociando o controle da experiência com a jogadora. Mussa e Pereira (2020, p. 22) afirmam que é necessário “ultrapassar a dicotomia que procura determinar quem é o legítimo dono do sentido do jogo: o sistema ou quem se apropria dele”. Os autores apontam que a descentralização da jogadora na experiência pode ser observada com mais ou menos potência em determinados jogos. *Minecraft* (MOJANG STUDIOS, 2011) apresenta essa característica multimodal por fornecer um mundo com amplo grau de conectividade. Mussa e Pereira (2020) apresentam evidências empíricas da descentralização da jogadora no design de *Minecraft*. Entretanto, o objetivo deste capítulo é adotar uma ontologia híbrida para a análise do gameplay e não somente para o design de jogos digitais.

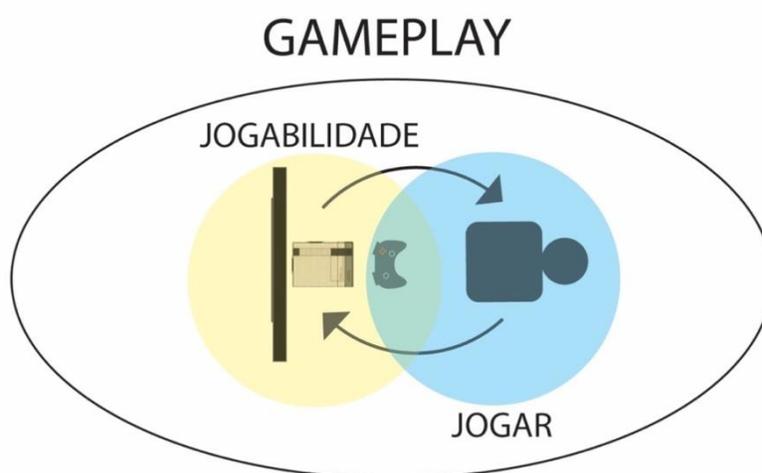
O primeiro passo nessa direção é buscar uma definição de gameplay. Amaro (2016) aponta que uma dificuldade na conceituação de gameplay está na tradução do termo para o

português. Partindo de Gonzalo Frasca, a autora explica que no inglês há uma distinção evidente entre *game* e *play*, em contraste com línguas latino-românicas. Jogo e jogar são termos semelhantes em português, apesar de estarem associados a objetos e significados diferentes. Por sua vez, traduzir *gameplay* para jogabilidade isola o sentido do conceito na usabilidade do sistema/interface, relata Amaro (2016) após ampla revisão teórica. A autora defende a utilização do termo *gameplay* para expressar a conexão entre o polo do jogar da jogadora, com o polo do funcionamento tecnológico do videogame.

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*. (AMARO, 2016, p. 60).

O *gameplay* ocupa os espaços que compõem a jogabilidade e o jogar. Jogadora e jogo jogam juntos e um com o outro (GALLOWAY, 2006). Da jogabilidade parte a ação técnica, abrangendo as intenções das desenvolvedoras, regras do jogo, narrativa e capacidades técnicas de um console, computador ou outro dispositivo; e, a ação humana parte do outro lado da mesma moeda, onde a jogadora pressiona botões, escuta sons, interpreta símbolos e relaciona-se com demais atribuições do seu corpo físico para jogar. Jogabilidade não existe sem alguém capaz de realizar comandos para personagens gráficos se moverem, assim como não haveria a possibilidade de alguém jogar sem as estruturas técnicas de um videogame. A Figura 6 ilustra esta relação.

Figura 6 - Jogabilidade e jogar no gameplay



Jogabilidade e jogar são inseparáveis no gameplay. Fonte: Amaro (2016).

Nas palavras de Amaro (2016), é possível atribuir tanto à jogadora, quanto ao videogame, o poder de agência. Fragoso (2015) define agência no gameplay como “um processo contínuo de negociação”, no qual a jogadora realiza trocas de sentido com as estruturas técnicas e de representação do jogo digital, incluindo nestas trocas o espaço físico corporal da jogadora. Fragoso (2015) expande em três tipos os espaços que emergem nesse processo de agência: espaço imaginado, espaço de enunciação e espaço material. O espaço imaginado é imaterial e diz respeito ao universo ficcional do videogame, onde a narrativa ou os acontecimentos se desenrolam. O espaço de enunciação é a própria representação, um espaço de significantes que abrangem imagens, sons e textos. Por fim, o espaço material é físico, relacionado com o corpo da jogadora, os objetos do ambiente e os equipamentos técnicos. Fragoso (2015) argumenta que o gameplay oscila entre o espaço imaginado e o espaço material, sendo que o espaço de enunciação se torna um tanto opaco. Contudo, esses espaços se cruzam na agência entre jogadora e videogame. A experiência e percepção da jogadora é complexa e dinâmica, compostas pelos limites entrecruzados dos três espaços apontados pela autora.

Para além do videogame e da jogadora, Taylor (2009) inclui outros atores e relações que informam o gameplay: além dos já citados sistemas técnicos, materiais e corpos físicos, somam-se aspectos mais amplos, tal como as comunidades de jogo, estruturas legais,

corporações da indústria dos videogames e a cultura que envolve as práticas de jogo, por exemplo. Apesar de ser uma perspectiva ambiciosa, a autora afirma que essa visão auxilia na compreensão da complexidade e interdependência de contextos em situações específicas do gameplay. Essa conexão entre atores de diferentes ordens é chamada de agregado⁶³ e parte da Teoria Ator-Rede (TAR). Em síntese, a TAR é uma abordagem semiótica-material das relações sociotécnicas, que se propõe a observar os deslocamentos das ações de atores humanos e não-humanos em redes dinâmicas e amorfas. A TAR identifica toda e qualquer ação como um movimento coletivo e afirma que a existência dos distintos atores emerge das ações em seus vínculos (LAW, 2008; MOL, 2010; LATOUR, 2012; PAZ, 2017). Para Taylor (2009), essas concepções são observadas frequentemente no gameplay. A autora cita o exemplo de softwares que modificam a interface do usuário no *World of Warcraft* (BLIZZARD ENTERTAINMENT, 2004). As modificações servem para automatizar ações, prover informações inexistentes na interface original e facilitar outras atividades realizadas pela jogadora. Entretanto, por vezes o software falha ou não sincroniza adequadamente as informações entre as jogadoras de um mesmo grupo. A modificação altera significativamente o gameplay, ao ponto de que em certos grupos de jogadoras não são aceitas pessoas sem o software instalado. Taylor (2009) associa este exemplo a ações coletivas entre atores humanos e tecnologias e, semelhante a Galloway (2006), conclui que “não apenas jogamos, mas somos jogados. Não apenas configuramos, mas somos configurados” (TAYLOR, 2009, p. 336, tradução minha).⁶⁴

Na esteira de Taylor (2009), Leino (2012) argumenta que o gameplay não pode ser reduzido à ação simultânea de materialidades, processos e experiências. O conceito deve acomodar um hibridismo e entrelaçamento ontológico. O autor critica o emprego do termo gameplay enquanto uma qualidade positiva ou negativa de um videogame e a aplicação do termo no meio acadêmico sem o devido aprofundamento teórico. Leino (2012) defende que gameplay incorpora domínios físicos e mentais, navegando entre materialidade, experiência e atividades de jogo na relação entre jogadora e videogame. O artefato técnico do videogame se manifesta de forma material e é capaz de moldar a atividade e a experiência da jogadora.

⁶³ Do original: “*assemblage*” (Taylor, 2009).

⁶⁴ Do original: “*We do not simply play but are played. We do not simply configure but are configured*” (Taylor, 2009, p. 336).

Porém, isso não significa que o *gameplay* é determinado pela máquina. Leino (2012), por meio de Gadamer (2013), defende que há uma relação de *vai-e-vem* da jogadora com o jogo. De acordo com Gadamer (2013), a estrutura do jogo atrai a jogadora para seu domínio, em uma espécie de mundo próprio que é regulado por si. A experiência da jogadora é conduzida para esta realidade que a ultrapassa. A jogadora completa essa estrutura, pois a existência do jogar é dependente de alguém capaz de jogar. Desse *vai-e-vem* entre mundos se define a estética de Gadamer (2013) que, de maneira por deveras sintética, pode ser compreendida como a verdade que emerge na experiência de objetos de arte, promovendo o reconhecimento de algo e de si próprio no processo. Em termos mais simples, Leino (2012) relata que há negociações e tensões entre jogadora e jogo no *gameplay*. Neste contexto, o jogar não se concentra apenas na subjetividade humana, pois essa subjetividade está sujeita às estruturas do jogo e ao *gameplay*.

Provendo aos seus usuários um grau de liberdade, enquanto simultaneamente os torna responsáveis por esta mesma liberdade, é o que diferencia o *artefato videogame* de outros artefatos tecnológicos. Artefatos videogame, portanto, são artefatos tecnológicos nos quais se impõe a condição do *gameplay* nos seus usuários. (LEINO, 2012, p. 70, grifo do autor, *tradução minha*).⁶⁵

Para ilustrar seus apontamentos, Leino (2012) cita o exemplo da explosão de uma granada de atordoamento em *Far Cry* (UBISOFT, 2004). Quando a explosão ocorre, a tela do dispositivo de jogo é substituída por uma imagem branca semitransparente, que aos poucos se dissipa e retorna à visão normal do mundo ficcional. Segundo Leino (2012), a jogadora geralmente descreve essa alteração de imagem com a seguinte interlocução: ‘fiquei cega por um instante’. Entretanto, a jogadora permaneceu com a visão da tela do dispositivo, do seu corpo físico e do *gamepad* inalterada. A subjetividade da jogadora, neste exemplo, esteve atrelada à materialidade do artefato videogame. Quando se trata de *gameplay*, não é possível apontar uma única entidade presente no fenômeno. O entrelaçamento entre experiência e materialidades demanda uma compreensão da ontologia híbrida do *gameplay*.

Por sua vez, Janik (2018) desenvolve argumentos semelhantes a Leino (2012). A autora adota uma ética pós-humana para compreender a relação entre jogadora e videogame,

⁶⁵ Do original: “*Endowing their users with a degree of freedom while simultaneously making them responsible for this very freedom is what differentiates game artefacts from other technological artefacts. Game artefacts, thus, are technological artefacts which impose the gameplay condition on their users.*” (LEINO, 2012, p. 70, grifo do autor).

a geração de significados e a singularidade dos atores humanos e não humanos no gameplay. Essa ética se refere ao deslocamento da ontologia centrada no humano, possibilitando a análise da participação dos atores não humanos (vivos ou não) na concepção de realidade. No caso do gameplay, operadora e máquina definem a si mesmos e ao outro, por meio da negociação de fronteiras e propriedades. Janik (2018) defende que o objeto estético do gameplay emerge deste paradigma. Para explicar essas considerações, a autora emprega o conceito de bio-objeto⁶⁶ de Tadeusz Kantor. Em resumo, bio-objeto origina de reflexões sobre a relação entre atores e objetos em peças teatrais⁶⁷. O artista gera vida do não humano durante a performance e se torna indistinguível do objeto, de fato definindo as ações e o significado de ambos de forma híbrida. Traduzindo isto para o gameplay, Janik (2018, p. 3, *tradução minha*) afirma que “a presença da jogadora aviva o videogame, porém é o jogo que cria o enquadramento para a ação da jogadora”⁶⁸.

Esta união entre jogadora e videogame e qualidade de bio-objeto, indica que ambos estão em par de igualdade na produção de sentidos durante o gameplay. Isto não significa que as partes não possam entrar em conflito. Janik (2018) argumenta que há uma rivalidade incessante entre jogadora e videogame. Em outras palavras, na ontologia do gameplay se fazem presentes relações de poder que partem de forças de diferentes ordens, tanto mentais quanto materiais. É possível perceber a disputa de poder entre jogadora e videogame em diversos momentos do gameplay. Janik (2018) cita que o jogo domina quando se torna muito difícil para a jogadora. Ao passo em que ela se torna mais habilidosa, a posição de poder muda de mão. Modificações, *hacks* e *cheat codes* são outros exemplos da dominação humana, enquanto *glitches* podem ser entendidos como manifestações da materialidade digital do videogame.

Segundo Janik (2018), críticas ao conceito de bio-objeto consideram que Kantor tende a objetificar humanos e enfatizar uma suposta subjetividade dos objetos, descaracterizando as diferentes ações dos distintos atores. Como reação a essas

⁶⁶ Do original: “*bio-object*”. (JANIK, 2018).

⁶⁷ A ambiguidade da palavra *play* em inglês se faz presente no artigo de Janik (2018), no qual ela se refere ao teatro como “*performance of the play*” (p. 2).

⁶⁸ Do original: “*the presence of the player animates the game, but it is the game that creates a frame for the player’s actions.*” (JANIK, 2018, p. 3).

interpretações, Janik (2018) inclui no debate o pós-humanismo de Karen Barad (2003). Sintetizar o pensamento de Barad (2003) é uma tarefa complexa, dado que a autora incorpora estudos feministas, antirracistas, pós-estruturalistas, *queer*, Marxistas e das STS para desenvolver uma compreensão da realidade na qual a materialidade e as ações de distintos corpos (re)configuram fronteiras, significados, o que é possível saber e a própria existência. Em outras palavras, Barad (2003) une ontologia e epistemologia em um projeto que, além de deslocar os atores humanos do centro de referência dos fenômenos do universo, propõe a reflexão sobre a impossibilidade de separar o observador do que é observado. O ato de observar está incluído no objeto observado e vice-versa. Ambos se constituem mutuamente e alteram a existência e o sentido de suas práticas na realidade, tensionando e mobilizando fronteiras.

Logo, categorias pré-concebidas como “humanos” e “não humanos” podem ser desconsideradas. Há uma preferência por identificar como determinadas práticas estabilizam ou desestabilizam divisões e geram diferenças entre corpos e significados. Barad (2003) se refere a isto como realismo agencial⁶⁹. O conceito objetiva romper com tradições da Modernidade que versam sobre causalidade linear e dicotomias entre sujeito e objeto, corpo e mente, materialidade e discurso.

Isto é, o corte agencial representa uma resolução local interna ao fenômeno, cuja indeterminação ontológica é inerente. Em outras palavras, *relatas* não preexistem às relações, mas *relatas-internas-ao-fenômeno* emergem através de *intra-ações* específicas. (BARAD, 2003, p. 815, *tradução minha*)⁷⁰

Essa citação sugere que a existência, seja do que for, é definida pela conexão entre fenômenos e que não há objetos independentes, sejam materiais ou discursivos. As relações não ocorrem por meio de intervenções externas. São os próprios vínculos que fazem emergir a realidade de corpos e sentidos. Não existem objetos independentes de relações materiais-discursivas. Barad (2003) nomeia esta dinâmica de *intra-ação*, em contraste com o termo *interação*. No caso da *interação*, as fronteiras entre os objetos são pré-definidas e delimitadas. Na *intra-ação*, essas propriedades são definidas na relação interna e (re)configuradas em um

⁶⁹ Do original: “*agential realism*” (BARAD, 2003).

⁷⁰ Do original: “*That is, the agential cut enacts a local resolution within the phenomenon of the inherent ontological indeterminacy. In other words, relata do not preexist relations; rather, relata-within-phenomena emerge through specific intra-actions.*” (BARAD, 2003, p. 815)

processo dinâmico. Em comparação com a TAR, o realismo agencial da Barad (2003) se atenta primeiro aos vínculos e depois para a ação. Por sua vez, a TAR identifica que as ações e deslocamentos dos atores geram as associações.

Barad (2003) adota o termo aparelho para caracterizar a dinâmica dos objetos em suas práticas. Apesar da ação emergir dos vínculos, os aparelhos não são estáticos nessas relações. Seus corpos (des)organizam e (re)configuram fronteiras, isto é, agem e deslocam⁷¹ os seus e outros corpos e significados. Porém, o aparelho não origina o fenômeno ou é independente. O aparelho é o fenômeno. Barad (2003) cita o exemplo de equipamentos de laboratório, que não devem ser compreendidos como meros instrumentos de mensuração e observação dos fenômenos do universo. Estes dispositivos são materiais-discursivo. Portanto, produzem e integram os fenômenos do universo. “Qualquer aparelho está sempre em processo de intra-ação com outros aparelhos” (BARAD, 2003, p. 817, *tradução minha*)⁷² e suas práticas modificam e alteram a realidade. Incluindo os seres humanos, que não podem ser considerados apenas causas e nem os efeitos dos fenômenos do universo.

Essas reflexões levam Barad (2003) a retomar o conceito de agência. Considerando que as fronteiras e arranjos entre aparelhos estão em constante negociação, a agência não pode estar revestida apenas pela noção de intencionalidade ou subjetividade. Em intra-ação, os aparelhos demarcam suas diferenças, agem e existem na realidade. A agência faz parte deste processo de intra-ação, impossibilitando que algo ou alguém a detenha. “Agência não é um atributo, mas a sim a contínua reconfiguração do mundo” (BARAD, 2003, p. 818, *tradução minha*).⁷³ Agência circula, abre e fecha possibilidades, de acordo com a existência dos aparelhos, seus vínculos e práticas materiais-discursivas.

Conectando Barad (2003) ao gameplay, Petris e Falk (2017) afirmam que jogadora e videogame se tornam, por meio de intra-ação, o fenômeno do jogar. Gameplay é uma prática material-discursiva, no qual jogadora e videogame são aparelhos que (re)configuram corpos

⁷¹ Barad (2003) utiliza o termo “*enact*”, que não encontra tradução direta em português. Sendo assim, houve a preferência por salientar a capacidade de agir e modificar as relações por parte do aparelho. Atualizar e tornar concreto seriam outras possibilidades de tradução.

⁷² Do original: “*Any particular apparatus is always in the process of intra-acting with other apparatuses*”. (BARAD, 2003, p. 817)

⁷³ Do original: “*Agency is not an attribute but the ongoing reconfigurings of the world*”. (BARAD, 2003, p. 818).

e sentidos. Janik (2018) cita *glitches* como exemplo de intra-ação. Considerado um erro ou falha no código do videogame por parte das desenvolvedoras, *glitches* se manifestam enquanto a jogadora está em ação. Entretanto, é o próprio corpo do videogame que gera sua existência, identificando o jogo como um aparelho. Segundo Janik (2018), *glitches* criam sentidos no interior da relação entre jogadora e videogame.

Portanto, jogadora e videogame são aparelhos inseparáveis no gameplay, mas que detêm propriedades materiais-discursivas específicas. Estas propriedades são delimitadas pelo vínculo entre os aparelhos, em um processo de intra-ação. Conforme Janik (2018), materialidades digitais e físicas se combinam nessa relação, isto é, o gameplay depende da conexão entre atores distintos. Este bio-objeto permite que jogadora e videogame transcendam suas práticas para outras fronteiras, em uma conjugação ontológica e epistemológica.

Janik (2020) retoma parcialmente estas ideias para compreender o gameplay a partir do conceito de textura, que se refere a formação coletiva do espaço do jogo. A autora argumenta que jogar videogames é uma experiência espacial, na qual diferentes corpos se encontram e se influenciam. Em outras palavras, o processo de intra-ação do gameplay abrange um espaço onto-epistemológico conectado por distintos atores (jogadora e videogame), no qual ocorrem conversas, trocas de sentido e geração de significados. Essa textura do gameplay auxilia na compreensão da comunicação que ocorre na relação entre jogadora e videogame. Jogadora e videogame vivenciam uma dualidade, pois existem em si e dentro do outro. Por meio dessa lógica que esses aparelhos são capazes de compreender suas ações, propriedades e delimitações. Janik (2020) cita como exemplo a interpretação das regras do jogo e as condições de vitória que o videogame permite e torna visível para a jogadora. A textura do gameplay também se faz presente no conhecimento acumulado de uma jogadora experiente em determinado gênero e capacitada por anos de desenvolvimento de suas aptidões físicas. Por meio disso ela é capaz de jogar com mais desenvoltura videogames de características semelhantes.

Os conceitos de textura e gameplay fazem referência ao esforço coletivo (JANIK, 2020) de distintos aparelhos que (re)configuram corpos, práticas, sentidos, significados, a

realidade e formas de saber (BARAD, 2003). Janik (2020, online, *tradução minha*) afirma que “o fenômeno do gameplay se torna a maneira que entidades de ordem ontológica completamente diferente se comunicam”⁷⁴. A autora conclui que o gameplay não diz respeito apenas às interpretações e ações humanas no mundo do jogo. Há uma determinada textura, que se configura como um espaço de comunicação entre aparelhos. Este processo perpassa tanto o ambiente digital, quanto o físico e os diferentes corpos dos objetos.

Levando em consideração que texturas são criadas pela intersecção de diversos espaços e conexões entre atores de distintas ordens, Janik (2020) cita como exemplo o fenômeno do *speedrunning* para compreender a construção coletiva do gameplay. *Speedrunning* pode ser definido como a prática de chegar à condição final de vitória de um videogame o mais rápido possível. O objetivo da jogadora é encontrar a rota mais breve possível para chegar à tela de créditos, incluindo o emprego de *glitches* e caminhos não planejados pelas desenvolvedoras do jogo. De acordo com a autora, reduzir o *speedrunning* a uma forma alternativa de jogo reduz a complexidade desta prática. Diversos aparelhos estão envolvidos no fenômeno: comunidades online dedicadas ao *speedrunning*, com rankings e guias compartilhados; utilização de *softwares* para encontrar as rotas mais eficientes; as possibilidades ofertadas pelo videogame para “quebrar” as intenções das desenvolvedoras; o cálculo da passagem do tempo por meio da movimentação do espaço digital, entre outros. Janik (2020) afirma que o *speedrunning* é um fenômeno rico para investigações sobre textura do gameplay, afinal é perceptível as intersecções entre diversos atores.

Adotar o conceito de gameplay proposto nesta seção beneficia o empreendimento científico dos Game Studies, visto que desenvolve a complexidade do pensamento sobre os fenômenos ligados aos videogames, amplia as possibilidades e caminhos investigativos e valoriza a relação e as ações da jogadora e do videogame. Essas noções passam, necessariamente, por deslocar o humano do centro das relações e incorporar os diversos aparelhos em uma ontologia híbrida. O que não significa ignorar as diferenças e particularidades materiais-discursivas. É fundamental que sejam mapeadas as intersecções e texturas que emergem no gameplay, nas quais as ações se traduzem e são reconhecidas para

⁷⁴ Do original: “*gameplay phenomenon becomes the means of communication between ontologically completely different entities.*” (JANIK, 2020, online).

além de fronteiras pré-definidas. Na próxima seção, será abordado como as relações temporais se articulam com o conceito de gameplay.

3.2 Tempo no gameplay

Anteriormente foi apresentado um conceito de gameplay baseado em uma ontologia híbrida. Isto é, a realidade e a existência dos aparelhos emergem dos seus vínculos. Nesta seção, serão discutidos conceitos sobre o tempo. O ponto de partida se dará via autores da Filosofia, para entender a experiência temporal da subjetividade da jogadora. Em seguida, estas noções serão conectadas ao gameplay por meio de abordagens dos Game Studies e STS. Desta maneira, ao agregar uma base conceitual sobre o tempo específica para esta investigação, pretende-se construir instrumentos para verificar como o tempo emerge no gameplay de *Dark Souls: Remastered* e *Dark Souls 3*.

3.2.1 Experiência temporal da jogadora

O que é o tempo? Esta é uma questão escorregadiça. Seguindo a meditação de Santo Agostinho: “que é, pois, o tempo? Se ninguém me pergunta, eu sei; mas se quiser explicar a quem indaga, já não sei” (1964, XI, p. 14). Concepções sobre tempo e espaço foram alteradas ao longo da história devido a revoluções nos modos de pensar, como nos casos que se sucederam à mecânica aristotélica, à física do Renascimento, ao paradigma newtoniano e à Teoria da Relatividade. Desenvolver uma resposta atrelada ao gameplay é o objetivo desta seção. Van Fraassen (2013) dedica-se a explorar alguns conceitos fundamentais sobre o tempo que, de acordo com o autor, necessitam uma abordagem de cunho ontológico. O autor afirma que “o que acontece, acontece no tempo, e o que existe, existe no tempo” (2013, p. 38, *tradução minha*)⁷⁵. Qualquer evento implica uma referência temporal, no qual se verifica uma alteração do estado da realidade.

Van Fraassen (2013) aborda reflexões sobre o tempo de Aristóteles, Leibniz, Kant, Newton, Lorentz, Nietzsche, Einstein e outros. A partir dessas leituras, o autor pontua algumas categorias analíticas para compreender o tempo. A primeira delas versa sobre a **ordem** dos acontecimentos. Afirmar que algo ocorreu demarca uma determinada posição

⁷⁵ Do original: “*What happens happens in time, and what exists exists in time*” (VAN FRAASSEN, p. 38).

temporal em relação a outros eventos. É possível dizer que o evento X ocorreu e depois o evento Y, definindo uma ordem temporal. Outra característica do tempo são as **relações**, que podem ser simultâneas, anterior e entre. Isso significa que os eventos são elencados conforme suas conexões. Caso seja adicionado o evento Z ao exemplo anterior, que teria ocorrido entre X e Y, é estabelecida uma relação de ordem. A característica seguinte diz respeito a magnitude temporal. Trata-se da **duração** de um evento e do íterim decorrido entre acontecimentos. Seria possível dizer que um evento X durou menos do que Y, porém Z durou mais do que ambos. Por último, **métricas** versam sobre a possibilidade de estabelecer dimensões e coordenadas temporais. Esta mensuração temporal pode ser observada nos sistemas de calendários e relógios. Segundo Van Fraassen (2013), estas categorias temporais de ordem, relações, duração e métricas formam um sistema interconectado. Isolar estas características em determinada descrição ou análise temporal pode ser um equívoco. Van Fraassen (2013) considera que as categorias temporais de ordem, relações, duração e métricas estão atreladas a determinada definição ontológica do tempo e que diferentes autoras, pesquisadoras e filósofas tensionam essas características temporais de forma particular.

Seria tentador atrelar essas noções simplesmente a um tempo decorrido entre a jogadora iniciar e desligar o videogame. Mussa (2018) afirma que uma visão teleológica do tempo, isto é, um período representado por uma função em linha reta entre ação e resultado, torna a temporalidade do gameplay estéril. Nesse sentido, Mussa (2018) recorre a Bergson (1965; 2008) para tratar da continuidade da duração e a subjetividade da experiência temporal. Concepções estas que entraram em conflito com as de Einstein (2017), conforme será abordado adiante (CANALES, 2016). O principal conceito de Bergson (1965; 2008) para examinar o tempo é a duração, que abrange a experiência, percepção, memória e continuidade da vida vivida. O autor argumenta que os estados mentais do sujeito no tempo se expandem da sua vida interna para o mundo material.

Assim como Van Fraassen (2013) explica que eventos alteram estados da realidade, Bergson (2008) identifica que os sujeitos se movem de estado para estado. De um momento para outro, o sujeito pode sentir alegria, tédio, confusão, dores, curiosidade e assim por diante. Há um processo incessante de mudanças que se desdobram no tempo, de tal maneira que a própria condição de qualquer estado é de eterna transformação. A geração de estados

segue um fluxo infinito que, aparentemente, deveria produzir descontinuidades na vida psíquica. Entretanto, esses eventos granulares e heterogêneos dos sujeitos são acumulados e organizados em uma continuidade pela duração. Na base dessa concepção de tempo que perdura na consciência dos sujeitos, está a existência de uma memória que prolonga o passado no presente. Esta memória, de acordo com Bergson (2008),

“[...] não é uma aptidão que guarda recordações em uma gaveta ou as inscreve em um registro. Não há registro, não há gaveta; não há sequer, propriamente falando, uma aptidão, pois uma aptidão funciona intermitentemente quando quer ou quando pode, ao passo que o amontoamento do passado sobre o passado prossegue sem trégua.” (BERGSON, p. 7, 2008, *tradução minha*)⁷⁶.

A memória em formato de duração não pode ser confundida com um ato cognitivo de recordar momentos específicos do passado. Bergson (2008) adiciona que a memória da duração preserva o passado em sua totalidade e a consciência no presente é pressionada e perseguida por este acúmulo, mesmo que o sujeito não seja capaz de acessar eventos anteriores conforme os seus caprichos. A memória se manifesta no presente como uma tendência ou impulso, parcialmente reconhecida em forma de ideias. Apesar do acúmulo do passado no presente, a duração é um processo criativo de invenção e transformação. A continuidade previne que os estados da realidade sejam repetidos de maneira idêntica. A duração é elástica, ainda que não seja possível para os sujeitos retrair ou expandir a continuidade de suas vidas internas conforme seus desejos. Nesse estica e puxa da continuidade temporal, Bergson (2008) conclui que a duração é como um hífen, gerando elos e conexões da vida vivida no tempo. A duração pode ser considerada o próprio intervalo entre a vida interna dos sujeitos e o mundo exterior. Bergson (1965) afirma que a duração se estende para o mundo físico, pois o corpo humano não é uma fronteira para a consciência.

A explanação de Bergson (2008; 1965) sobre o conceito de duração navega nos terrenos da percepção e experiência. “Percebemos a duração como uma corrente contra a qual não conseguimos ir. É a base do nosso ser, na qual sucumbimos, a própria substância do mundo em que vivemos” (BERGSON, 2008, p. 45, *tradução minha*)⁷⁷. O autor argumenta

⁷⁶ Do original: “[...] is not a faculty of putting away recollections in a drawer, or of inscribing them in a register. There is no register, no drawer; there is not even, properly speaking, a faculty, for a faculty works intermittently, when it will or when it can, whilst the piling up of the past goes on without relaxation.” (BERGSON, 2008, p. 7).

⁷⁷ Do original: “We perceive duration as a stream against which we cannot go. It is the foundation of our being, as we fell, the very substance of the world in which we live” (BERGSON, 2008, p. 45).

que o tempo da duração não é um processo estabelecido por reflexões e pelo intelecto dos sujeitos. Levando isso em consideração, Merleau-Ponty (2011) é um aliado para compreender a percepção e experiência nas quais Bergson (2008; 1965) se refere. Ambos os autores destacam que a experiência retrata a presença pré-analítica dos sujeitos no mundo. A vida material não se reduz ao plano da racionalidade. Sujeito e mundo se encontram na intersecção da vida interna e nos corpos e sentidos físicos do sujeito. Por sua vez, a percepção emerge neste cruzamento entre a consciência e a existência das coisas, como uma espécie de pano de fundo da experiência (MERLEAU-PONTY, 2011). A percepção gera informações e conecta sentidos ofertados pelo mundo, provocando o fluir da consciência do sujeito do seu corpo para o mundo material. Por meio desse entendimento, Bergson (2008) afirma que apesar de tudo estar no tempo e em constante transformação, a duração real é aquela que deixa marcas e “morde as coisas” (p. 52, *tradução minha*)⁷⁸. Ou seja, a duração é percebida pelos sentidos de uma maneira que o intelecto do sujeito deixa escorregar, porém a consciência e corpo físico reconhecem sua presença no tempo por meio dos estados da realidade em constante transformação. Seria impossível conceber o tempo em continuidade da duração sem a percepção de uma vida vivida. A integralidade da experiência dos sujeitos é duração, que converte instantes de transições artificiais em um aparente fluxo natural da consciência (BERGSON, 1965).

Nos termos apresentados por Bergson (1965), cada sujeito conta com experiências temporais heterogêneas, dado que ritmos distintos da duração são possíveis. Essa noção gera uma multiplicidade de durações, que de fato coexistem. Quando essas percepções temporais se encontram em determinado(s) evento(s), a condição de simultaneidade emerge. A simultaneidade temporal para Bergson (1965) é uma intersecção de melodias das experiências dos sujeitos. Para mensurar esses encontros, relógios e dispositivos semelhantes foram inventados. O autor argumenta que os relógios são incapazes de mensurar o tempo da duração que perdura, pois consistem em contagens de simultaneidades e não de intervalos da continuidade. Este talvez seja o maior ponto de divergência entre Bergson (1965) e Einstein (2017). Para o físico, relógios de fato mensuram o tempo e a simultaneidade não passa de relações arbitrárias entre diferentes pontos no espaço-tempo. A simultaneidade entre eventos

⁷⁸ Do original: “*gnaws on things*” (BERGSON, 2008, p. 52).

seria uma generalização instintiva, resultado da incapacidade humana de acompanhar a velocidade da luz. O físico chegou ao ponto de afirmar que “o tempo dos filósofos não existe” (apud CANALES, 2016, p. 56, *tradução minha*)⁷⁹. O tempo psicológico seria apenas uma construção mental incompatível com a realidade física (EINSTEIN, apud CANALES, 2016). Por sua vez, Bergson (1965) afirma que a Teoria da Relatividade pertence ao domínio da epistemologia e que definir o tempo pelo dispositivo de mensuração transforma a forma de aferição do tempo e o tempo em um único fenômeno. O filósofo não discorda da aplicação do relógio nos termos do campo da Física e da Matemática (CANALES, 2016). O ponto de disputa de Bergson (1965) se refere ao tempo que é convertido em espaço e que esta definição seja determinante para a existência e realidade do tempo. Para Bergson (1965), o tempo da duração deve ser capaz de ser vivido pelo sujeito e não deve ser condicionado por um ponto de referência para ser mensurado por um determinado observador. O filósofo argumenta que os relógios foram concebidos para observar o tempo de eventos relevantes para os sujeitos. Isto é, o relógio é um dispositivo utilizado para compreender um evento no tempo que é significativo para determinado observador. Sendo assim, compreender o que está fora da mensuração é o que confere aos relógios seu poder nas relações temporais, pois eles aferem somente aquilo que é importante aos sujeitos (BERGSON, apud CANALES, 2016).

Vinculando essas discussões ao gameplay, Mussa (2018) cita um exemplo de experiência da jogadora compatível com *Dark Souls*. Ao explorar um determinado ambiente do mundo ficcional, a jogadora pode ser surpreendida por uma emboscada de criaturas, gerando estados emocionais de surpresa e nervosismo. Ao ser derrotada, reviver e levar seu personagem ao mesmo local, não haverá mais o efeito da surpresa. A jogadora inclusive estará armada com o conhecimento e convicção de como enfrentar a emboscada de forma distinta. Mussa (2018) argumenta que enquanto é possível cronometrar estas experiências, compreender que há processos que se desdobram no tempo de forma contínua e em ciclos, se torna mais útil ao gameplay do que unidades mensuráveis de um dado período. Pois a comunicação entre jogadora e videogame geram ritmos temporais regulados pelos padrões da máquina, em conexão com os aspectos sensoriais do corpo e mente humanos. Revisando conceitos, este parágrafo compreende que a subjetividade lúdica (VELLA, 2019) extravasa

⁷⁹ Do original: “*Il n’y a donc pas un temps des philosophes*” (EINSTEIN apud CANALES, 2016, p. 56).

o tempo para além da corporalidade humana de maneira pré-reflexiva (MERLEAU-PONTY, 2011) ao estender a duração da vida interna (BERGSON, 1965) para o mundo-do-jogo.

Logo, essa posição se distancia de analisar a experiência da jogadora como algo que ocorre no lado de dentro da tela, no espaço imaginado (FRAGOSO, 2015), conforme aponta Amaro (2021). Neste caso, a experiência se tornaria imaterial. Apenas uma representação. A autora argumenta que o corpo fenomenal do videogame negocia e intercala espaços constantemente, posicionando corpos físicos e orgânicos como mediadores do mundo, nos termos de Merleau-Ponty (2011). Destas condições emergem no gameplay a “experiência tecno-estética dos artefatos” (AMARO, 2021, p. 52). Jogadora e videogame, em comunhão, organizam o tempo em forma de ritmos (AMARO apud MED, 2017). Ao acoplar materialidades da relação jogadora-videogame, durações elásticas (BERGSON, 1965) determinam a experiência de jogo no gameplay.

Nesta seção, constata-se que a vida vivida durante o gameplay vai além da subjetividade da jogadora. O tempo da duração mental acopla-se às materialidades do mundo-do-jogo. Isso não significa que as imagens representadas do videogame definem o tempo da jogadora. Trata-se de um processo em parte pré-reflexivo, em parte interpretativo, que vincula corpos da jogadora e videogame no tempo da percepção humana e dos padrões da máquina. Como exemplo, isso é o mesmo que dizer que 10 minutos de gameplay de *FIFA* (ELECTRONIC ARTS, 2022) são ligeiramente distintos do mesmo período do gameplay de *Shadow Tactics: Blades of the Shogun* (MIMIMI GAMES, 2016). No primeiro, simula-se o total de 90 minutos de uma partida de futebol nestes 10 minutos, enquanto no segundo jogo este tempo pode ser utilizado pela jogadora apenas para analisar o cenário antes de tomar qualquer ação – pois se trata de um videogame de estratégia furtiva⁸⁰. O tempo emerge das conexões entre aparelhos, configurando a duração da vida vivida pela jogadora em relação com a materialidade e representações dos videogames. A próxima seção visa expandir o entendimento deste tempo no gameplay.

⁸⁰ Gênero de jogos conhecidos como *stealth*. Ver em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Stealth_game>. Acesso em 26 jun. 2022.

3.2.2 Entre espectros e des/continuidades

Apesar das discordâncias intelectuais, é possível observar que tanto o tempo da Teoria da Relatividade de Einstein (2017), quanto a duração de Bergson (1965; 2008), têm como referência o paradigma científico Moderno (LATOURE, 1993). Einstein (2017) utilizava dispositivos para mensurar e tornar a natureza do espaço-tempo compreensível para os saberes humanos, enquanto Bergson (1965; 2008) reflete sobre um tempo que se expande da subjetividade e consciência humana em direção ao mundo material. Para investigar o tempo no gameplay de *Dark Souls*, será necessário deslocar a visão centrada nos humanos. Mais uma vez, adotar a onto-epistemologia de Barad (2003) será produtivo. Levando em consideração o conceito de gameplay apresentado anteriormente, será realizada uma discussão sobre o entrelaçamento de des/continuidades e as relações espectrais do tempo (BARAD, 2010), existentes na re/configuração das fronteiras onto-epistemológicas proporcionadas pelo gameplay.

A des/continuidade e as relações espectrais do tempo são introduzidas por Barad (2010) como uma forma de pensar, desenvolvida por meio da Física quântica de Niels Bohr e da Filosofia de Derrida (1994). Estas ideias visam desestabilizar noções de coesão temporal, no sentido de uma estrutura de ordem causal dos eventos do universo. A premissa dessa concepção parte do comportamento des/articulado dos elétrons, que gera rupturas no senso de continuidade. Com isso, o espaço e tempo são re/configurados pela performatividade material-discursiva. Passado, presente e futuro apresentam qualidades de ordem espectral⁸¹, isto é, uma ausência/presença conjurada pela incerteza temporal.

Para que seja possível compreender estes termos e como eles são relevantes para esta investigação, é necessária uma exploração de noções da Física quântica. O comportamento dos elétrons é conhecido como “pulo” ou “salto”, que se registra na unidade da grandeza quantum. Esta unidade é a menor possível e indivisível de dado fenômeno⁸². De acordo com Barad (2010), os estudos de Bohr demonstram que o “salto” dos elétrons, que circulam o núcleo atômico, é des/contínuo. Isto porque em determinado momento o elétron observado

⁸¹ Do original: “*hauntological*”. Conceito apropriado por Barad (2010) de Derrida (1994).

⁸² Disponível em: <<https://plato.stanford.edu/entries/qm/>>. Acesso em 5 out. 2021.

apresenta um nível de energia e, em outro momento, apresenta um nível de energia distinto, sem antes estar em qualquer posição intermediária. Este nível intermediário de energia que o “pulo” dos elétrons não apresenta é uma materialidade espectral, que apesar de não ser observado, integra-se à existência do fenômeno. Uma ausência/presença. Barad (2010) ainda compreende esse fenômeno do “pulo” dos elétrons por meio da perspectiva de fluidez identitária - uma ruptura na suposta rigidez da identidade dos aparelhos, o que pode ser considerado uma característica *queer*, pois se trata de movimentos não binários. Essa interpretação se dá pela quebra de dicotomias e estados fixos da realidade dos elétrons.

A partir disso, Barad (2010) argumenta que a indeterminação do universo oscila entre pontos de estabilidade e instabilidade, possibilidade e impossibilidade e continuidade e descontinuidade. Esta última dupla, em particular, é decisiva para a abertura à transformação e devir do universo, que resiste à causalidade e determinismo unidirecional. As relações entre aparelhos e as dinâmicas de des/continuidade definem um estado ontológico de im/probabilidade, defende Barad (2010). A maneira que se determina o estado de existência material de dado fenômeno é, sem dúvidas, por meio da observação. Antes disso, não é possível determinar sua condição ou possíveis transformações⁸³. A autora retoma a ideia de materialidade espectral, pois a multiplicidade e in/determinação dos eventos são capazes de assombrar, em sua ausência/presença, a própria natureza da realidade. Neste caso, a ontologia é indivisível da sua espectralidade, conforme termos de Derrida (1994), conjurando nos aparelhos um entrelaçamento de des/continuidades. Toda e qualquer possibilidade é assombrada por seu oposto mutuamente excludente. São entrelaçamentos entre o agora, antes, depois, vida e morte. O que, por sua vez, “desafia o senso comum sobre a comunicação *entre* entidades *separadas*, de forma arbitrária, por amplos espaços e tempos” (BARAD, 2010, p. 251, grifo da autora, *tradução minha*)⁸⁴.

Pela leitura de Niels Bohr, Barad (2010) cita como exemplo de in/determinação o comportamento da luz, que pode ser mensurada como partículas ou ondas, de acordo com a

⁸³ Esse argumento de Barad (2010) é introduzido por meio de anedotas sobre o “gato de Schrödinger” e a superexposição quântica de Niels Bohr. Disponível em: <<https://plato.stanford.edu/entries/qt-entangle/>>. Acesso em 5 out. 2021.

⁸⁴ Do original: “*quantum entanglements defy commonsense notions of communication between entities separated by arbitrarily large spaces and times*” (BARAD, 2010, p. 251).

configuração do experimento⁸⁵. A ontologia de ondas e partículas são distintas, já que ondas se estendem e se sobrepõem umas às outras, enquanto partículas ocupam um espaço específico em dado momento. Como a luz poderia apresentar ambas as formas de existência? Isso ocorre pela forma material utilizada para observar o fenômeno. O arranjo material do experimento altera a realidade observada. Barad (2010) argumenta que os conceitos e ideias sobre o universo são materiais-discursivas, isto é, determinadas por condições materiais específicas que as tornam inteligíveis. Novamente, os conceitos são assombrados pelo seu oposto, como no caso do comportamento da luz, que é partícula apenas quando não é onda e vice-versa. Seguindo Bohr, a autora afirma que há uma inseparabilidade entre o fenômeno e a ação de observação.

Os conceitos e significados emergem de uma materialidade-discursiva in/determinada, contingente e transitória, com transformações fluídas e abertas a multiplicidade. A forma de observar não é neutra e nem um mero distúrbio, mas integrante da ontologia do aparelho, impossibilitando o binarismo entre objeto e observador. Aqui se identifica o caráter da performatividade, pois há uma ação direta no fenômeno de se apropriar dos aparelhos, ou intra-ação, conforme discutido anteriormente (BARAD, 2003). Realidade e existência se encontram em processo de intra-ação, afinal é por meio da relação material-discursiva entre aparelhos que as características e fronteiras ontológicas são (re)configuradas (BARAD, 2010).

Como essas considerações são relevantes para noções de temporalidade? Barad (2010) argumenta que tanto o tempo, quanto o espaço, são fenômenos emergentes da intra-ação. Ambos não existem de forma isolada e pré-determinada no universo. Do contrário, todos os eventos já teriam ocorrido, anulando a existência do tempo e de futuros eventos. O tempo não é um recipiente de fenômenos, mas um entrelaçamento de materialidades e discursos que se desdobram e se costumam aos aparelhos do universo. Tempo e espaço compõem os fenômenos e são fenômenos materiais-discursivos em intra-ação com outros aparelhos.

⁸⁵ Disponível em: <<https://plato.stanford.edu/entries/qm-copenhagen/>>. Acesso em 5 out. 2021.

Conforme Barad (2010), pensar o tempo como um fenômeno em intra-ação abre a possibilidade para uma identidade fluída, da mesma forma que o “salto” dos elétrons. Por exemplo, o passado permanece aberto a (re)configurações futuras, jamais imobilizado. Entretanto, pelas condições materiais-discursivas do fenômeno do tempo, não há como reviver o passado. O que ocorreu se entrelaça nos aparelhos, separados no espaço e no tempo, gerando relações de responsabilidade. Há uma condição ética na onto-epistemologia de Barad (2010) que, apesar da identidade fluída dos aparelhos, torna impossível um recorte rígido entre passado, presente e futuro, aqui e agora, causa e efeito. Entrelaçamentos apresentam relações de obrigação, um compromisso ontológico entre aparelhos. Isto não significa que todo o universo é conectado em uma unidade. São relações materiais-discursivas específicas que produzem des/continuidades em alteridade no universo. Em outras palavras, a proposta de Barad (2010) conecta os aparelhos, mesmo que distantes no espaço e no tempo, sem ignorar suas particularidades e diferenças.

O tempo para Barad (2010) nunca pode ser presumido. A temporalidade se integra intimamente na relação entre aparelhos, modificando a própria coesão temporal. Cada processo de intra-ação faz emergir um saber temporal, de acordo com o arranjo material-discursivo. Neste ponto é possível conectar o entrelaçamento de des/continuidades de Barad (2010), com o conceito de *gameplay*. Levando em consideração que o *gameplay* apresenta uma ontologia híbrida, ocorre por meio dessas relações materiais-discursivas a troca de sentidos e significados entre jogadora e videogame. O tempo está integrado nessa relação, não apenas como recipiente dos eventos ou experiência vivida. Há uma (re)configuração entre fronteiras no *gameplay* e, sendo assim, o tempo emerge como um aparelho que pode ser observado e compreendido de maneira específica nos processos comunicativos que ocorrem entre jogadora e videogame. Abrangem estas formas materiais-discursivas do tempo no *gameplay* tanto as mecânicas do jogo, a maneira de mensurar o tempo dos dispositivos, as representações espaço-temporais no mundo do videogame, assim como o corpo da jogadora, sua percepção e experiência subjetiva, as respostas do controle aos seus comandos, entre outros. O argumento é que, por meio da intra-ação, as relações temporais apresentam características próprias durante o *gameplay*, de acordo com o arranjo material-discursivo e a (re)configuração das fronteiras entre aparelhos de diferentes ordens onto-epistemológicas.

Em síntese, o arranjo material-discursivo do gameplay (re)configura a duração da vida vivida da jogadora, que se expande do seu eu interno para o mundo externo e alcança a subjetividade lúdica do seu eu-no-mundo-do-jogo. A corporalidade dessa experiência engloba uma percepção ambígua de pré-reflexividade e interpretação cognitiva. O corpo da jogadora no gameplay se vincula ao videogame e suas materialidades, em uma ontologia híbrida, uma espécie de quimera orgânica/maquínica. Os pixels, sons, códigos rodando, interfaces gráficas, telas e *gamepad*, abrangem o aparelho videogame. Seus espaços de representação e imaginação criam padrões de ciclos e ritmos. Jogadora e videogame, em suas distintas ontologias, comunicam e traduzem temporalidades que cruzam fronteiras e sobrepõem camadas de simultaneidade. Logo, o tempo do gameplay não é nem o da duração e da continuidade da vida vivida, nem o do pragmatismo computadorizado e da representação ficcional do videogame. O tempo é um aparelho material-discursivo que se integra às demais relações do gameplay, com suas próprias capacidades de (re)configuração, des/continuidades e espectralidade ontológica.

4 METODOLOGIA: INTERSECÇÃO ENTRE JOGO E JOGAR

Neste capítulo será apresentada a metodologia para análise formal do gameplay. O objetivo é desenhar procedimentos técnicos e analíticos por meio do debate entre autores dos Game Studies, para atender o objetivo geral desta pesquisa de investigar a intersecção temporal gerada pela comunicação entre a jogadora e os videogames *Dark Souls: Remastered* e *Dark Souls 3* durante o gameplay

Em síntese, esta pesquisa emprega métodos mistos, esforço que visa potencializar as forças e minimizar as fraquezas de distintas metodologias (LIEBEROTH; ROEPSTORFF, 2015). Os procedimentos são: a) jogar o videogame múltiplas vezes, de maneira sistemática e com olhar atento para elementos temporais (AARSETH, 2003; KARPPI; SOTAMAA, 2012); b) aplicar a análise formal do gameplay (LANKOSKI; BJÖRK, 2015), que envolve identificar, descrever e relacionar componentes e padrões no design do jogo (FERNÁNDEZ-VARA, 2015; BJÖRK; HOLOPAINEN, 2005); e, c) adotar técnicas inspiradas na etnografia (BROWN, 2015), incluindo: abordar criticamente o histórico da pesquisadora com videogames e sua familiaridade com o objeto de pesquisa; desenvolver diários de campo para auxiliar nas reflexões do processo de análise; e, registrar as sessões de jogo por meio de gravações audiovisuais. Destaca-se que os procedimentos listados devem ser interpretados como camadas de um mesmo processo e não etapas isoladas.

4.1 Procedimentos de jogo

Metodologias científicas abrangem o processo de coleta e análise de dados (LANKOSKI; BJÖRK, 2015). Este processo depende do escopo da pesquisa, visto que é possível coletar e analisar dados de múltiplas formas. No caso da análise de videogames, exige-se que a pesquisadora jogue o jogo (AARSETH, 2003). Parece óbvio, entretanto esta é uma afirmação que demanda desdobramentos. Considerando a importância da metodologia para trabalhos científicos, as seguintes questões emergem: por que a pesquisadora deve jogar o jogo? Qual forma de jogar é mais adequada aos objetivos da pesquisa? A forma de jogar altera a análise? Qual nível de engajamento com o jogo é necessário à análise? Qual deve ser a postura e o olhar da pesquisadora ao jogar? As respostas para estas perguntas são relevantes, pois integram o ato de jogar videogames em uma metodologia estruturada. Isto é, um jogar

que apresenta justificativas e técnicas sistematizadas em função do objetivo científico de analisar videogames.

Em defesa de um método que incorpore o jogar, Aarseth (2003) conecta sua argumentação às características estéticas dos videogames. De acordo com o autor, videogames são constituídos por conteúdos artísticos não efêmeros. Imagens, sons e palavras são armazenados e acessíveis ao público, o que pode ser comparado com objetos de arte. Para realizar uma análise adequada, a pesquisadora deve ter uma experiência em primeira mão do objeto artístico, o que necessariamente implica em uma metodologia do jogar. Sem este contato direto com o videogame analisado, a investigação corre riscos de cometer equívocos e/ou presumir a função de determinados elementos do jogo de maneira inadequada (AARSETH, 2003). Isto não inviabiliza outros métodos, como a observação de sujeitos jogando ou entrevistas com desenvolvedoras. Estas técnicas podem e devem ser aplicadas para complementar a análise de videogames, conforme o escopo da investigação exigir.

Segundo Aarseth (2003), jogar videogames com uma postura analítica não é exclusividade de pesquisadoras. Jornalistas o fazem para desenvolver avaliações e as próprias jogadoras necessitam de uma abordagem analítica que auxilie no processo de navegar nas propostas do jogo. O engajamento com videogames e, por consequência, a postura analítica, demanda que jogadoras, jornalistas e pesquisadoras performem ações para compor o *gameplay*. No caso da investigadora, demanda-se capacidade teórica, crítica e analítica em conjunto com o treino de aptidões e habilidades exigidas pelo videogame em estudo, com o objetivo de produzir conhecimento acerca do objeto examinado. Essas características de aptidões e habilidades são particulares aos jogos digitais, visto que em filmes e livros não há ação direta no espaço da representação por parte da espectadora ou leitora. Assim como não são necessários reflexos rápidos ou apertar de botões na experiência dessas outras mídias.

Portanto, Aarseth (2003) argumenta que no método de análise de videogames é fundamental que a pesquisadora jogue e busque informações de outras fontes quando necessário. Porém, o autor não oferece um método concreto ou sistematizado para o jogar da pesquisadora. Consalvo e Dutton (2006) criticam essa lacuna no trabalho de Aarseth (2003). Os autores pontuam que jogar deve ser aprimorado com um esquema analítico atento aos

componentes do videogame. Estes elementos contribuem para a experiência de jogo e, sendo assim, observá-los é relevante. São exemplos de componentes o avatar da jogadora, menus, barra de vida, diálogos, escolhas disponíveis à jogadora, itens e equipamentos. Examinar estes componentes e suas relações de maneira sistemática permite à pesquisadora compreender o “texto” e significados do videogame, segundo Consalvo e Dutton (2006).

Os autores traçam quatro áreas de componentes para a análise de videogames, que podem ser investigadas separadas ou integradas: inventário de objetos⁸⁶, estudo da interface⁸⁷, mapa de interações⁸⁸ e registro do gameplay⁸⁹. Inventário de objetos envolve o desenvolvimento de um catálogo e sua organização em tabelas ou listas dos itens, armas, equipamentos e outros objetos que a jogadora pode utilizar no mundo do jogo. O objetivo é entender o papel destes objetos no gameplay. Estudo da interface envolve as informações na tela do videogame, como menus, barras de vida e energia e demais elementos gráficos não-diegéticos que permitem à jogadora controlar determinados componentes durante o gameplay. É pertinente verificar quais informações e escolhas estão acessíveis à jogadora e quais estão ocultas ou limitadas. Mapa de interações assinala as opções de diálogos e de relacionamento com personagens de outras jogadoras e/ou não-jogáveis. Trata-se de uma técnica de exploração que requer múltiplas repetições do jogo. Não é necessário que a pesquisadora realize um mapa de todas as interações possíveis, o que em videogames complexos pode se tornar inviável. O escopo da pesquisa irá delimitar a abrangência dessa exploração. Por fim, o registro do gameplay abre caminho para contingências e situações emergentes. A pesquisadora deve ficar atenta ao seu comportamento, ao mundo ou sistema de jogo e aos elementos intertextuais que constituem o videogame. Trata-se de realizar comparações entre as regras do jogo e as ações nas quais a jogadora pode efetuar. Por meio dessas quatro áreas, Consalvo e Dutton (2006) afirmam que é possível analisar videogames como um todo.

Partindo das propostas de Aarseth (2003), Karppi e Sotamaa (2012) também defendem a importância do jogar como procedimento metodológico. Insatisfeitos com a

⁸⁶ Do original: “*Object Inventory*” (CONSALVO; DUTTON, 2006).

⁸⁷ Do original: “*Interface Study*” (CONSALVO; DUTTON, 2006).

⁸⁸ Do original: “*Interaction Map*” (CONSALVO; DUTTON, 2006).

⁸⁹ Do original: “*Gameplay Log*” (CONSALVO; DUTTON, 2006).

ausência de aprofundamento das discussões sobre condutas científicas para o jogar, os autores elaboram uma perspectiva que se baseia no contexto e características ontológicas dos videogames. O contexto diz respeito às diversas maneiras que jogadoras se engajam com videogames. Para Karppi e Sotamaa (2012) não há uma maneira universal ou jeito correto de jogar. Aarseth (2003) moraliza o ato de jogar quando sustenta que *cheats*⁹⁰ e *walkthroughs*⁹¹ não devem ser utilizados, pois supostamente corrompem a experiência e desconfiguram o objeto de pesquisa. Karppi e Sotamaa (2012) discordam, em razão de que isso reduz a ação da jogadora para o interior do videogame e a torna subjugada às estruturas e regras do jogo. Presumir ou estabelecer um modelo de comportamento da jogadora reprime o potencial do próprio videogame em gerar práticas, ser ressignificado e reconfigurado. Estes pontos se conectam com as características ontológicas dos videogames, conforme explorado no capítulo sobre o gameplay. Karppi e Sotamaa (2012) afirmam que o jogo não se reduz ao humano que joga ou a máquina que o executa. O gameplay é composto por um agregado⁹² de componentes que se relacionam e se afetam mutuamente. “A jogadora agarra o jogo, porém simultaneamente é agarrada pelo jogo” (KARPPI; SOTAMAA, 2012, p. 417, *tradução minha*)⁹³. Logo, categorias universais de jogo são menos relevantes do que as partes que compõem o gameplay e geram (re)ações. Isso significa que o olhar da pesquisadora-jogadora deve estar atento à tela do jogo, ao *hardware*, ao *gamepad*, ao código do *software* e outros aspectos, desde que orientados pelo escopo da pesquisa. Em suma, o jogar não ocorre no vácuo e não se resume somente à experiência da jogadora e nem às regras e estrutura do videogame.

Karppi e Sotamaa (2012) ampliam as possibilidades de jogar da pesquisadora, porém ainda cabem definições práticas para incluir na metodologia. Uma resolução possível parte da exploração de um vocabulário crítico (COSTIKYAN, 2002), camadas (KONZACK,

⁹⁰ Códigos ou truques que concedem vantagens no mundo do jogo à jogadora. Podem ser disponibilizados pelas desenvolvedoras no próprio videogame ou acessados via *software* de terceiros. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Cheating_in_video_games>. Acesso em 4 jan. 2021.

⁹¹ Espécie de guia que ensina à jogadora como vencer no jogo. No Brasil é são conhecidos como “detonados”. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_walkthrough>. Acesso em 4 jan. 2021.

⁹² Os autores adotam o conceito de agregado (do original *assemblage*), conforme Taylor (2009).

⁹³ Do original: “*The player grasps the game, but simultaneously is grasped by the game*” (SOTAMAA; KARPPI, 2012, p. 417).

2002) ou enquadramentos (ZAGAL et. al., 2005) para a análise de videogames. Adotar esse repertório serve para observar o contexto e as características ontológicas dos videogames.

Costikyan (2002) argumenta que jogos são mídias altamente adaptáveis, presentes em tecnologias rudimentares ou sofisticadas. Para aprimorar o entendimento e maneira que videogames são discutidos, o autor propõe identificar fragmentos do *gameplay* em um vocabulário crítico. Os seguintes termos são levantados: interação (capacidade da jogadora de tomar decisões, causando reações que alteram o estado do jogo); objetivos (a interação é direcionada de forma explícita ou implícita pelo sistema do jogo); luta (desafios no caminho dos objetivos, como *puzzles*, exploração e competição com outras jogadoras); estrutura (regras e mecânicas que moldam, porém não determinam o comportamento da jogadora); significado endógeno (interpretações que emergem a partir da estrutura do jogo). Nesses termos, a definição de jogo para Costikyan (2002, p. 24, *tradução minha*) é de “uma estrutura de significado endógeno que requer que as jogadoras lutem para alcançar um objetivo”⁹⁴. O autor conecta essa conceituação com o desenvolvimento de jogos e afirma que o *gameplay* é uma colaboração e uma jornada de descobrimento moldada por desenvolvedoras e jogadoras, visto que a estrutura molda sem determinar a experiência de jogo.

Por sua vez, Konzack (2002) parte da premissa que videogames são compostos pelo espaço digital e *playground*⁹⁵. O primeiro faz referência ao mundo do jogo e o segundo ao espaço físico ocupado pela(s) jogadora(s). Para o autor, o foco no espaço digital abrange a estética e elementos ficcionais do jogo, enquanto o *playground* orienta a observação da cultura dos videogames. Com essa base, Konzack (2002) identifica as seguintes camadas para análise: *hardware* (tecnologia e componentes técnicos que executam o videogame); código do programa (estrutura do *software*); funcionalidade (integração, reação aos *inputs* da jogadora e comportamento do *hardware* e *software*); *gameplay* (estrutura do jogo: objetivos, obstáculos, recompensas, punições, recursos, conhecimento, estado do jogo, espaço, tempo);

⁹⁴ Do original: “*an interactive structure of endogenous meaning that requires players to struggle toward a goal*” Costikyan (2002, p. 24).

⁹⁵ Houve a preferência por não traduzir o termo, que poderia ser entendido como terreno de jogo. Salienta-se que o sentido empregado por Konzack (2002) é ligeiramente diferente de Huizinga (2009). Este último defende o *playground* como um domínio de espaço e tempo autocontido pelo jogo. Konzack (2002) aparenta fazer uma separação entre o espaço da representação (digital) e espaço físico (*playground*).

significado (semântica e aspectos narrativos); referencialidade (possíveis comparações de características do videogame com filmes, outros jogos e gêneros); e, sociocultural (relações entre jogadoras presentes no *playground* ou fora). O problema dessas camadas, conforme aponta Aarseth (2003), é a presunção de que elas compartilham do mesmo peso analítico. É inviável para uma investigação dar conta de todas essas camadas. Além disso, elas dependem de métodos distintos de observação. Por exemplo, acompanhar aspectos socioculturais de determinado videogame exige outra forma de aproximação em comparação com o estudo do *gameplay* e, potencialmente, problemas e objetivos de pesquisa ligeiramente distintos. Entretanto, quando for adequado, as camadas podem ser cruzadas e combinadas.

Zagal et. al. (2005) desenvolvem uma hierarquia de enquadramentos formalistas para descrever, analisar e estudar videogames. Essas estruturas partem da observação de diversos jogos digitais e derivam do campo da Ciência da Computação. Esta proposta é diferente de uma taxonomia, argumentam Zagal et. al. (2005), pois os videogames não são organizados por suas características ou gêneros. São os elementos em si que são organizados. O objetivo é prover ferramentas para explorar, dissecar e compreender as relações entre os elementos e mecânicas dos videogames. Zagal et. al. (2005) adicionam que estes enquadramentos não buscam definir as ideias ou intenções da desenvolvedora e o funcionamento interno do jogo.

Conforme os autores, os enquadramentos de hierarquia superior são: interface, regras, metas, entidades e manipulação de entidades. A partir destes enquadramentos e suas combinações, demais elementos emergem. Por este motivo que os autores os posicionam em uma hierarquia superior. Os elementos que emergem são caracterizados em relação de parentesco, quando originam diretamente de um enquadramento ou composto por mais de uma das categorias superiores.

Em síntese, interface engloba os aspectos sensoriais do videogame, incluindo os elementos presentes na tela, o equipamento físico que permite à jogadora enviar sinais ao jogo (exemplo: *gamepad*) e a transformação destes sinais em ação no espaço de representação. As regras definem e delimitam as ações que podem ocorrer no mundo do jogo e durante o *gameplay*. Segundo Zagal et. al. (2005), regras estabelecem a estrutura básica do videogame e não são necessariamente fixas. Elas podem mudar conforme o andamento do

jogo. Metas informam quais são os objetivos ou condições de sucesso definidas pelo jogo, que nem sempre são comunicadas de forma explícita. Isso afeta diretamente as decisões adotadas pela jogadora. Além disso, as metas podem ser rígidas ou de caráter aberto, permitindo a jogadora definir o que deseja realizar no jogo. Entidades são os objetos presentes no mundo do jogo, como inimigos, personagens, paredes, itens, *powerups* etc. Por sua vez, a manipulação de entidades são as ações que estes objetos do mundo do jogo podem exercer, seus atributos e habilidades. Estes enquadramentos servem como um ponto de partida para análise de videogames. Cada jogo apresenta categorias superiores e composições emergentes distintas, explicam Zagal et. al. (2005).

Por meio da leitura do vocabulário crítico de Costikyan (2002), as camadas de Konzack (2002) e os enquadramentos ontológicos de Zagal et. al. (2005), é possível esboçar orientações práticas de uma pesquisa que incorpore o jogar. Primeiro, a pesquisadora deve delimitar seu olhar conforme o escopo da pesquisa. Isto é, seguindo o problema, objetivos e cronograma disponível para a realização da pesquisa. Videogames são objetos complexos, feitos de muitas partes e diferentes componentes. Pode ser mais produtivo concentrar os esforços em uma análise detalhada de alguns destes elementos e suas relações. Por exemplo, a pesquisadora pode jogar para entender como o videogame está inserido em um contexto sociocultural específico. Ou focar nas interpretações e significados que emergem das mecânicas do jogo. Ou como os objetivos e metas se entrelaçam com a narrativa do videogame. As possibilidades são inúmeras. O fato é que o jogar da pesquisadora deve fazer um recorte e se direcionar para compreender aspectos específicos do jogo e suas combinações.

Fernández-Vara (2015) declara que são estas escolhas que qualificam o caráter metodológico do jogar, distinguindo de partidas e aproximações casuais. O jogar crítico entende que o recorte de pesquisa informa as decisões da pesquisadora-jogadora e a torna consciente do que se deve buscar durante o *gameplay*. Fernández-Vara (2015) adiciona que o método de jogar se aproxima de pesquisas antropológicas, chamadas de observação participante, visto que a pesquisadora se envolve e faz parte do objeto investigado. A jogadora-pesquisadora performa ações (AARSETH, 2003) e compõe o *gameplay* (KARPPÍ;

SOTAMAA, 2012). Em seguida, Fernández-Vara (2015) defende que a jogadora-pesquisadora complete o jogo para qualificar a análise do videogame. No jargão *gamer*, completar um jogo significa ultrapassar todos os desafios propostos e atingir o objetivo final do jogo, que podem ser dos mais variados. Entretanto, nem todos os jogos possuem objetivos finais ou, como visto anteriormente, as metas podem ter características abertas e mutáveis. Fernández-Vara (2015) afirma que o completar da jogadora-pesquisadora envolve experimentar e testar o quanto for possível os elementos do recorte da investigação. No caso de uma pesquisa com foco na narrativa, deve-se jogar para acessar toda a história. Outras investigações podem focar em níveis ou características específicas do jogo. Sendo assim, a jogadora-pesquisadora deve tentar coletar o máximo de informações do recorte realizado e, para Fernández-Vara (2015), isso é o suficiente para completar o jogo em termos metodológicos. A autora salienta que há consequências da jogadora-pesquisadora ser integrante do objeto de pesquisa. Na mesma proporção em que a pesquisadora jogar, ela se tornará especialista no jogo. Esta é uma posição privilegiada em relação a outras jogadoras e que irá alterar a percepção da pesquisadora em relação ao jogo (FERNÁNDEZ-VARA, 2015). É relevante que a investigadora tenha essa lucidez e do tipo de jogadora que ela é. Isto é, a jogadora-pesquisadora deve refletir sobre as maneiras específicas nas quais se engaja com o videogame.

Considerando as ideias expostas, é possível estabelecer alguns critérios para o jogar de uma pesquisa que visa analisar videogames. Em primeiro lugar, jogar se justifica pela necessidade de a pesquisadora ter contato direto com o objeto investigado. Estudiosos da área do cinema e literatura não embasam suas análises no relato de terceiros⁹⁶. De maneira semelhante, analisar videogames exige contato em primeira mão com o objeto investigado. Ressalta-se ainda a característica dos jogos digitais em demandar a performance de ações por parte da jogadora, seja apertando botões físicos ou fazendo escolhas no mundo ficcional, o que reforça a necessidade da pesquisadora em pautar sua análise a partir da sua própria experiência. Isso não significa que dados de outras fontes não possam ser incorporados na pesquisa. Relatos de desenvolvedoras, materiais da imprensa especializada e conversas com

⁹⁶ Salvo nas pesquisas sobre recepção, quando o objeto de pesquisa é justamente a experiência de terceiros.

outras jogadoras enriquecem o estudo. Em relação a forma de jogar, evita-se a moralização ou estabelecimento de uma jogadora ideal. Não há forma pura ou mais adequada de se engajar com videogames. Em algum grau, a análise deve contar com reflexões do histórico e familiaridade da pesquisadora com videogames. Além disso, a utilização de *cheats*, *mods*, *hacks*, *walkthroughs* e outras ferramentas podem auxiliar a investigadora no teste de situações e elementos do jogo, ao invés de supostamente corromperem a análise. Contudo, os testes e experimentos conduzidos devem responder ao recorte e escopo da pesquisa. Este foco também informa o engajamento com o jogo. A partir do jargão de completar o jogo, a investigação deve realizar esforços para absorver o máximo de informações sobre os elementos e características delimitadas pelos objetivos da pesquisa. Em decorrência disso, a pesquisadora-jogadora se torna uma espécie de especialista no jogo, o que deve ser acompanhado por fundamentações baseadas em um vocabulário crítico (COSTIKYAN, 2002), camadas (KONZACK, 2002) ou enquadramentos analíticos (ZAGAL et. al., 2005). Com base nisso, a próxima seção expande os procedimentos para analisar videogames e organiza o processo metodológico para investigar a intersecção temporal gerada pela comunicação entre a jogadora e os videogames *Dark Souls: Remastered* e *Dark Souls 3* durante o gameplay.

4.2 Análise formal do gameplay

Após as definições sobre jogar como procedimento metodológico, esta seção tem como objetivo construir ferramentas para analisar a estrutura temporal dos videogames. Os procedimentos que serão apresentados fundamentam a aplicação da análise formal do gameplay (LANKOSKI; BJÖRK, 2015; FERNÁNDEZ-VARA, 2015), em associação com os padrões no design do jogo (BJÖRK; HOLOPAINEN, 2005). Esta combinação orienta o estudo dos elementos e estruturas temporais de *Dark Souls: Remastered* e *Dark Souls 3*.

Aplicada na crítica de arte, arqueologia, literatura e cinema, a análise formal foca sua atenção no artefato pesquisado e suas especificidades. Os elementos do videogame são examinados de perto e suas relações são descritas em detalhes (LANKOSKI; BJÖRK, 2015). O objeto pode ser analisado individualmente ou em comparação com outros. O objetivo é descrever o sistema do jogo e fornecer condições para que a pesquisadora desenvolva análises

subsequentes. No contexto desta pesquisa, a análise formal do gameplay auxilia na compreensão de *Dark Souls* e permite examinar os elementos temporais que emergem durante o gameplay. Fernández-Vara (2015) adiciona que a metodologia não é apenas uma descrição dos componentes do jogo. A finalidade da análise formal é entender o funcionamento dos fragmentos do videogame em seu conjunto e como isso afeta o gameplay. A metodologia também serve para verificar como a estrutura do jogo proporciona uma experiência memorável ou desinteressante.

Na prática, a análise formal envolve jogar o jogo múltiplas vezes. Lankoski e Björk (2015) afirmam que este jogar é independente de contexto e não leva em conta maneiras específicas de jogo. Entretanto, de acordo com a seção anterior, o histórico e familiaridade da pesquisadora com o objeto são relevantes. Jogar não ocorre em um vácuo e formas específicas de engajamento com o videogame alteram a análise. Lankoski e Björk (2015) orientam que o jogo deve ser explorado de diversas maneiras, por meio de sessões de jogopesquisa regulares de caráter experimental, testando seguimentos e estressando componentes do videogame. Neste ponto, Lankoski e Björk (2015) e Fernández-Vara (2015) defendem a utilização de *hacks*, *mods* e *cheats*, conforme o problema de pesquisa. O que foi desnecessário à investigação deste trabalho. Após esse engajamento com o videogame, que leva em consideração o contexto da jogadora-pesquisadora, gera-se conhecimento sobre o funcionamento do sistema do jogo.

O próximo passo da análise formal identifica e descreve as características desse sistema. Esse detalhamento deve corresponder aos questionamentos da pesquisa, que visam a compreensão das funções de cada elemento e suas conexões. Nesta Tese estes procedimentos levam à identificação das estruturas temporais de *Dark Souls: Remastered* e *Dark Souls 3*. Para realizar uma descrição qualificada destes elementos, Lankoski e Björk (2015) sugerem que pesquisadora desenvolva um vocabulário pragmático e capaz de identificar as características do jogo analisado. Isto significa, conforme Fernández-Vara (2015), adotar termos provenientes da literatura dos Game Studies, além de produzir expressões próprias geradas pelo artefato examinado. A autora afirma que há pouco consenso sobre termos básicos dos Game Studies. Identificar e descrever elementos fundamentais dos

videogames pode auxiliar na expansão do vocabulário crítico, na geração de conhecimento e na consolidação de conceitos teóricos da área.

Assim como Costikyan (2002), Konzack (2002) e Zagal et. al. (2005), Lankoski e Björk (2015) também sugerem termos para analisar videogames. Chamados de primitivos, os termos correspondem às estruturas básicas dos jogos digitais. Para os autores, os primitivos existem em diversas camadas e contam com valores individuais. São eles que definem o estado do jogo e permitem a compreensão de ações específicas durante o gameplay. No caso de uma partida de Xadrez, primitivos versam sobre de quem é o turno e as posições das peças no tabuleiro, por exemplo.

Primitivos se dividem em *componentes*, *ações* e *metas*. *Componentes*, também identificados como elementos ou átomos, abrangem o que pode ser manipulado pela jogadora e/ou pelo sistema do videogame. Eles definem o espaço e os limites do mundo do jogo. Lankoski e Björk (2015) citam como exemplo a nave da jogadora, alienígenas e projéteis de *Space Invaders* (TAITO, 1978). Ressalta-se que componentes podem conter outros e alternar o agente que os controla. Ou seja, determinados elementos podem gerar elementos e seu comando é capaz de variar entre jogadora e máquina. *Ações* circulam entre jogadoras, componentes e sistema. A pesquisadora deve identificar e descrever de qual objeto parte a ação e em que nível o que é executado afeta o gameplay. Por exemplo, em *Space Invaders* a jogadora pode mover sua nave horizontalmente e lançar projéteis verticalmente. Em alguns jogos do estilo *tower defense*⁹⁷, a jogadora posiciona balizas, porém não é permitido controlar a direção de seus ataques. A ação dos componentes abrange os inimigos, personagens não jogáveis e outros objetos controlados pelo videogame, tais como os disparos realizados pelos alienígenas de *Space Invaders*. A ação do sistema pode ser observada na geração de novos inimigos e tempo cronometrado, por exemplo. Essa ação afeta componentes e jogadoras. Por fim, *metas* é a descrição do que deve ser atendido para alcançar determinado estado do jogo. Em outras palavras, são valores e significados atribuídos ao gameplay. Neste caso, são incluídas apenas as metas formais. Diversão, socialização e aprendizagem são objetivos fora

⁹⁷ Tipo de jogo de estratégia no qual a jogadora deve proteger seu território de inimigos ao criar estruturas de defesa. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Tower_defense>. Acesso em 6 jan. 2021.

do escopo deste método. A observação foca em como o sistema monitora quando se atinge ou se falha no jogo. Recompensas, hierarquias e a obrigação ou não de atingir determinadas metas compõem a descrição (LANKOSKI; BJÖRK, 2015). Fernández-Vara (2015) expande o vocabulário da análise formal nos seguintes termos: metas do mundo do jogo; metas diegéticas versus não diegéticas; salvar jogos; relações entre regras e mundo do jogo; valores e retórica procedural; conteúdo procedural versus conteúdo desenhado; dinâmicas de jogo; mediação; esquema de controles e periféricos; níveis de dificuldade/equilíbrio do jogo; representação (visual, sonora e musical); jogos definidos por regras versus definidos por metas; níveis e design de níveis; design de escolhas; e, *cheats/mods/hacks/bugs*. Algumas dessas categorias se sobrepõem aos vocabulários e categorias apresentadas anteriormente ou visam atender focos e questões de pesquisa específicas. Para evitar que esta seção se alongue, recomenda-se a consultar Fernández-Vara (2015) para mais detalhes. Os termos da autora serão inseridos na análise caso sejam identificados no gameplay de *Dark Souls 3*.

Lankoski e Björk (2015) oferecem um breve guia para aplicação da análise formal. Inicialmente, é necessário jogar múltiplas vezes, testar os limites do videogame e se manter vigilante para o encontro com os primitivos. Quanto mais a pesquisadora-jogadora forçar o sistema, mais dados sobre a estrutura do videogame serão gerados. Os autores recomendam as seguintes reflexões ao jogar: “O que ocorre quando alguém fizer tal coisa? Isto ocorre toda vez? O que alguém pode fazer nessa situação? O que não pode ser feito nessa situação?”⁹⁸ (LANKOSKI E BJÖRK, 2015, p. 27, *tradução minha*). Após essa etapa, realiza-se a descrição dos componentes, buscando compreender suas qualidades e relações. Conforme o andamento dessas atividades e desenvolvimento das descrições dos primitivos, princípios de design do videogame emergem. De acordo com Lankoski e Björk (2015), estes princípios se formam pela conexão das partes do sistema atuando em conjunto. Para chegar neste ponto, a pesquisadora deve identificar e descrever três níveis hierárquicos. Do menor ao maior nível, são eles: a) descrever primitivos e suas relações; b) descrever os princípios do design do jogo; e, c) descrever a função dos primitivos e dos princípios de design do videogame. Para chegar aos níveis superiores, é necessário a descrição dos níveis inferiores. Na proposta de Lankoski

⁹⁸ Do original: “What happens when one does this? Does the same thing happen every time? What one can do in this situation? What cannot be done in that situation?” (LANKOSKI; BJÖRK, 2015, p. 27).

e Björk (2015), a explanação sobre o que são os princípios de design é um tanto vaga. Para uma compreensão mais ampla, substitui-se este termo pelos padrões no design do jogo (BJÖRK; HOLOPAINEN, 2005).

Gameplay é o núcleo do design de videogames, defendem Björk e Holopainen (2005). Os autores definem gameplay como a estrutura de interação entre jogadoras e o sistema de jogo. A partir disso, padrões no design de jogos são compreendidos como uma linguagem para discutir o gameplay. Estes padrões emergem das possibilidades de interação entre jogadora e máquina. Em geral, são os componentes recorrentes do design de jogos que identificam e descrevem as possibilidades do gameplay. De acordo com Björk e Holopainen (2005), essa linguagem serve como uma ferramenta para pensar e comunicar ideias e conceitos dos videogames.

Björk e Holopainen (2005) apontam uma série de características que podem ser observados com frequência nos padrões do design de jogos. A primeira propriedade é a *descrição semiformal*, que identifica o efeito e presença de elementos no contexto específico do videogame analisado. Isto é, apesar de padrões no design abordarem pilares estruturais, componentes são particulares de cada jogo e da complexa relação com outras mecânicas. A característica seguinte, *descrições interrelacionadas*, versa sobre essas conexões entre padrões. A análise busca compreender como determinados componentes se afetam, originam outros, entram em conflito ou se anulam. Dessas relações entre padrões emergem outra característica: *hierarquias*. A descrição se concentra em quais componentes criam outros. Os autores afirmam que não há uma única hierarquia que acomoda todos os padrões, sendo que múltiplas organizações de elementos coexistem. A característica final acomoda presenças intencionais e emergentes. Conforme a complexidade do videogame, os padrões se combinam de diversas maneiras. Essas configurações planejadas pelas desenvolvedoras podem originar efeitos não intencionais, que decorrem das potencialidades do gameplay. A pesquisadora deve treinar sua percepção para identificar as combinações de elementos que formam os padrões do design de jogos durante o gameplay.

Para auxiliar no processo de identificar e descrever os padrões no design de jogos, Björk e Holopainen (2005) sugerem a utilização de uma ficha, apresentada aqui em formato de tabela:

Tabela 1 - Ficha modelo para identificação de padrões no design de jogos

| | |
|-----------------------------|--|
| <i>Nome</i> | Palavra ou frase curta que identifique o padrão. Björk e Holopainen (2005) oferecem uma lista de padrões e seus nomes para consulta em formato semelhante ao de um dicionário. |
| <i>Principal definição</i> | Descrição do padrão em poucas palavras. |
| <i>Descrição geral</i> | Levantamento das propriedades do padrão e exemplos do seu funcionamento, assim como comparações com componentes semelhantes presentes em outros jogos. |
| <i>Utilização do padrão</i> | Foco nas possíveis intenções da desenvolvedora e como o padrão gera ou se localiza em uma hierarquia; |
| <i>Consequências</i> | Descrição do que ocorre durante o gameplay quando o padrão se faz presente. |
| <i>Relações</i> | Lista de conexões do padrão com outros. |
| <i>Referências</i> | Citação de outros videogames ou produtos que possivelmente inspiraram o padrão. |

Fonte: Adaptado de Björk e Holopainen (2005, p. 38-39).

Os padrões no design de jogos é uma metodologia orientada para o desenvolvimento de videogames (BJÖRK; HOLOPAINEN, 2005). Contudo, a ferramenta também se

demonstra útil como procedimento de análise de elementos formais, visto que Lankoski e Björk (2015) não fornecem diretrizes suficientes no processo de agregar componentes em um conjunto coeso. Ainda assim, a análise formal será fundamental para compreender a materialidade temporal das associações entre jogadora e *Dark Souls*. Será possível isolar e, posteriormente, agrupar os componentes que configuram o tempo do gameplay. Na próxima seção, serão apresentadas técnicas para complementar o método de jogar e o processo de análise formal do gameplay.

4.3 Táticas e Técnicas Etnográficas

Retomando o pressuposto de que metodologia abrange o processo de coleta e análise de dados (LANKOSKI; BJÖRK, 2015), este capítulo ainda carece de informações sobre como registrar, armazenar e tratar os dados coletados durante o gameplay. Estes procedimentos são relevantes, pois é próprio do empreendimento científico promover a avaliação e validação da investigação por parte de outras pesquisadoras (LANKOSKI; BJÖRK, 2015). Impedidos de compreender como o método pode ser replicado, os pares da pesquisadora ficam impossibilitados de verificar a qualidade da investigação ou testar outras hipóteses e traçar novos questionamentos. Levando em consideração que a pesquisadora integra o artefato investigado e que existem paralelos com a observação participante no método de jogar (FERNÁNDEZ-VARA, 2015), é possível adotar táticas e técnicas inspiradas na etnografia. Por meio de propostas dos estudos antropológicos, qualifica-se o método do jogar e se ampliam as formas de registrar, armazenar e tratar os dados coletados durante o gameplay. Salienta-se que adotar essas técnicas de inspiração etnográfica serve como um complemento aos procedimentos explorados neste capítulo. De acordo com Lieberoth e Roepstorff (2015), utilizar combinar técnicas é uma forma de preencher lacunas metodológicas.

A etnografia possui raízes profundas no processo epistemológico da Antropologia (ROCHA; ECKERT, 2008). Por excelência, é o modo de produção de conhecimento sobre o fenômeno do homem e suas relações com o mundo (WAGNER, 2010). Empreendimentos etnográficos visam o estudo de grupos, comunidades e seus aspectos sociais. Brown (2015) afirma que a etnografia pode ser descrita como um método qualitativo em que a pesquisadora

investiga o mundo social ao participar dele. Não há uma maneira única de gerar dados, uma vez que eles emergem da experiência da pesquisadora e dos informantes. A etnografia exige que a pesquisadora se envolva diretamente com a comunidade, com o objetivo de compreender o contexto, os sentidos e as práticas exibidas pelo grupo (BROWN, 2015).

Apesar do método de jogar e da análise formal do gameplay não estarem concentrados em grupos sociais, a pesquisadora-jogadora se incorpora ao objeto investigado de maneira correspondente a etnografia. Sua experiência com o jogo vai ditar o processo de pesquisa e de análise. Neste caso, é necessária uma abordagem crítica do histórico da pesquisadora com videogames e sua familiaridade com o objeto de pesquisa. Afinal, por meio do engajamento da pesquisadora com o jogo, emergem pensamentos, emoções e demais relações subjetivas. De acordo com Brown (2015), a etnografia tem a vantagem de acomodar essa subjetividade no processo de pesquisa, evitando a suposta imparcialidade e racionalidade científica. Além disso, ao compreender videogames como textos que carregam significados (FERNÁNDEZ-VARA, 2015), a pesquisadora-jogadora terá suas próprias interpretações, baseadas no seu conhecimento e relação com outros jogos. Trazer à tona o histórico com videogames é útil e necessário à pesquisa, tarefa que contribui com a análise formal do gameplay e identificação dos padrões no design de jogos.

Salienta-se que a subjetividade da pesquisadora não é uma desculpa para a realização de análises impróprias. Pelo contrário, a experiência da pesquisadora-jogadora deve ser articulada na investigação de forma sistemática. Neste caso, a etnografia fornece a técnica do diário de campo, que permite relatos e reflexões sobre aspectos subjetivos, desafios da pesquisa, ideias iniciais e demais situações que emergem na condução dos estudos. O diário de campo é um espaço para tensionar o pensamento da pesquisadora em uma configuração ensaística e especulativa (ROCHA; ECKERT, 2008). Não há um formato ideal do diário de campo, apesar de que a etnografia clássica recomenda o desenvolvimento de documentos textuais. A pesquisadora-jogadora pode utilizar o diário de campo para relatar o gameplay, pontuar acontecimentos relevantes e desenvolver categorias analíticas. Salienta-se que o diário de campo não será publicado na íntegra. Apenas trechos, após um processo editorial, irão abastecer o corpo da análise. Censurar o diário de campo é uma prática importante,

conforme destaca Weber (2009), pois o material bruto abriga sensibilidades de pesquisa desordenadas. São pontuações soltas, íntimas do investigador, que contém especulações não sistematizadas.

Para registrar o gameplay, as potencialidades tecnológicas dos videogames facilitam o processo. Realizar gravações e capturas audiovisuais por meio dos sistemas de computadores e consoles permite que a pesquisadora possa revisitar suas sessões de jogo. Uma vez que o método de jogar inclui a necessidade de se engajar com o jogo múltiplas vezes, essa forma de registro enriquece as observações da pesquisadora, que além de conferir novamente as ações performadas, também pode recortar trechos relevantes e compartilhar com outras pesquisadoras para verificação e validação das reflexões. O registro audiovisual do gameplay fortalece a análise ao estabelecer bases empíricas sólidas. Por outro lado, essas gravações não são pré-requisitos metodológicos. Nem toda pesquisadora conta com acesso a este tipo de tecnologia, o que poderia elitizar investigações interessadas em videogames. O registro pode ser realizado via capturas de tela ou outras formas menos sofisticadas. O importante é contar com o apoio desse material para a construção analítica e sustentação empírica perante a comunidade de pesquisadoras de videogames. Nos conceitos da etnografia, o exercício de olhar (ver) e de escutar (ouvir) é fundamental. É dessa maneira que a pesquisadora se aproxima do objeto investigado, defendem Rocha e Eckert (2008). Portanto, recursos audiovisuais reforçam interpretações e auxiliam na circulação das vivências da pesquisadora com os videogames.

Jogar, observar, ouvir, ler, pensar, escrever. Essas são algumas das tarefas de uma pesquisadora empenhada em analisar criticamente videogames. Em conjunto com o método de jogar, a análise formal do gameplay e os padrões no design de jogos, técnicas de inspiração etnográfica auxiliam na compreensão das experiências da pesquisadora-jogadora, no registro audiovisual do gameplay e no tensionamento de pensamentos e sentimentos via diário de campo. Este capítulo apresentou esse desenho metodológico, que pode servir para diversos escopos de pesquisa interessados em videogames. No caso deste trabalho, a inspiração etnográfica auxilia na realização do objetivo específico de mapear as relações entre jogadora e o tempo no gameplay *Dark Souls: Remastered* e *Dark Souls 3*.

5 DARK SOULS

Ao atravessar a barreira de névoa na entrada da arena, me deparei com um amplo espaço, cercado do chão ao firmamento por nuvens negras. Seis grandes estátuas de criaturas aladas formavam uma espécie de corredor e eram castigadas pela mesma tempestade que caía sob meu personagem do jogo. Recolhi o escudo que empunhava na mão esquerda, pois presumi que ele não seria tão útil quanto balançar com as duas mãos a espada de tamanho gigantesco do meu personagem. Quase nesse mesmo instante, uma besta alada surgiu do meio da tempestade, montada por um cavaleiro de longos cabelos grisalhos e que portava uma lança dourada. Após pousar de maneira ameaçadora à frente, o nome *King of the Storm* apareceu no inferior da tela, junto com sua ampla barra de vida. A sensação era de que este oponente era muito superior e que eu não deveria estar naquele lugar. O silêncio, que anteriormente era rompido apenas pelo som dos passos do meu personagem, foi tomado por uma trilha sonora de contornos épicos e ritmo acelerado, refletindo diretamente nos meus batimentos cardíacos.

Em uma fração de segundos, a besta se lançou ao ataque. Pulando em minha direção, a besta inclinou a cabeça o suficiente para que o cavaleiro usasse sua lança. Desviei desse primeiro ataque e tentei golpear a cabeça do monstro sem sucesso. A criatura pulou de um lado para o outro da arena, enquanto o cavaleiro tentava me acertar com a lança. Evitei os ataques e acertei um golpe na cabeça do monstro, que recuou e começou a lançar fogo pela boca do mesmo modo que um dragão. Corri para atacar seu pescoço e tirei uma porção grande da sua barra de vida com uma sequência de três golpes. O cavaleiro reagiu e me acertou com dois ataques de sua lança, que por pouco não mataram meu personagem. Recuperei parcialmente minha vida com um item de cura e fugi do oponente. O monstro sobrevoou meu entorno, destruindo algumas estátuas, enquanto o cavaleiro intercalava entre ataques da lança e raios mágicos. Fui atingido por um desses ataques, que outra vez quase matou meu personagem. Após recuperar a vida, desviei de um ataque do cavaleiro que combinou raios mágicos com o brandir de sua lança, porém não fui capaz de contra-atacar. A besta subiu aos ares e lançou um ataque de fogo que me acertou diretamente, deixando meu personagem à beira da morte. Recuperei a vida e desviei de um ataque de lança. Me atirei ao ataque e, com um pouco de sorte, acertei um ataque crítico na cabeça da criatura. Ela caiu ao chão atordoada. Rapidamente aproveitei o momento e ataquei o monstro, acabando com o restante da sua barra de vida. Entretanto, o seu cavaleiro continuava apto a lutar. (DIÁRIO DE CAMPO, 28 de dezembro de 2020).

O breve relato acima poderia ser a descrição de qualquer videogame de fantasia medieval. Batalhas da jogadora com bestas aladas e cavaleiros são elementos rotineiros neste gênero. Entretanto, o relato apresenta a experiência do pesquisador com um dos trechos mais avançados de *Dark Souls 3*. Especificamente, trata-se da batalha com um dos chefes opcionais. O que faz essa experiência ser distinta de outros jogos com essa temática? Esta seção tem como objetivo descrever as principais características de *Dark Souls: Remastered* e *Dark Souls 3*.

Com elementos de *Role-Playing Game* (RPG), *Dark Souls* permite que a jogadora personalize a aparência do seu personagem e escolha uma entre dez opções de classes⁹⁹, que variam entre características de combate corpo a corpo e longa distância, incluindo o uso de magias. Cada classe conta com equipamentos, pontos em habilidades e magias pré-definidas. Por exemplo: o guerreiro tem mais pontos em força, facilitando o uso de armas pesadas, enquanto o feiticeiro tem pontos distribuídos em inteligência e conhecimento, o que permite o uso de magias diversas. Despojado é a classe em formato de “quadro branco” e sem equipamentos específicos, recomendada para jogadoras experientes. As classes não são restritivas e a jogadora pode construir seu personagem da maneira que lhe for mais conveniente. É possível tornar um feiticeiro proficiente em equipamentos pesados, basta aplicar pontos no atributo de força. Segundo Hidetaka Miyazaki, diretor e criador da série, o objetivo é fornecer opções táticas e de construção de personagens para que as jogadoras façam suas próprias escolhas de como encarar os desafios do jogo¹⁰⁰.

O personagem da jogadora é então largado em um mundo repleto de criaturas mágicas, na maioria hostis, tais como bestas, demônios, mortos-vivos, dragões, gigantes, gárgulas, caranguejos gigantes e homens cobra. O principal desafio do jogo são as batalhas contra estas criaturas hostis, para concretizar o objetivo de reacender, ou não, o Fogo que mantém a existência deste mundo fantástico. Cabe aqui comentar sobre um dos elementos que dão fama aos jogos *Soulslike*: a dificuldade. Qualquer oponente pode derrotar o personagem controlado pela jogadora em poucos ataques e os recursos de recuperação de vida são escassos. Os chefes demandam ainda mais atenção e várias tentativas até que sejam superados. O jogo também apresenta um sistema de coleta de almas dos inimigos derrotados, que podem ser trocadas por itens, equipamentos e pontos em habilidades. Quando a personagem da jogadora morre, as almas são perdidas. A jogadora pode tentar resgatar as almas no local onde morreu. Caso ela seja derrotada novamente no caminho do resgate, as almas são perdidas para sempre. Por sua vez, os inimigos renascem toda vez que a jogadora

⁹⁹ Em *Dark Souls: Remastered* as classes são: guerreiro, cavaleiro, andarião, piromante, feiticeiro, ladrão, bandido, caçador, clérigo e despido. Já em *Dark Souls 3*: cavaleiro, mercenário, guerreiro, arauto, ladrão, assassino, feiticeiro, piromante, clérigo e despojado.

¹⁰⁰ Entrevista concedida para Michael McWhertor (POLYGON, 2015). Disponível em: <<https://www.polygon.com/2015/8/10/9115299/dark-souls-3-hidetaka-miyazaki-interview-gamescom>>. Acesso em 30 jun. 2021.

morrer/reviver ou acessar as fogueiras que servem como sistema de *checkpoint* e *warp*. *Dark Souls* apresenta um combate no qual a jogadora tem pouca margem para o erro e, no caso de derrota, é enviada para um *checkpoint* anterior, muitas vezes longe de onde estava, e deve ultrapassar os mesmos oponentes em ordem de recuperar a moeda de troca do jogo. Soma-se a isso a impossibilidade de ajustar o nível de dificuldade, como ocorre em outros videogames, e o resultado é um jogo particularmente desafiador. De acordo com Hidetaka Miyazaki, *Souls games* são desenvolvidos com o propósito de provocar na jogadora um sentimento de satisfação após superar situações de extraordinária adversidade. Para tanto, é necessário um nível de dificuldade elevado e, ao mesmo tempo, cuidadosamente equilibrado para que não sejam geradas frustrações na jogadora¹⁰¹.

Illger (2020) levanta a hipótese que *Dark Souls* apresenta temporalidades em conflito por conta das mecânicas de morrer, perder almas, ressuscitar em uma fogueira, em conjunto aos inimigos que ressurgem. A personagem da jogadora retém equipamentos e itens ao morrer, assim como portas e atalhos já descobertos permanecem acessíveis. Ou seja, certas ações são desfeitas e outras não. Há uma interrupção da continuidade temporal, mesmo que não seja uma volta no tempo. Illger (2020) comenta que isso gera uma tensão na sincronia temporal, isto é, um conflito entre as dimensões lineares e os processos cíclicos e repetitivos do tempo. Trata-se de um desencaixe temporal e, simultaneamente, uma colisão de temporalidades. São continuidades e descontinuidades sobrepostas. Conforme aponta Illger (2020), ocorre uma dinâmica de conflito e entrelaçamento das temporalidades cíclicas e vetoriais de *Dark Souls*. Em determinados momentos se caracteriza por uma repetição de mortes durante a exploração de uma área, que se transforma em estagnação ao ficar bloqueado em um chefe desafiador. Outras vezes, ocorre uma plena sensação de estar-no-presente, gerada por cruzar por territórios desconhecidos, por triunfar na batalha contra um oponente poderoso e por resolver um dos muitos mistérios do mundo. Estes exemplos de relações temporais entre jogadora e videogame serão explorados na análise.

Outra marca de *Dark Souls* é a maneira enigmática em que a narrativa é apresentada. A jogadora é lançada no mundo com poucas explicações diretas sobre os acontecimentos e

¹⁰¹ Entrevista concedida para Matt Kamen (WIRED, 2016). Disponível em: <<https://www.wired.co.uk/article/dark-souls-3-hidetaka-miyazaki-interview>>. Acesso em 27 jun. 2021.

temas da série. Ao explorar os ambientes e coletar equipamentos, a jogadora se depara com fragmentos de informações sobre *Dark Souls*, seus residentes e acontecimentos que formaram o mundo do jogo. A arquitetura, cenários e descrições dos itens são as principais fontes que auxiliam a jogadora a compreender a narrativa. Os personagens não jogáveis amigáveis fornecem algumas pistas e visões sobre o mundo ficcional. A maioria destes *NPCs*¹⁰² tem suas próprias intenções e nem sempre são confiáveis. Não raro eles oferecem informações confusas ou contraditórias. O efeito disso é uma narrativa pouco resolutive, tornando a experiência da jogadora com o mundo ficcional aberta a diversas interpretações. Hidetaka Miyazaki afirma que, apesar de haver pilares narrativos e um tema que envolve toda a série, os fragmentos do enredo de *Dark Souls* devem ser conectados pelo engajamento da jogadora com o mundo do jogo¹⁰³. Essa forma de narrativa também incentiva jogadoras a formar comunidades online dedicadas ao compartilhamento de informações, interpretações e especulações sobre a história da série.

Vella (2015) argumenta que as características de *Dark Souls* impedem que a jogadora seja capaz de estabilizar sua compreensão total do universo ficcional. Há sempre uma linha que escapa e mistérios escondidos. Ou, no mínimo, essa é a sensação causada pelo jogo. O autor salienta que isto não é único deste videogame, mas elaborado de uma forma que se torna evidente, algo que o autor denomina como estética lúdica sublime. Pois *Dark Souls* desdobra suas fronteiras para além da percepção da jogadora, fazendo parecer que o mundo representado é muito maior do que de fato é. Isto é resultado de vistas do mundo do jogo preenchidas até o horizonte e fragmentos da narrativa espalhados pela descrição dos itens, por exemplo. Outro ponto que causa este efeito é o conhecimento limitado dos sistemas de jogo. O tutorial de *Dark Souls* adota uma perspectiva minimalista. O efeito de equipamentos e itens não é explanado em detalhes para a jogadora. Segundo Vella (2015), boa parte da experiência da jogadora será pela angústia de estar no escuro quando se trata do funcionamento formal do jogo. Em outras palavras, o universo de *Dark Souls* se caracteriza

¹⁰² *Non-playable characters* (NPCs) são personagens não jogáveis.

¹⁰³ Coletado em entrevistas para Alex Donaldson (VG247, 2016) e Tamoor Hussain (GAMESPOT, 2015). Disponível em: <<https://www.vg247.com/2016/03/02/dark-souls-3-miyazaki-bloodborne-interview/>> e <<https://www.gamespot.com/articles/dark-souls-3-interview-it-wouldnt-be-right-to-cont/1100-6432425/>>. Acesso em 28 jun. 2021.

pela permanência em um estado de hipótese na mente da jogadora. Após essa identificação geral do objeto de pesquisa empírico, em seguida será apresentada como foram coletados os dados para a realização da análise formal do gameplay de *Dark Souls*.

5.1 Coleta de dados

Conforme os procedimentos de pesquisa adotados, a coleta de dados se baseia na tática de jogar *Dark Souls: Remastered* e *Dark Souls 3* múltiplas vezes, de maneira atenta aos elementos das estruturas temporais. Esse processo foi documentado por meio de técnicas inspiradas na etnografia. As sessões de jogo, realizadas na plataforma PC, foram registradas em gravações audiovisuais. Foi utilizado o software livre *OBS Studio*¹⁰⁴ para o registro das sessões de jogo. *Dark Souls 3* foi o primeiro a ser jogado, com a data da primeira sessão gravada em 14 de janeiro de 2020, e a última realizada no dia 5 de janeiro de 2021. Antes disso, o pesquisador nunca havia jogado nenhum videogame da série. Por sua vez, *Dark Souls: Remastered* teve a primeira sessão gravada em 12 de setembro de 2021 e a última em 17 de outubro de 2021. Pouco antes desse período, o pesquisador havia jogado este título até pouco mais da metade. A gravação foi feita em um novo personagem. No total, foram 51 sessões, em dias distintos, que geraram 86 horas de gravações. Após cada sessão, foram confeccionadas inserções no diário de campo, como forma de auxiliar as reflexões analíticas. Em seguida será apresentado o esquema de comandos do *gamepad* de *Dark Souls*.

5.2 Esquema de comandos

O esquema de comandos se refere às configurações dos botões do *gamepad*. Apesar de não ser um ponto de análise desta pesquisa, o *gamepad* é um dispositivo em intra-ação que participa do gameplay e (re)configura fronteiras de distintas ordens onto-epistemológicas (BARAD, 2003). É relevante considerar como este dispositivo interfere na existência do tempo no gameplay de *Dark Souls*. Pressionar botões gera determinadas respostas na tela do videogame, envolvendo jogadora e máquina. O atraso de reações no mundo do jogo ou no corpo físico da operadora alteram elementos temporais, por exemplo. Acontecimentos como este serão explorados de acordo com as observações coletadas no diário de campo. Além

¹⁰⁴ Disponível em: <<https://obsproject.com/>>. Acesso em 12 jul. 2021.

disso, entender o esquema de comandos auxilia no processo de identificar os primitivos, conforme proposta da análise formal do gameplay (LANKOSKI; BJÖRK, 2015).

Figura 7 - Esquema de comandos de *Dark Souls*



Fonte: desenvolvido pelo autor.

O esquema de comandos demonstrado pela Figura 7 são os controles padrões de *Dark Souls*. Isto é, não foi realizada customização por parte do pesquisador. O *gamepad* utilizado foi um modelo de *Xbox One*¹⁰⁵ genérico. As ações de cada botão são:

Menu de gestos: abre a lista de seis opções de formas de expressão que a jogadora pode utilizar para demonstrar emoções ou direções. Assemelham-se a *emoticons*. É possível customizar essa lista e coletar novos gestos ao avançar no jogo.

Parry/Arts: Caso um escudo esteja equipado, é acionado o *Parry*, espécie de contra-ataque com o escudo que deixa o oponente vulnerável a uma ofensiva mais poderosa. Porém, é necessário uma execução precisa para funcionar. Nem todos os ataques dos inimigos são

¹⁰⁵ *Xbox One* é um console desenvolvido e comercializado pela Microsoft. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Controle_do_Xbox_One>. Acesso em 13 jul 2021.

suscetíveis ao *Parry*. *Arts* são habilidades únicas da arma equipada pela jogadora. Cada arma conta com *Arts* distintas, oferecendo uma variedade de opções táticas à jogadora.

Ataque/bloquear com o escudo: ao segurar este botão, o escudo é levantado e usado para se defender. Enquanto o escudo está levantado, a regeneração de estamina do personagem é interrompida. Alternativamente, é utilizado como um ataque normal da arma equipada no braço esquerdo do personagem da jogadora.

Mover personagem/pressionar para pular: direcional analógico esquerdo move o personagem pelos espaços do jogo. Ao ser pressionado enquanto corre, realiza-se um pulo em *Dark Souls 3*.

Selecionar magia, equipamentos e itens: botão direcional para cima permite selecionar diferentes magias. Direcional esquerdo e direito selecionam armas e escudos para os respectivos braços do personagem, sendo que apenas no lado esquerdo é possível equipar um escudo. Botão direcional para baixo seleciona itens de cura, bombas, entre outros.

Inventário/menu: este botão permite navegar pelos itens e equipamentos coletados pela jogadora, assim como permite o acesso ao menu do sistema e configurações do jogo. Ressalta-se que ao acessar o inventário e menu o jogo não é pausado.

Ataque forte: botão que permite realizar um ataque mais poderoso que o normal, às custas de mais estamina do personagem. É possível segurar o botão por alguns segundos para um ataque ainda mais potente. Além disso, o ataque forte é mais lento, o que torna o personagem vulnerável a contra-ataques.

Ataque normal: botão que realiza um ataque simples, porém ágil e com menor custo de estamina.

Usar duas mãos: botão que alterna entre empunhar a arma equipada com duas mãos ou apenas uma. Ao utilizar as duas mãos os ataques são mais potentes. Entretanto, a jogadora fica com poder defensivo menor.

Usar item: permite utilizar o item selecionado pelo botão direcional para baixo.

Correr/recuar/rolar: ao segurar este botão a personagem da jogadora corre ao custo de estamina. Ao pressionar enquanto a personagem estiver parada, é realizado um recuo. Ao pressionar enquanto se move, a personagem rola conforme o controle direcional escolhido pela jogadora. Ao ser pressionado enquanto corre, realiza-se um pulo em *Dark Souls: Remastered*.

Mover câmera/travar no oponente: direcional analógico direito permite mover a câmera, no qual permanece centralizada no personagem da jogadora. Ao pressionar no contato com inimigos, a câmera é fixada no oponente.

Após esta contextualização do esquema de comandos, se dará o início da análise da intersecção temporal gerada pela comunicação entre a jogadora e os videogames *Dark Souls: Remastered e Dark Souls 3*.

5.3 As angústias temporais de *Dark Souls*

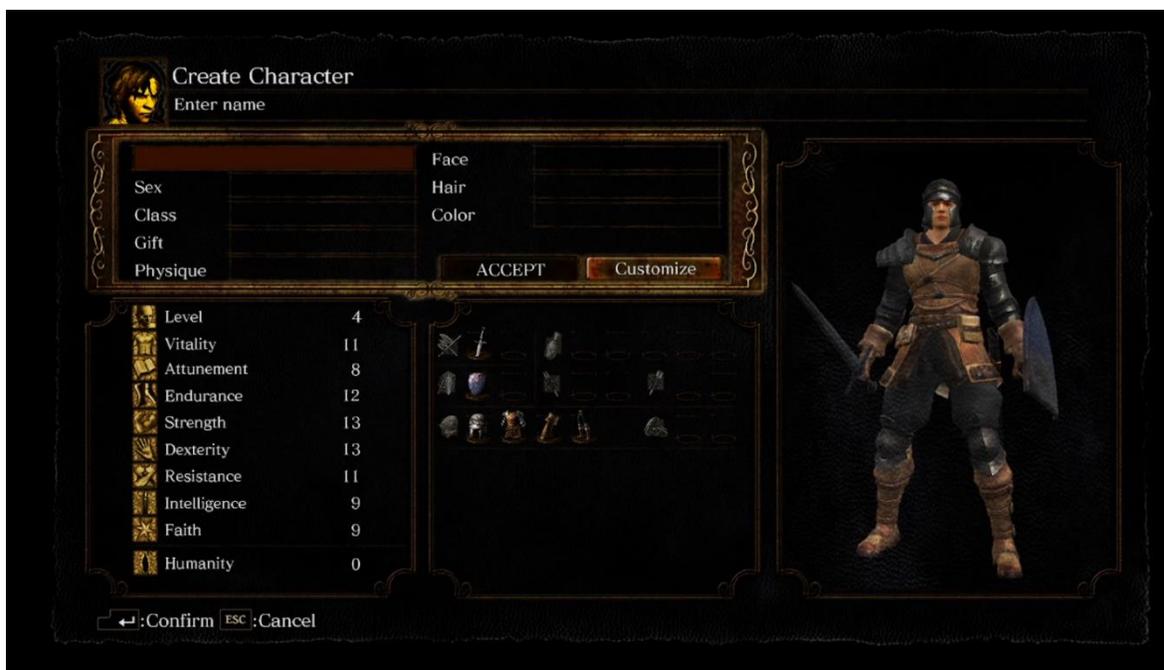
Dark Souls é uma série atormentada pelo tempo. Diferente de videogames como *Chrono Trigger* (SQUARE ENIX, 1995) e *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (NINTENDO, 1998), no qual o tempo pode ser manipulado pela jogadora, em *Dark Souls* o tempo é uma força cósmica que arrebatou a jogadora e o gameplay. Impor-se diante do poder do tempo gera consequências para o mundo ficcional e seus habitantes. O tempo de *Dark Souls* é um aparelho que se entrelaça nos corpos (BARAD, 2010) dos espaços físico, enunciado e imaginado (FRAGOSO, 2015). É impossível escapar ou negar sua força.

Para sustentar estas afirmações, a análise irá explorar os seguintes padrões no design de *Dark Souls: Remastered e Dark Souls 3*: **personagem da jogadora, mundo do jogo, combate, chefes e sistema multijogadora**. Estes padrões serão descritos e correlacionados, com o objetivo de identificar as estruturas temporais e mapear as relações entre jogadora e o tempo no gameplay. Desta maneira, será possível entender as intersecções entre as experiências temporais da jogadora e as estruturas temporais de *Dark Souls: Remastered e Dark Souls 3*.

5.3.4 O universo ficcional e o personagem da jogadora

Após a jogadora definir seu personagem (Figura 8) e iniciar o jogo, a primeira sentença que *Dark Souls: Remastered* lança na tela é um enunciado temporal. “Na Era dos Antigos”¹⁰⁶, narra uma voz feminina na *cutscene*. Em seguida, a mesma narração expõe a mitologia do mundo do jogo, intercalando com imagens dos Lordes e personagens que, durante o gameplay, a jogadora irá encontrar. O enunciado desta primeira sentença define um enquadramento temporal ficcional (ZAGAL; MATEAS, 2007). Houve uma Era, sem definição de duração, na qual dragões imortais e árvores eternas ocupavam um mundo cinza, opaco, sem contraste. A natureza imutável desta Era ficcional pode ter sido de infindáveis éons ou da eternidade de um piscar de olhos. Importa é que, neste período, o mundo era imutável: nada nascia ou morria. O tempo era fixo, até que surgiu o Fogo.

Figura 8 – Tela de criação de personagem



Nesta tela a jogadora escolhe a classe do personagem, nome e aparência física. Fonte: *Dark Souls: Remastered* (FROMSOFTWARE, 2018).

O Fogo em *Dark Souls* é uma entidade que carrega a dualidade da temporalidade das mudanças de estado. Para ter vida, é necessário a morte. Criação demanda destruição. Luz e

¹⁰⁶ Do original: “*In the Age of Ancients*”.

escuridão. Chamas projetam sombras. Manifestam-se com o Fogo espectros temporais, como ausências que se fazem presente no que existe (DERRIDA, 1994). São disparidades, de acordo com o termo adotado pelo videogame. Com a Primeira Chama, surgiram também os poderosos Lordes: *Nito, o Primeiro dos Mortos; a Bruxa Izalith e suas Filhas do Caos; e, Gwyn, Lorde da Luz Solar*. Estes seres e seus aliados guerrearam contra os dragões pelo domínio do mundo e emergiram vitoriosos, dando início a Era do Fogo. Há um novo enquadramento temporal ficcional, que sinaliza um mundo em mutação, conduzido na mesma proporção pela criatividade e impermanência. O Fogo inevitavelmente irá se extinguir. O tempo de *Dark Souls* se move com violência à entropia. Violência é um demarcador relevante, pois assim como a existência da Era do Fogo foi conquistada pela força, da mesma forma será sustentada.

Os Lordes nesta nova Era asseguraram postos de Deuses, governando domínios próprios. Emergem destes distintos impérios aspectos culturais e configurações sociais, como religiões e classes. *Gwyn*, em uma demonstração de poder, concebe o sol do mundo. É possível argumentar que o sol simboliza o tempo das mudanças, em comparação com o mundo da eterna neblina da Era dos Antigos. Seus movimentos no céu se alteram no tempo. Entretanto, compreende-se que o sol criado por *Gwyn* é um ícone das suas intenções de se impor diante da força do tempo. *O Lorde da Luz Solar* quer controlar o tempo e, com isso, manter o mundo no estado atual. Após criarem impérios, os Lordes iriam aceitar a lenta dissolução de suas conquistas em direção a extinção? O fim do Fogo é sinônimo do fim dos Lordes e do seu legado. No desespero de manter a Chama acesa e o *status quo*, *Gwyn* sacrifica a si mesmo para prolongar a Era do Fogo.

Com esta ação, inaugura-se uma temporalidade paradoxal de transformação imutável no mundo de *Dark Souls*. Criatividade e contrastes coexistem com a estagnação. Por serem forças em oposição, emerge desta relação uma temporalidade corrupta que, nos termos do mundo do jogo, resulta em ciclos incessantes de decadência. Ainda que não seja uma repetição idêntica, qualquer ação para prolongar o Fogo leva a resultados semelhantes de mais violência. O mundo sucumbe a uma eternidade de angústia criativa, diferente da natureza imutável da Era dos Antigos. Criatividade aqui se refere aos termos da continuidade temporal da duração de Bergson (2008). Os estados da Era do Fogo são alterados sem cessar,

sejam pelas emoções dos personagens ou da natureza do mundo. A biodiversidade floresce e definha, criaturas se reproduzem e se extinguem. Ainda assim, as mudanças são abraçadas por ciclos de repetições não idênticos, que se perpetuam pelas chamas do Fogo que queimam lentamente. O que define a angústia neste caso é a interrupção da continuidade, sobrepondo o passado tanto no presente, quanto no futuro. Gera-se um amontoado de temporalidades acumuladas. Esta perspectiva será retomada mais adiante nesta análise, pois outros elementos de *Dark Souls* reforçam estes argumentos.

"Nesta terra, os mortos-vivos são encurralados e levados para o Norte, onde são trancados para aguardar o fim do mundo... Este é seu destino."¹⁰⁷ Assim encerra a narração da *cutscene* de abertura. Nestas condições, a jogadora assume o controle do personagem jogável em *Dark Souls: Remastered*, esquecido em uma cela de prisão. A área é identificada como *Northern Undead Asylum*. Não se sabe por quanto tempo o personagem ficou preso neste lugar, para então ser libertado por *Oscar, Cavaleiro de Astora*. Este NPC serve como um primeiro mentor e afirma que mortos-vivos, como o personagem da jogadora, são “escolhidos”¹⁰⁸. Para compreender o que isto significa, *Oscar* orienta balançar os *Sinos do Despertar*¹⁰⁹. Fica estabelecido o primeiro objetivo a ser alcançado pela jogadora: tocar estes sinos.

Por qual motivo o personagem controlável é um morto-vivo? Os humanos do mundo de *Dark Souls* são amaldiçoados com a marca negra¹¹⁰, que lhes permite reviver após a morte. A maldição também causa a degeneração mental e, inevitavelmente, leva os mortos-vivos para a condição de *Hollow*¹¹¹. É provável que este estado seja resultado das inúmeras mortes e renascimentos, em muitos casos em condições violentas. Os repetidos traumas levam ao enlouquecimento, à perda de memória, a uma aparência corporal em decomposição, cheiro de podridão e ao desaparecimento de qualquer noção de si. *Hollow* é uma casca vazia formada pela temporalidade corrupta de prolongar as chamas do Fogo. Um destino cruel e,

¹⁰⁷ Do original: "In this land, the undead are corralled and led to the North, where they are locked away to await the end of the world... This is your fate." (DARK SOULS: REMASTERED, 2018).

¹⁰⁸ O personagem da jogadora é referido como *Chosen Undead*.

¹⁰⁹ Do original: *Bells of Awakening*.

¹¹⁰ Do original: *Darksign*.

¹¹¹ Termo que pode ser traduzido para oco. Porém, *Hollow* é uma condição bastante icônica em *Dark Souls*, por isto foi preferido manter a expressão original.

possivelmente, pior do que a morte. O personagem da jogadora está subjugado a um ciclo de decadência junto com o mundo do videogame. Conforme Mukherjee (2009), não há uma progressão cronológica e unidirecional do tempo nestes ciclos de morrer e reviver. São renovações da decadência e da violência.

O **personagem da jogadora** (Tabela 2) em *Dark Souls* não fala, seguindo o arquétipo do protagonista silencioso dos RPGs japoneses, e não conta com uma biografia pré-definida. A jogadora pode criar mentalmente suas respostas para as interações com os NPCs, assim como imaginar uma história de vida para o personagem. Isso pouco interfere na narrativa do jogo, mas é potente no modo como a jogadora vai se engajar com os estados do videogame, reforçando a conexão da jogadora com seu personagem, conforme aspectos da subjetividade lúdica (VELLA, 2019). As ações transferidas do *gamepad* para o personagem na tela permitem a incorporação da jogadora em estar-no-mundo-do-jogo (AMARO, 2021). Além disso, estas características desempoderam o personagem e, por consequência, a jogadora. Pois o personagem é alguém esquecido e lançado ao mundo de qualquer jeito, sendo obrigado a enfrentar criaturas abomináveis e Lordes com poderes olímpicos.

Tabela 2 - Padrão no design do personagem da jogadora em *Dark Souls*

| <i>Nome</i> | Personagem da jogadora. |
|-----------------------------|---|
| <i>Principal definição</i> | Condutor das ações da jogadora no mundo do jogo. |
| <i>Descrição geral</i> | A jogadora pode escolher entre dez classes, que irão nortear as forças e fraquezas do personagem. Entretanto, é possível desenvolver todas as classes para utilizar qualquer tipo de equipamento ou magia. O personagem não fala e não detém biografia. |
| <i>Utilização do padrão</i> | O padrão é utilizado pela desenvolvedora com o objetivo de tornar o personagem |

| | |
|----------------------|--|
| | insignificante perante o cosmos. Porém, oferece ferramentas para que a jogadora desenvolva seu personagem, criando significado e poderes por meio da jornada no mundo do jogo. |
| <i>Consequências</i> | O padrão se torna o mediador da subjetividade lúdica (VELLA, 2019). Capaz de articular a incorporação da jogadora no mundo do jogo. |
| <i>Relações</i> | Personagem da jogadora é o padrão de design primário no qual a jogadora irá se engajar com o mundo do jogo, combate, chefes e sistema multijogadora. |
| <i>Referências</i> | RPGs ocidentais e japoneses. |

Fonte: Adaptado de Björk e Holopainen (2005, p. 38-39).

Apesar de tornar a jogadora vulnerável inicialmente, *Dark Souls* não deixa de ser uma fantasia de poder. Ao persistir em existir neste mundo violento, eventualmente o personagem se torna mais forte, ao desenvolver habilidades e se equipar com armaduras e armas. A jogadora pode escolher como seu personagem irá responder às hostilidades do mundo, ao passo que sua capacidade de apertar botões e reagir ao que está na tela se tornam mais proficiente. As criaturas e chefes do jogo podem derrotar a jogadora inúmeras vezes, entretanto o personagem sempre irá reviver, oferecendo renovadas chances para a jogadora ultrapassar os desafios do videogame. O tempo corrupto do mundo ficcional se torna um aliado neste caso. O empoderamento é talhado pela jornada no mundo do jogo e, ao final, a jogadora conta com um amplo arsenal de armas, itens, equipamentos, magias e um personagem com muitos pontos em habilidades, capaz de derrotar os Lordes e navegar pelos diversos ambientes hostis, sem qualquer receio ou aflição.

Derrotar oponentes, coletar almas e equipamentos permite ao personagem da jogadora ficar mais forte. São recompensas que ocorrem no gameplay. Conforme aponta Gazzard (2011), recompensas são manifestações materiais do engajamento da jogadora no tempo. Ou ainda, de acordo com Bergson (2008; 1965), recompensas se configuram como um formato da duração, pois deixam marcas na continuidade temporal. *Dark Souls* premia as ações da jogadora com recursos no tempo e, assim, promove a reiteração dos ciclos do gameplay. Há uma acumulação temporal que se traduz em armas, equipamentos, pontos de habilidade e outros itens. Além disso, o mundo do jogo se amplia e se revela à jogadora que, neste processo, incorpora à sua experiência aptidões físicas e conhecimento sobre o jogo. Há, portanto, marcas temporais das recompensas que são fixadas no corpo físico da jogadora e nos seus processos cognitivos. Na medida em que as recompensas vão sendo adicionadas ao gameplay, elas se acumulam entre os aparelhos videogame e jogadora.

5.3.5 Materialidades espaço-temporais

O enquadramento temporal ficcional da Era do Fogo se materializa no mundo do videogame em forma de fantasia medieval gótica. Elementos do mundo real são ressignificados no mundo do jogo com características fantásticas. Castelos, catedrais e monumentos dão volume ao espaço e, em uma análise superficial, demonstram que a arquitetura está associada aos poderes dos Lordes, pois monumentos e altares alimentam a adoração a estes quase Deuses. Na mesma medida, há locais subterrâneos, como esgotos, masmorras e reinos inteiros nas camadas mais profundas do mundo. Até mesmo abaixo destes reinos existem áreas intocadas pelos impérios dos Lordes, como é o caso de *Ash Lake* (Figura 9). Em todos estes locais, podem ser observadas marcas temporais de ruínas, vegetação viva ou morta, ossadas humanas ou de criaturas e distintas formações geológicas.

Figura 9 – Ash Lake



Especula-se que a área mais profunda e escondida do jogo seja o que restou da Era dos Antigos. Fonte: *Dark Souls: Remastered* (FROMSOFTWARE, 2018).

Acumulam-se ruínas e escombros em abundância, demarcando a decadência e as características góticas do mundo ficcional. Morte está presente por todos os lados, mas a presença mais cruel é a do esquecimento. As ruínas, ainda que parte de um passado que se faz presente (DERRIDA, 1994), demonstram também o quão renegado este passado se faz. Não é mais importante sua nutrição e manutenção. Ou, não há mais poder para fazê-lo. As ruínas persistem e prolongam a temporalidade da duração em termos materiais. São as marcas de que o mundo de *Dark Souls* está no tempo, conforme as ideias de Bergson (2008).

Para a jogadora, a exploração do mundo do jogo ocorre em parte por labirintos, bifurcações, caminhos opcionais e de ambas as formas horizontais e verticais. As áreas são exploradas em multidireções e não apenas de “A” para “B”. A navegação pelo espaço é incentivada por meio de recompensas, como baús contendo equipamentos, atalhos que facilitam o acesso a determinadas áreas e fragmentos de informações sobre os mistérios do jogo. Por outro lado, a jogadora corre diversos riscos durante a exploração, como encontrar inimigos, sofrer emboscadas, padecer de perigos do ambiente, cair em abismos e se perder por caminhos que não levam a lugar algum. Não há um mapa fornecido pelo jogo para se

orientar pelo espaço, sendo necessário que a jogadora memorize as áreas mentalmente, ou se preferir, faça anotações e desenhos. Um exemplo de sequência de eventos comum é a jogadora explorar área “A”, derrotar inimigos, coletar equipamentos, perder-se, ir para área “B”, morrer, reviver no *checkpoint* da área “A”, seguir direto para área “B”, derrotar inimigos, coletar equipamentos, encontrar novo *checkpoint* e assim por diante.

Salienta-se que há distinções na exploração do mundo do jogo de *Dark Souls: Remastered* e *Dark Souls 3*. No primeiro, as áreas apresentam uma interconexão, que parte da centralidade de *Firelink Shrine*. Esta localidade oferece acesso para duas áreas inicialmente e, com a *Master Key* – item escolhido na criação de personagem ou ao selecionar a classe ladrão – o mundo se abre para, pelo menos, mais duas áreas próximas. Isso gera a sensação de um jogo semelhante ao do gênero de mundo aberto, que o personagem da jogadora pode percorrer as áreas sem muitas restrições. Além disso, os caminhos e atalhos do videogame muitas vezes retornam ou cruzam por espaços já explorados, o que é menos comum em *Dark Souls 3*. Neste último, a exploração entre áreas macro é mais unidirecional, com alguns poucos pontos de bifurcações e caminhos opcionais. *Firelink Shrine* ainda detém centralidade no mundo, mas de forma distinta. O local funciona como uma espécie de *hub* na qual a jogadora retorna inevitavelmente para investir pontos de habilidade no personagem, comprar equipamentos, prosseguir missões dos NPCs e utilizar o *warp* para outras áreas. *Warp* aqui é adotado, ao invés de viagem rápida, pois segundo Gazzard (2009) essa mecânica realiza uma dobra espaço-temporal. Por sua vez, em *Dark Souls: Remastered* é possível evoluir os pontos de habilidade em qualquer fogueira e o *warp* só fica disponível após derrotar a dupla de chefes *Slayer Ornstein* e *Executioner Smough*, batalha que ocorre após muitas horas de gameplay.

As fogueiras do mundo do jogo são componentes primitivos relacionados a exploração e à materialidade do tempo. Ao encontrar este primitivo, a jogadora assegura sua exploração até aquele local. Ao morrer, o personagem irá renascer na última fogueira encontrada. Isso caracteriza as fogueiras como *checkpoints* e sinaliza na continuidade do tempo os avanços conquistados pela jogadora. No local da fogueira, a jogadora não é atacada pelos inimigos e nem exposta aos perigos do mundo. Isso gera uma sensação de segurança e, de certa forma, suspende este espaço no tempo da duração. Ao redor da fogueira seria como

se o restante do mundo não existisse, até a jogadora decidir retomar a ação. As fogueiras ainda preenchem os *Estus Flasks*, itens que recuperam pontos de vida do personagem. Em grande parte, as possibilidades da jogadora em explorar os ambientes se dá pela capacidade de recuperar pontos de vida. Logo, as fogueiras e os *Estus Flasks* representam um tempo de exploração elástico, que retrai ou estica conforme a jogadora encontra estes *checkpoints* ou ainda detém os itens de recuperação dos pontos de vida. Em uma analogia com uma melodia temporal, as fogueiras seriam como traços na continuidade e os *Estus Flasks* como vírgulas, conectando a sequência de eventos em distintas durações.

Ao descansar em uma fogueira ou morrer e reviver, as criaturas derrotadas reaparecem – com exceção dos chefes. Adams (2014) identifica que na série *Dark Souls* o tempo não regride quando a personagem da jogadora morre e revive, diferente da maioria dos outros jogos. Para alcançar os objetivos do videogame, a jogadora precisa enfrentar as mais diversas criaturas e monstruosidades mais de uma vez. Não há opções de diálogo ou pacifistas, apenas a violência. É matar, morrer ou, no máximo, fugir. A jogadora herda o mundo de *Dark Souls*, em uma relação de obrigação com as violências do passado que reverberam no presente e no futuro (BARAD, 2010). Com essas características espaciais, é possível definir o padrão no design do **mundo do jogo** de *Dark Souls* (Tabela 3):

Tabela 3 - Padrão no design do mundo do jogo de *Dark Souls*

| <i>Nome</i> | Mundo do jogo. |
|-----------------------------|--|
| <i>Principal definição</i> | Fantasia medieval gótica. |
| <i>Descrição geral</i> | O mundo do jogo é alimentado por uma mitologia, no qual mantém o estado ficcional em um ciclo estagnado. O mundo explorável é separado em áreas interconectadas. |
| <i>Utilização do padrão</i> | O padrão é utilizado pela desenvolvedora com o objetivo de incorporar a jogadora no |

| | |
|----------------------|--|
| | <p>mundo ficcional por meio do personagem controlável. A separação por áreas é utilizada para modular o nível dos desafios e testar o aprendizado acumulado pela jogadora.</p> |
| <i>Consequências</i> | <p>A jogadora acopla e expande a duração da vida vivida no espaço do videogame.</p> |
| <i>Relações</i> | <p>O mundo do jogo é o guarda-chuva que se conecta com todos os outros padrões no design de <i>Dark Souls</i>: personagem da jogadora, combate, chefes e sistema multijogadora.</p> |
| <i>Referências</i> | <p>A interconectividade espacial é semelhante aos videogames <i>Super Metroid</i> (NINTENDO, 1994) e <i>Castlevania: Symphony of the Night</i> (KONAMI, 1997).</p> |

Fonte: Adaptado de Björk e Holopainen (2005, p. 38-39).

A exploração, correlacionada com elementos temporais, é interdependente de relações espaciais. Conforme Nitsche (2007), o espaço se torna uma janela e um conector de experiências temporais no mundo do jogo. O espaço de *Dark Souls* negocia com a jogadora o tempo e sua condução entre operadora e máquina gera na experiência os elementos de aporia e epifania (AARSETH, 1999). Ao se perder nos caminhos traiçoeiros, a jogadora precisa vencer obstáculos para progredir nas metas do jogo. Neste ponto, pode ser identificada a experiência tecno-estética de *Dark Souls*, conforme proposta de Amaro (2021). Organiza-se um ritmo entre a tríade jogadora-controlador-videogame que é de contemplação da aporia e da epifania temporal por meio da repetição. Repete-se, de forma não idêntica, o caminho, os inimigos, as ações. O ritmo se dá em um ciclo no qual a jogadora e videogame materializam o tempo por meio da negociação espacial. Cruzando com a experiência pré-

reflexiva de Merleau-Ponty (2015), a jogadora sente o tempo nos seus dedos, no seu estresse e eventual triunfo. A aporia e epifania espaço-temporal é calejada pelo ciclo do gameplay: explorar, lutar, coletar/pilhar, morrer, reviver, repetir.

Estes aspectos descrevem a configuração do gameplay de *Dark Souls* como uma prática material-discursiva (JANIK, 2018; BARAD, 2003). O videogame convida o corpo e a duração da jogadora a se acoplarem em um conjunto de limites pré-definidos e, assim, redefine a si e a vida vivida da jogadora. O tempo é organizado pelo ritmo e desorganizado pelos afetos que a jogadora faz transbordar pela subjetividade lúdica para o mundo do jogo (VELLA, 2019). A dualidade entre jogadora e videogame existindo por si e dentro do outro produz uma quimera gerida pela comunicação. Os aparelhos conseguem traduzir saberes entre distintas ordens ontológicas (BARAD, 2003). Em outros termos, o tempo do gameplay de *Dark Souls* é formatado tanto pela rivalidade, quanto pela aliança entre jogo e jogadora.

A temporalidade descrita no parágrafo anterior se observa no ápice da experiência tecno-estética de *Dark Souls*: o encontro com os chefes. Entretanto, antes desta análise, é necessária uma exploração pela estrutura temporal de **combate** aos inimigos (Tabela 4). Este pode ser caracterizado pelo pragmatismo: envolve reconhecimento de padrões, aproveitamento das fraquezas dos oponentes e gerenciamento de recursos. A combinação destes elementos produz ritmos em cada luta, específicos de acordo com a construção das habilidades e equipamentos do personagem, assim como a capacidade da jogadora em apertar os botões do *gamepad* para performar as ações. Ritmo, além de organização do tempo (AMARO apud MED, 2017), também é uma forma própria de comunicação que emerge da relação entre operadora e máquina (MUSSA, 2019).

Tabela 4 - Padrão no design do combate em *Dark Souls*

| <i>Nome</i> | Combate. |
|----------------------------|--|
| <i>Principal definição</i> | Batalha de ritmos pragmáticos. |
| <i>Descrição geral</i> | O combate é uma troca entre ações e reações entre o personagem da jogadora e |

| | |
|-----------------------------|---|
| | oponentes. Exige reconhecimento de padrões, gerenciamento de recursos e leitura crítica do momento. |
| <i>Utilização do padrão</i> | Utilizado para organizar a comunicação simultânea entre os aparelhos e determina o ritmo corporal da tríade jogadora-videogame- <i>gamepad</i> . |
| <i>Consequências</i> | Configuração da estética e textura do gameplay (JANIK, 2018; 2020) ou tecnostética (AMARO, 2021). |
| <i>Relações</i> | Combate é a expressão criativa da jogadora no mundo do jogo , em encontros contra oponentes, chefes e no sistema multijogadora . |
| <i>Referências</i> | Outros jogos de ação, porém são combinados elementos de videogames de ritmo e batalhas táticas, transportados para movimentos em tempo real. |

Fonte: Adaptado de Björk e Holopainen (2005, p. 38-39).

O reconhecimento de padrões envolve tanto a leitura dos oponentes, quanto dos próprios movimentos que a personagem da jogadora realiza. Cada inimigo é posicionado de forma fixa ou móvel em um local e configurado para performar ações de ataque e defesa. As criaturas do jogo são agressivas e fazem movimentos em direção ao personagem da jogadora. Essas ações de ataque e defesa podem ser previstas em partes pela jogadora, de acordo com as dicas visuais oferecidas pelo oponente. Por exemplo, o levantar de braço amplo e demorado pode significar um ataque poderoso, porém lento. Levando em consideração o pragmatismo do combate, onde cada ação e reação podem significar a morte do personagem,

a jogadora precisa aprender a ficar atenta a estes padrões dos inimigos, que muitas vezes são demonstrados em frações de segundos. Contra-atacar e defender exige tanto uma tomada de decisões assertiva, quanto reflexos apurados e a habilidade de pressionar os botões do *gamepad*. Conforme Lenhart (2011), essa experiência da jogadora pode ser compreendida por meio do conceito de *kairos*, que envolve um tempo de criatividade e senso de julgamento do momento crítico. No exemplo citado, o oponente oferece uma abertura a ser explorada por um contra-ataque, afinal a construção do seu movimento é lenta. Reconhecer esse padrão é a primeira etapa. Reagir e aproveitar a fraqueza do oponente vem em seguida.

Para contra-atacar, a jogadora coloca em choque as suas aptidões físicas e cognitivas, com as capacidades do seu personagem presente no mundo do jogo. Assim como os movimentos dos inimigos, o personagem da jogadora também constrói suas ações em determinado padrão temporal. Ao empunhar uma espada gigante, seus ataques serão lentos. O que é compensado pela força e alcance do golpe. Uma magia também demanda um período para ser conjurada. O personagem performa ações de acordo com um padrão e a jogadora pode procurar aquele que for da sua preferência, combinando a construção do personagem com armas e equipamentos utilizados. Por fim, avalia-se que o combate no *gameplay* de *Dark Souls* se compara com jogos do gênero de ritmo. Cada ação dos oponentes demanda uma resposta por parte da jogadora, que pode ser de ataque ou defesa. Dependendo qual for a reação, ela pode ser mais ou menos efetiva. Mesmo que não apareçam na tela quais botões devem ser apertados ou quais movimentos devem ser realizados, como é o caso de jogos de ritmo, as trocas comunicativas entre *Dark Souls* e jogadora são semelhantes. O oponente faz tal coisa, a jogadora reage com outra coisa e assim sucessivamente. A estrutura do combate pode ser comparada com a condicionante de “se isto, então aquilo”¹¹².

Emerge deste contexto um enquadramento temporal de coordenação (ZAGAL; MATES, 2007) entre as ações e reações da operadora e da máquina. O videogame precisa traduzir na tela os *inputs* enviados pelo apertar de botões no *gamepad*, que passam pelas habilidades psicomotoras da jogadora. Por exemplo, na experiência do pesquisador utilizando um controle genérico, alguns comandos não eram precisos ou, aparentemente,

¹¹² Expressão do inglês: “*if this then that*”.

acionados com atraso pelo personagem no mundo do jogo. Esta é uma camada extra de coordenação temporal que perpassa as relações materiais do videogame. Foi necessária uma adaptação por parte do pesquisador de fazer uma pré-leitura dos movimentos dos oponentes, para reagir de forma adequada. O que, infelizmente, não era eficiente e resultava em contra-ataques malsucedidos ou movimento de desviar na direção do ataque das criaturas. Há uma camada de sistema neste enquadramento de coordenação temporal, conforme aponta Pias (2011 apud MUSSA, 2019), que é de nível ontológico. A máquina precisa reduzir sua velocidade de computação, muito superior a capacidade humana, para transformar os comandos da jogadora em ações no mundo do jogo. No combate de *Dark Souls*, verificam-se relações tangíveis da comunicação entre jogadora e videogame ocorrendo no tempo, pois ambos se articulam para traduzir suas ações e reações em um modo inteligível para o outro.

Originalmente lançado em 2011, *Dark Souls* conta com um ritmo de combate mais lento, quase de nível tático. Já em *Dark Souls 3*, a velocidade dos inimigos e do personagem da jogadora é maior, além de que para ambos há mais recursos de ataque e defesa, incluindo a possibilidade de performar combos e sequências de ações. A movimentação dos pixels na tela é mais fluída, resultado dos desenvolvimentos técnicos de *software* e *hardware* que se sucederam entre 2011 e 2016. Ainda assim, a lógica do combate segue a mesma e, em geral, as regras que valem para o personagem da jogadora, valem para os inimigos. Isto significa que uma vez comprometidos com uma ação, não é possível alterar seu curso. Seguindo o exemplo anterior, ao desenvolver um movimento de ataque forte com as duas mãos, tanto o personagem da jogadora, quanto os inimigos, irão realizar um longo movimento de levantar a arma com os braços, para então balançar o equipamento em direção ao oponente. Não é possível cancelar essa ação após o botão do *gamepad* ter sido apertado ou a máquina interromper em seu sistema. Caso o ataque se conecte ao alvo, o dano causado será grande. Entretanto, a longa duração da animação permite que o oponente leia e se antecipe ao ataque. Reagindo de forma adequada, é possível contra-atacar e causar um dano proporcional ao que o inimigo planejava.

O combate também envolve o gerenciamento de recursos. Identificam-se três primitivos que conduzem o gerenciamento de recursos: no caso de *Dark Souls: Remastered* são pontos de vida, número de magias e de estamina. Em *Dark Souls 3* são pontos de vida,

de foco e de estamina. O primeiro informa a quantidade de dano que o personagem da jogadora e inimigos podem receber antes de morrer, visível por meio de uma barra vermelha no canto esquerdo superior da tela. A jogadora pode utilizar o item *Estus Flask* para recuperar parcialmente seus pontos de vida e alguns inimigos humanos também. O segundo informa a quantidade de magias que podem ser conjuradas, visível por meio de números na habilidade selecionada em *Dark Souls: Remastered*, e por meio de uma barra azul em *Dark Souls 3*. Neste último, o *Ashen Estus Flask* pode ser consumido para recuperar pontos de foco. Para retomar estes pontos e itens, é necessário descansar em uma fogueira, conforme já citado. A jogadora conta com uma quantidade limitada de *Flasks* em ambos os videogames. No total, é possível carregar vinte *Estus Flask* em *Dark Souls: Remastered* e até quinze *Flasks* em *Dark Souls 3*, números que são alcançados nas áreas finais de ambos os jogos.

Os pontos de estamina informam a quantidade que determinadas ações podem ser realizadas pelo personagem da jogadora, o que também é válido para os oponentes. Uma barra verde torna visual esta informação. Não é possível acompanhar os pontos de estamina dos inimigos, apenas especular por meio de suas animações. Todas as ações de combate consomem estamina, com exceção de caminhar e utilizar itens. Diferente dos pontos de vida e foco, a estamina se regenera automaticamente. Ao manter o escudo levantado para se defender, a regeneração é interrompida. Armas grandes e pesadas consomem uma quantidade maior de estamina em cada ataque. Sobrecarregar o personagem com armaduras e armas pesadas diminui a mobilidade de movimento e regeneração da estamina. Portanto, este é um recurso que influencia todas as decisões da jogadora durante o combate, tanto ao atacar, quanto ao se defender. Em trechos do Diário de Campo sobre as primeiras sessões de jogo, o pesquisador registrou que sua pouca familiaridade e capacidade de administração da estamina o tornava vulnerável aos oponentes, pois reduziam suas opções de defesa e ataque. Ao longo das demais inserções no Diário, comentários sobre a estamina foram diminuindo. Isso pode significar que o engajamento com esse limitador de ações no tempo se incorpora no aprendizado da jogadora, ao ponto de se tornar um foco de menor atenção durante o gameplay. O que não significa que o gerenciamento da estamina seja ignorado. O ritmo do jogo se impõe no corpo da jogadora que pressiona os botões no *gamepad*, assim a estamina passa a ser gerenciada de maneira pré-reflexiva. Além disso, pontos de habilidade aumentam

a reserva de estamina do personagem e alguns equipamentos aceleram a sua regeneração, o que permite que a jogadora não precise se concentrar tanto neste recurso ao avançar no jogo.

Há um processo em intra-ação (BARAD, 2003) duplo e interconectado de acumulação no tempo no gerenciamento dos recursos. Um se refere a construção do personagem conforme as características de RPG do jogo. Outro, se refere aos processos cognitivos e aptidões físicas da jogadora. Ambos podem ser analisados do ponto de vista do conceito de duração de Bergson (2008; 1965), pois é possível associar a extensão do passado no presente no desenvolvimento do próprio personagem ficcional, e da incorporação da jogadora no mundo do jogo, engajada com o *gamepad*. O processo de acumulação envolve operadora e máquina, nos quais as fronteiras onto-epistemológicas atravessam os aparelhos (BARAD, 2003). Em outras palavras, o envolvimento com o gerenciamento dos recursos no combate, em especial nas observações relacionadas a estamina, produz uma determinada elasticidade temporal que, nas palavras de Bergson (2008), deixa marcas e transforma a jogadora e o videogame no processo. Elementos temporais do combate de *Dark Souls* configuram sua estética (JANIK, 2018) e textura do gameplay (JANIK, 2020), pois são trocas de sentidos e significados que ocorrem na lógica de comunicação entre operadora e máquina. Essa configuração é explicitamente distinta de outros jogos de ação, como por exemplo em *Devil May Cry 5* (CAPCOM, 2019), onde é possível atacar os inimigos irrestritamente. Não há uma contrapartida de estamina neste outro jogo de ação. Ao contrário do combate pragmático de *Dark Souls*, *DMC* recompensa a conexão do maior número possível de ataques em sequência, gratificando a capacidade da jogadora em produzir combos. Essa comparação serve para distinguir a textura e estética temporal destes videogames. São necessárias aptidões físicas e apertar de botões ligeiramente distintas.

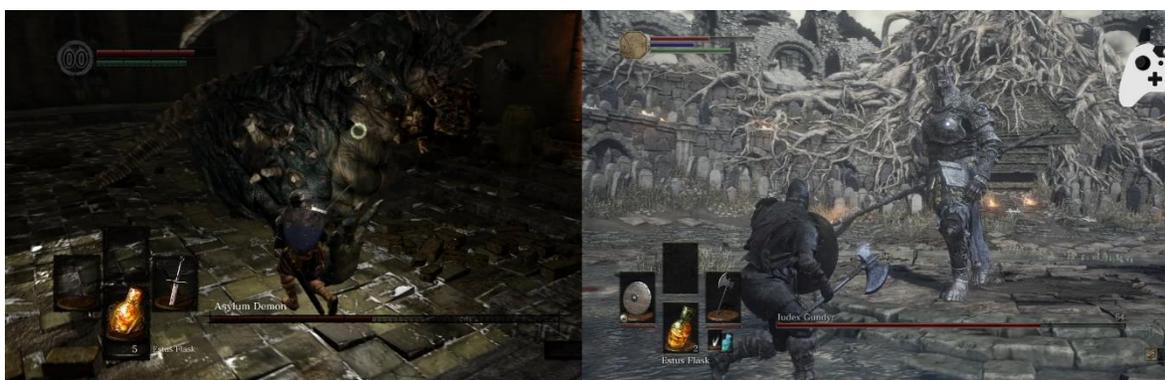
Após estes pontos apresentados sobre o combate aos inimigos, é possível analisar o que faz do encontro com os chefes o ápice da experiência tecno-estética de *Dark Souls*.

5.3.6 Desespero no tempo

Com alguns poucos minutos de gameplay em *Dark Souls: Remastered* e *Dark Souls 3*, a jogadora é apresentada aos primeiros chefes: *Asylum Demon* e *Iudex Grundyr* (Figura 10), respectivamente. Ambos servem como introdução aos elementos que constituem uma

batalha contra inimigos poderosos e marcantes na jornada pelo mundo ficcional. As características são: o encontro ocorre em uma arena, quase sempre com espaço amplo; cada chefe tem uma trilha sonora particular, oferecendo um tom e organizando um ritmo para o embate; barra de vida e nome do inimigo são apresentadas na parte inferior da tela; é impossível prosseguir para a próxima área do jogo sem derrotar o chefe (há exceções); o tamanho do oponente é desproporcionalmente maior do que o personagem da jogadora, gerando intimidação na jogadora; o chefe é agressivo e implacável, entretanto apresenta fraquezas – pode ser pelos padrões da sua movimentação ou para algum tipo de equipamento, item ou outros. A fraqueza deve ser descoberta pela jogadora por conta própria ou consultando guias online.

Figura 10 – Chefes introdutórios



Asylum Demon (esq.) e *Iudex Grundyr* (dir.). Fonte: *Dark Souls: Remastered* (FROMSOFTWARE, 2018) e *Dark Souls 3* (FROMSOFTWARE, 2016).

Dark Souls investe para que os chefes sejam memoráveis e significativos, marcando temporalmente o gameplay com suas materialidades. No total, são 26 chefes em *Dark Souls: Remastered* e 25 em *Dark Souls 3*, incluindo os opcionais e das DLCs¹¹³. Além de serem guardiões de determinadas áreas, estes oponentes se atrelam aos objetivos do jogo. Para tocar os *Sinos do Despertar* em *Dark Souls: Remastered*, a jogadora deve enfrentar os *Bell Gargoyles* e a *Chaos Witch Quelaag*. Em seguida, o objetivo se torna coletar o *Lord Vessel*, sendo necessário derrotar a dupla *Dragon Slayer Ornstein* e *Executioner Smough* (Figura 11), em *Anor Londo*. Após isto, a jogadora se aventura pelos quatro cantos do mundo do jogo

¹¹³ Expansão do jogo que é adicionada via *download*. Do original: “*downloadable content*”. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Downloadable_content>. Acesso em 10 jul. 2022.

para reunir as almas dos seguintes Lordes: *Bed of Chaos*, *Seath the Scaleless*, *Four Kings* e *Gravelord Nito*. Com essas almas em mãos, a jogadora pode acessar o *Kiln of the First Flame* e lutar contra *Gwyn, Lord of Cinder*. *Dark Souls 3* apresenta estrutura semelhante, porém mais direta. É necessário que a jogadora reúna a alma de quatro Lordes: *Abyss Watchers*, *Yhorm the Giant*, *Aldrich, the Devourer of Gods* e do duo *Lothric, Younger Prince* e *Lorian, Elder Prince*. Após realizar esse feito, a jogadora pode acessar o *Kiln of the First Flame* e lutar contra *Soul of Cinder*.

Figura 11 – *Dragon Slayer Ornstein e Executioner Smough*

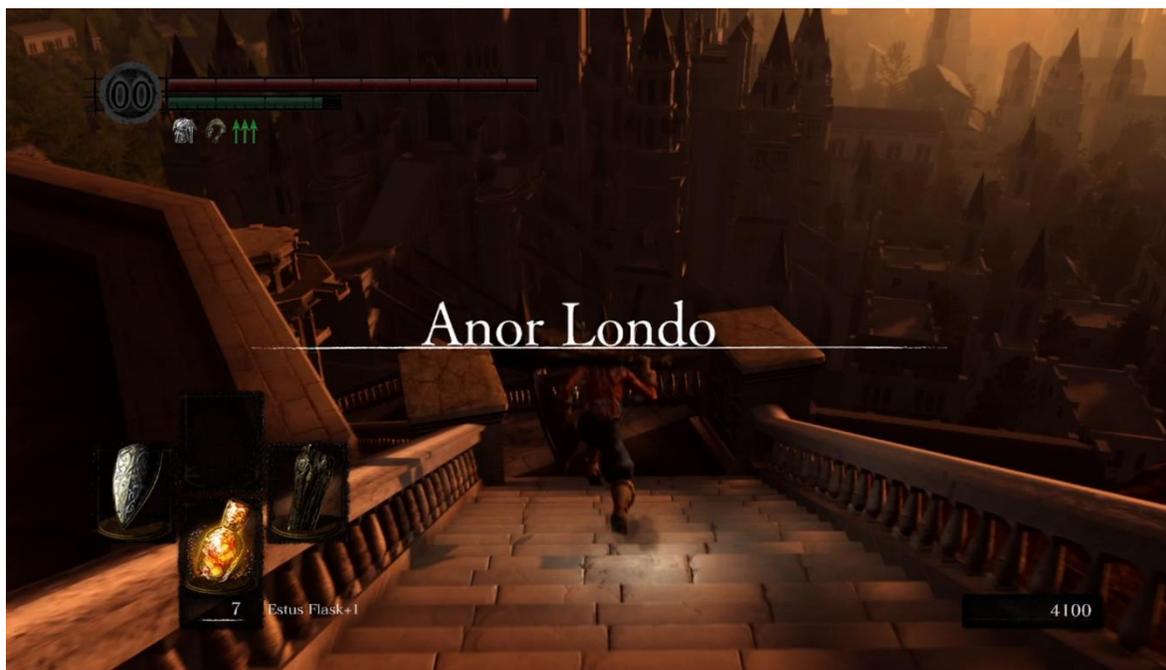


Fonte: *Dark Souls: Remastered* (FROMSOFTWARE, 2018).

Dragon Slayer Ornstein e Executioner Smough são chefes emblemáticos, não somente em *Dark Souls: Remastered*, mas de toda a série. Eles marcam o ponto intermediário da jornada da jogadora e, após derrotados, pode ser coletado o *Lord Vessel*, que permite o *warp* entre fogueiras. Diferente de *Dark Souls 3*, que permite o *warp* desde o início do jogo e de forma irrestrita entre fogueiras. A arena do duo se localiza em *Anor Londo* (Figura 12), no coração do reino deixado por *Gwyn* e residência da família de Deuses deste Lorde. A área é exuberante, com construções douradas e iluminação solar radiante. Neste ponto, a jogadora já enfrentou diversos desafios e outros chefes, incluindo a dupla *Bell Gargoyles*. Entretanto,

Ornstein e *Smough* apresentam um desafio distinto. Suas habilidades são complementares. O primeiro é menor, ágil e capaz de lançar ataques mágicos de longa distância. O segundo é lento, grande, com ataques fortes que cobrem uma área ampla.

Figura 12 – Anor Londo



Fonte: *Dark Souls: Remastered* (FROMSOFTWARE, 2018).

O desafio que a dupla apresenta é singular e coloca em teste tudo que a jogadora desenvolveu corporalmente e cognitivamente. São inimigos com padrões distintos e se adaptar apenas a um deles não é suficiente para alcançar a vitória. Errar em *Dark Souls* é, em geral, fatal. A margem para falhar é ainda mais brutal contra *Ornstein* e *Smough*, pois uma ação inadequada contra um deles, deixa o personagem da jogadora exposto contra ambos. Aliado a isso, a construção do personagem da jogadora também é colocada em provação. Caso o dano gerado nos oponentes seja baixo, a luta será mais longa, aumentando as chances de errar e ficar com um número reduzido de *Estus Flasks* para recuperar pontos de vida. Mesmo com um dano alto, os chefes detêm uma grande quantidade de pontos de vida, fazendo da batalha não apenas uma adaptação e reação aos padrões distintos e complementares do duo, mas também uma luta de paciência e tenacidade. Em outros termos: uma maratona intensa.

Ornstein e *Smough* podem ser um grande bloqueio na jornada da jogadora. O desespero causado por morrer contra estes chefes é potencializado pelo percurso para voltar até a arena. Há duas fogueiras que podem ser utilizadas para alcançar o local e ambas apresentam caminhos com obstáculos e inimigos poderosos. Chegar até a arena de *Ornstein* e *Smough* após reviver já é estressante, o que amplia a tensão de falhar perante a dupla. O relato do Diário de Campo demonstra este desespero temporal:

Foram necessárias quatorze tentativas até eu conseguir derrotar *Ornstein* e *Smough*. Nas tentativas cinco e sete eu quase consegui sair vitorioso, faltando poucos ataques para reduzir a vida dos chefes a zero. Em tempo cronológico, foram necessárias duas horas e trinta minutos de gameplay. Pela fogueira que escolhi reviver após morrer, são cerca de dois minutos e trinta segundos até a arena. O trajeto passa por sair de uma antessala, cruzar uma espécie de terraço até um elevador automático, que é preciso aguardar alguns segundos até chegar. Após descer com o elevador, há mais uma escada em formato de caracol, seguida por uma longa ponte até uma subida íngreme de escadas, que dão na grandiosa catedral de *Anor Londo*. Na entrada, há dois gigantes de guarda, que atacam sem pestanejar. Após desviar deles, no longo corredor da catedral até a arena dos chefes há mais dois gigantes, e um *Silver Knight* atirando flechas de uma área mais alta. Sempre cruzava por eles me desviando dos ataques entre os pilares da construção, até finalmente adentrar na arena. *Ornstein* e *Smough* se mostraram um desafio muito difícil para mim e às características do personagem que desenvolvi. Escolhi evoluir pontos de habilidade focados em força e usar armas pesadas para bater poucas vezes, mas com dano alto. O problema é que essa estratégia para o duo me deixava vulnerável duplamente. *Ornstein* muitas vezes desviava do meu ataque lento e, pelo tempo necessário para balançar minha arma pesada, *Smough* era capaz de encurtar a distância e realizar seu igualmente lento e poderoso ataque. A saída foi buscar ajuda. Na área da catedral anterior à arena, existe um NPC chamado *Solaire of Astora*, que pode ser convocado para ajudar na batalha. Para ter sua ajuda, é necessário estar em forma humana e isso custa um item relativamente escasso do jogo: *Humanity*. Além disso, o signo para convocar *Solaire* fica posicionado entre os dois gigantes e o *Silver Knight*. Conseguir a ajuda já é um desafio estressante. Em muitos casos, meu personagem e *Solaire* sofríamos danos para esses inimigos da catedral, reduzindo nossos recursos para enfrentar a batalha mais dura contra os chefes. Mas foi com o apoio do *Solaire*, que desviava a atenção de um dos chefes enquanto eu me encarregava de derrotar o outro, que foi possível finalmente atravessar essa imensa barreira do jogo. (DIÁRIO DE CAMPO, 21 e 22 de setembro de 2021).

Nesta experiência da jogadora, o tempo vivido é de uma repetição de horrores temporais. O desespero vai tomando posse das emoções. O cenário de repetidas derrotas para os chefes vai se perpetuando e a jogadora se questiona o quanto mais será capaz de suportar. Como no caso do pesquisador, foi necessário “respirar outros ares”. Em determinado momento, o pesquisador resolveu explorar uma área anterior do jogo. Como se percebe pelas datas do Diário de Campo, foram dois dias de gameplay até derrotar *Ornstein* e *Smough*. Neste período, foi como se o pesquisador estivesse se tornado parcialmente um *Hollow*,

enlouquecendo lentamente pelo ciclo de repetições. *Dark Souls*, em sua experiência tecno-estética, constrói camadas de ciclos – do mundo do jogo e a Era do Fogo, e da jornada da jogadora perante a aporia espaço-temporal de explorar, lutar, morrer, reviver, repetir. Esta aporia é ainda mais marcada na duração temporal das repetições de derrotas contra os chefes. A Tabela 5 sintetiza o padrão no design dos **chefes** em *Dark Souls*:

Tabela 5 - padrão no design dos chefes em *Dark Souls*

| <i>Nome</i> | <i>Chefes.</i> |
|-----------------------------|--|
| <i>Principal definição</i> | Batalhas contra inimigos poderosos e intimidadores. |
| <i>Descrição geral</i> | Os chefes guardam arenas e impedem o avanço da jogadora para outras áreas ou que as metas do jogo sejam alcançadas. São agressivos e contam com muitos pontos de vida. Apresentam fraquezas para serem descobertas e exploradas. |
| <i>Utilização do padrão</i> | São utilizados pela desenvolvedora para testar a jogadora, gerando medo, adrenalina, frustração na derrota e êxtase na vitória. A adversidade é grande, mas pela perseverança é possível alcançar a vitória. |
| <i>Consequências</i> | Ápice da experiência tecno-estética de <i>Dark Souls</i> . Deixa marcas na duração da jogadora e materializa os avanços no mundo do jogo. |

| | |
|---------------------------|---|
| <p><i>Relações</i></p> | <p>Diretamente relacionado com o combate. Chefes convidam a subjetividade lúdica para ser engajada em um ponto crítico do gameplay via o personagem da jogadora. São guardiões do mundo do jogo e sua presença se justifica na narrativa. Relaciona-se paralelamente no sistema multijogadora via cooperação.</p> |
| <p><i>Referências</i></p> | <p>Conecta-se com uma longa genealogia dos videogames em apresentar chefes ao final de níveis ou áreas específicas, que demarcam o progresso da jogadora.</p> |

Fonte: Adaptado de Björk e Holopainen (2005, p. 38-39).

5.3.7 Entre fantasmas e fendas espaço-temporais

Na batalha contra *Ornstein* e *Smough* não é a primeira vez que a jogadora se encontra com *Solaire* (Figura 13). Após derrotar o segundo chefe do jogo, em *Undead Burg*, o cavaleiro pode ser visto contemplando o sol em uma área aberta da muralha. Ao interagir com o NPC, destaca-se o seguinte trecho pronunciado:

Estamos entre seres estranho, em uma terra estranha. O próprio fluxo do tempo é convoluto; com heróis centenários surgindo e desaparecendo. O tecido do tempo oscila, e relacionamentos se deslocam e se tornam obscuros. Não há como dizer quanto tempo o seu mundo e o meu estarão em contato. Mas, use isto, para nos invocar um ao outro como espíritos, cruzando a brecha entre os mundos, e se engajar em alegre cooperação! (SOLAIRE OF ASTORA, DARK SOULS: REMASTERED, 2018).¹¹⁴

¹¹⁴ Do original: "We are amidst strange beings, in a strange land. The flow of time itself is convoluted; with heroes centuries old phasing in and out. The very fabric wavers, and relations shift and obscure. There's no telling how much longer your world and mine will remain in contact. But, use this, to summon one another as spirits, cross the gaps between the worlds, and engage in jolly co-operation!" (SOLAIRE OF ASTORA, DARK SOULS: REMASTERED, 2018).

Figura 13 – *Solaire of Astora*



Fonte: *Dark Souls: Remastered* (FROMSOFTWARE, 2018).

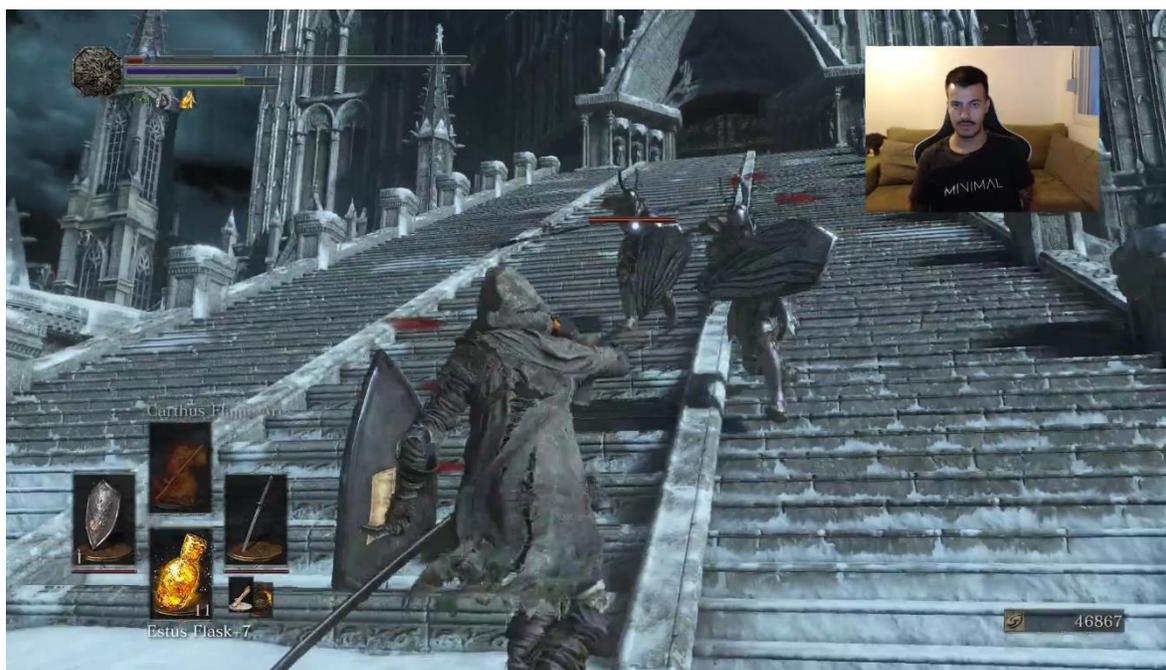
Este primeiro encontro com *Solaire* tem o objetivo de introduzir e justificar o **sistema multijogadora** de *Dark Souls*, seguindo a estética sublime (VELLA, 2015) vaga e misteriosa do videogame. O sistema se caracteriza por ser assíncrono e sempre online. Enquanto a jogadora estiver conectada à internet, outras jogadoras irão se manifestar no mundo do jogo. Esta presença de outras jogadoras ocorre das seguintes formas: mensagens, manchas de sangue, fantasmas, invasões e cooperação. Os próximos parágrafos se dedicam a descrever estas mecânicas.

As mensagens são marcas vermelho alaranjadas criadas pelas jogadoras no chão das áreas do mundo do jogo, que combinam textos pré-definidos e gestos (*emoticons*). A jogadora pode acessar e criar estas mensagens, mas não é possível identificar o autor delas. Em geral, elas são utilizadas para fornecer dicas para outras jogadoras, como avisar sobre armadilhas, criaturas poderosas e tesouros ou áreas escondidas. Mas as jogadoras também elaboram mentiras e falsidades, assim como piadas são corriqueiras. Vale comentar que a mesma interface destas mensagens é utilizada pelas desenvolvedoras para apresentar os poucos tutoriais do jogo. Ressalta-se que não há bate-papo por texto e nem por voz em *Dark Souls*:

Remastered. Em *Dark Souls 3* existe a opção de diálogo por voz durante invasões e cooperação.

Por sua vez, as manchas de sangue são poças ensanguentadas que demarcam a morte de uma jogadora naquele local, mas em seu próprio mundo do jogo. Ao parar em cima de uma mancha, a jogadora pode ativar uma espécie de repetição da morte da outra jogadora. Esta repetição é performada por um fantasma vermelho transparente, que apresenta a animação dos seus últimos segundos de vida. Não é possível visualizar o que causou a morte da jogadora, a não ser quando se apresenta uma queda de um abismo. Um momento memorável da experiência do pesquisador foi ao chegar na catedral de *Anor Londo* em *Dark Souls 3*. A mesma escadaria íngreme do primeiro título está presente no último jogo da série. Ao chegar lá pela primeira vez, havia diversas manchas de sangue na subida, porém nenhum inimigo à vista. Após uma confusão momentânea, o motivo de tantas mortes de jogadoras se revelou: no topo da escadaria, dois *Silver Knights* caminhavam lentamente para baixo, ao encontro do personagem do precipitado pesquisador. Portanto, as manchas de sangue servem como um alerta dos perigos do mundo do jogo, para as jogadoras mais atentas e precavidas.

Figura 14 – *Silver Knights* e manchas de sangue nas escadarias de *Anor Londo*



Fonte: *Dark Souls 3* (FROMSOFTWARE, 2016).

Os fantasmas são outras jogadoras que estão, ao mesmo tempo, cruzando por determinado local, mas em seu próprio mundo do jogo. Diferente das manchas de sangue, que são imagens do que já ocorreu. Estes fantasmas detém uma cor acinzentada clara e transparente. Não é possível interagir com os fantasmas nos poucos segundos que eles ficam visíveis. De certa forma, eles materializam o comentário de *Solaire* sobre heróis surgindo e desaparecendo. Mundos diferentes entrando em contato por brechas espaço-temporais. Estes encontros com fantasmas são experiências de alteridade, pois além de mostrar que demais sujeitos estão encarando desafios semelhantes ao da jogadora, também se verificam contrastes nos equipamentos visíveis dos fantasmas. Isto é, como outros construíram seus personagens para navegar no mundo hostil de *Dark Souls* e que, em diferentes circunstâncias, poderiam ter sido as escolhas feitas pela jogadora. Sendo assim, a jogadora pode se reconhecer neste outro, ficar curiosa pelos equipamentos do fantasma e se sentir menos solitária na experiência *single-player* do videogame.

As invasões e cooperações seguem lógicas semelhantes, mas com objetivos díspares. Em ambas é necessário para a jogadora estar em forma humana em *Dark Souls: Remastered*, ao utilizar o item *Humanity*, ou estar empoderada pelo Fogo em *Dark Souls 3*, ao utilizar o item *Ember*. Em ambos os jogos o mesmo efeito dos itens é garantido após derrotar chefes. Ao realizar esta ação, a jogadora abre seu mundo do jogo para ser acessado e pode acessar outros. Quando o personagem da jogadora morre, o efeito dos itens é removido. As invasões são uma forma de *player versus player*, que recompensam a jogadora vitoriosa com uma determinada quantidade de almas, independente se for a invasora ou estiver se defendendo. Já a cooperação ocorre quando a jogadora deixa seu sinal de invocação em algum local do seu mundo do jogo. Dessa maneira, outras jogadoras podem solicitar o apoio, geralmente para derrotar chefes. A recompensa pelo ato, após vitória contra o chefe, é de uma *Humanity* e almas em *Dark Souls: Remastered* e um *Ember* e almas em *Dark Souls 3*. Entretanto, durante uma cooperação, os chefes e criaturas do mundo do jogo tem um aumento em seus pontos de vida, equilibrando o nível de dificuldade.

Por meio das invasões do sistema multijogadora, *Dark Souls* adiciona uma camada de imprevisibilidade temporal. Ou, conforme aponta Adams (2014), coloca a jogadora em uma posição de vulnerabilidade temporal. Não há como premeditar quando alguém irá

invadir o mundo do jogo para empreender uma caçada. Quanto mais tempo a jogadora despende explorando as áreas do jogo, maiores serão as chances de uma invasão ocorrer – desde que os itens *Humanity* e *Ember* tenham sido utilizados ou chefes tenham sido derrotados.

O pesquisador teve que lidar com algumas invasões e preferiu nunca devolver a ação. Uma mensagem surge na tela quando uma incursão está ocorrendo, o que causa sentimentos de nervosismo, agitação e adrenalina. De algum lugar do mundo, alguém está vindo em direção do seu personagem para caçá-lo. Ainda por se tratar de uma atividade online, há uma camada temporal relacionada à conexão com a internet. No caso do pesquisador, as invasões eram enfrentadas em conjunto com o *lag*, uma anomalia temporal (ZAGAL; MATEAS, 2007) causada pela troca atrasada de informações entre videogames, da jogadora e invasoras, com os servidores de *Dark Souls*. O resultado disso eram ataques no qual a animação do jogo mostrava que atingiram o oponente, entretanto nenhum dano era causado. Ou quando aparentemente o pesquisador parecia ter sido bem-sucedido em desviar de um golpe, porém pontos de vida do personagem eram subtraídos.

Em uma ocasião, logo após ter derrotado *Pontiff Sulyvahn*, o pesquisador estava percorrendo uma área próxima da arena deste chefe. No final de uma batalha dura contra dois inimigos humanos (NPCs), surgiu na tela o aviso de invasão. Há uma certa etiqueta entre jogadoras que se encontram para duelar, que é a realização de uma saudação por meio dos gestos (*emoticons*) fornecidos pelo jogo. Após a saudação, começou a batalha. O oponente usava uma espécie de chicote elétrico. O dano era baixo, porém de longo alcance, o que dificultava para o pesquisador se aproximar da invasora. Essa dança, inclusive envolvendo o *lag*, estendeu-se por quase um minuto, quando outra invasão foi anunciada na tela. O pesquisador precisou enfrentar, ao mesmo tempo, duas jogadoras. A segunda invasora foi menos cordial e ignorou a saudação do duelo, tentando flanquear o pesquisador enquanto este duelava com o inimigo do chicote. A Figura 14 apresenta o momento descrito.

Figura 15 – Dupla de invasores em *Dark Souls 3*



Oponente do chicote no centro e segunda invasora na direita. Fonte: *Dark Souls 3* (FROMSOFTWARE, 2016).

Curiosamente, a primeira invasora decidiu não atacar o pesquisador e permitiu que a batalha fosse um contra um. A segunda invasora empunhava uma espada gigante, pesada e lenta. O personagem do pesquisador também empunhava uma arma grande, porém ligeiramente mais ágil. Isso foi vantajoso e, após uma troca de golpes, o pesquisador derrotou o oponente. A invasora do chicote saudou o triunfo com um gesto batendo palmas, e o duelo inicial foi retomado. Porém, com um senso tático superior, a invasora foi capaz de manter o personagem do pesquisador a uma distância segura com seus golpes de chicote, evitando os contra-ataques da poderosa, porém lenta arma do personagem do investigador. Assim, em um duelo relativamente longo de três minutos e trinta segundos, a invasora foi bem-sucedida na sua incursão.

O **sistema multijogadora** (Tabela 6) de *Dark Souls* estabelece um arranjo material-discursivo (BARAD, 2003) espectral (DERRIDA, 1994) da simultaneidade entre múltiplas durações (BERGSON, 1965). Para explicar esta sentença, retoma-se a perspectiva de Tychsen e Hitschens (2009) sobre a percepção temporal em jogos de multijogadoras.

Segundo os autores, as jogadoras nestas experiências formam experiências temporais pessoais, que operam à parte de outras jogadoras e do sistema do mundo do jogo, resultando na coexistência de linhas temporais. Entretanto, *Dark Souls* se trata de uma experiência *single-player* em primeira mão e se apropria das experiências pessoais das jogadoras gerando uma coexistência oscilante. Heróis surgem e desaparecem, argumentaria *Solaire*. Literalmente são fantasmas – de acordo com os termos de *Dark Souls* – de outras jogadoras que se imbricam transitoriamente no mundo do jogo alheio, seja como aparições momentâneas vagando entre-mundos, manchas de sangue de uma morte passada, ou invasores e aliados que realizam proezas de vida ou morte, para depois nunca mais serem conjurados novamente. Esta performatividade material-discursiva (BARAD, 2003) modifica a observação temporal das jogadoras em um encontro de durações ora no agora, ora assíncrona, ora no depois, ora na morte de seus personagens. São tempos mistos de multijogadoras, já que são em parte experiências assíncronas e em parte simultâneas, que caracterizam *Dark Souls* pelo entrelaçamento de des/continuidades (BARAD, 2010), propriedade do gameplay que costura nos corpos das jogadoras e videogames a comunicação espaço-temporal.

A Tabela 6 sintetiza o padrão no design do **sistema multijogadora** de *Dark Souls*:

Tabela 6 - Padrão no design do sistema multijogadora de *Dark Souls*

| <i>Nome</i> | Sistema multijogadora. |
|----------------------------|---|
| <i>Principal definição</i> | Interações ocasionais diretas e indiretas em um sistema sempre online. |
| <i>Descrição geral</i> | <i>Dark Souls</i> é uma experiência <i>single-player</i> em primeira mão, mas que permite trocas assíncronas (mensagens, manchas de sangue e fantasmas). Relações diretas passageiras também são possíveis, com |

| | |
|-----------------------------|---|
| | invasões (<i>player vs. player</i>) e cooperação entre jogadoras. |
| <i>Utilização do padrão</i> | As desenvolvedoras utilizam o padrão para permitir a comunicação e engajamento entre jogadoras no gameplay de <i>Dark Souls</i> , que oferece interações limitadas dentro das fronteiras do sistema do videogame. |
| <i>Consequências</i> | Coexistência de temporalidades mistas oscilantes entre os mundos de jogo das jogadoras. |
| <i>Relações</i> | O sistema multijogadora afeta o mundo do jogo direta e indiretamente. As mensagens deixam marcas mais perenes do que os outros elementos assíncronos. Invasões e cooperação estão diretamente associadas ao combate e chefes , que são acessados pelo personagem da jogadora . |
| <i>Referências</i> | Os elementos assíncronos são particularmente únicos de <i>Dark Souls</i> . Invasões e cooperação são elementos comuns em outros jogos RPG, ainda que sua característica oscilante e passageira seja construída de uma forma específica em <i>Dark Souls</i> . |

Fonte: Adaptado de Björk e Holopainen (2005, p. 38-39).

Esta análise torna aparente que existem diversos tempos no gameplay de *Dark Souls*. Os padrões no design apontam nessa direção. O personagem controlável é um condutor da

duração da jogadora que transborda de sua subjetividade para o espaço da representação, acoplando a continuidade da vida vivida no videogame. Este personagem está preso em uma maldição que o revive após cada morte, causado pelo tempo corrupto do mundo do jogo. Insiste-se na interrupção da continuidade, o que gera uma angústia temporal de estagnação. Ciclos acumulam temporalidades sobrepostas de passado, presente e futuro.

O mundo do jogo é hostil e habitado por criaturas violentas. O personagem da jogadora se engaja em um combate de ritmos corporais pragmáticos, gerando uma comunicação no tempo de ações e reações simultâneas entre jogadora e videogame. Esta experiência tecno-estética é sintetizada nas batalhas contra os chefes, que podem exigir da jogadora múltiplas tentativas. Estas derrotas fazem a aporia do tempo ser sentida pelo corpo da jogadora, alimentando emoções de desespero. Quando o triunfo perante os chefes ocorre, são deixadas marcas na duração da jogadora e o videogame sinaliza materialmente o avanço no mundo do jogo. Transversalmente, o sistema multijogadora alimenta a coexistência de temporalidades mistas oscilantes, com simultaneidades passageiras e relações assíncronas.

5.3.8 Os tempos dos finais

Nesta última seção, serão exploradas a policronia (WEI at. al., 2010) do mundo do jogo e a indeterminação temporal (BARAD, 2010) dos finais de *Dark Souls: Remastered* e *Dark Souls 3*. No primeiro título, após a jogadora tocar os *Sinos do Despertar*, a serpente primordial *Kingseeker Frampt* (Figura 16) acorda em *Firelink Shrine*. Ao interagir com a criatura, o personagem da jogadora é informado que seu destino como morto-vivo escolhido é de substituir o Lorde *Gwyn*, reacendendo a Primeira Chama. Para isso, é necessário recolher o *Lord Vessel* e as almas de quatro Lordes: *Bed of Chaos*, *Seath the Scaleless*, *Four Kings* e *Gravelord Nito*.

Figura 16 – Kingseeker Frampt



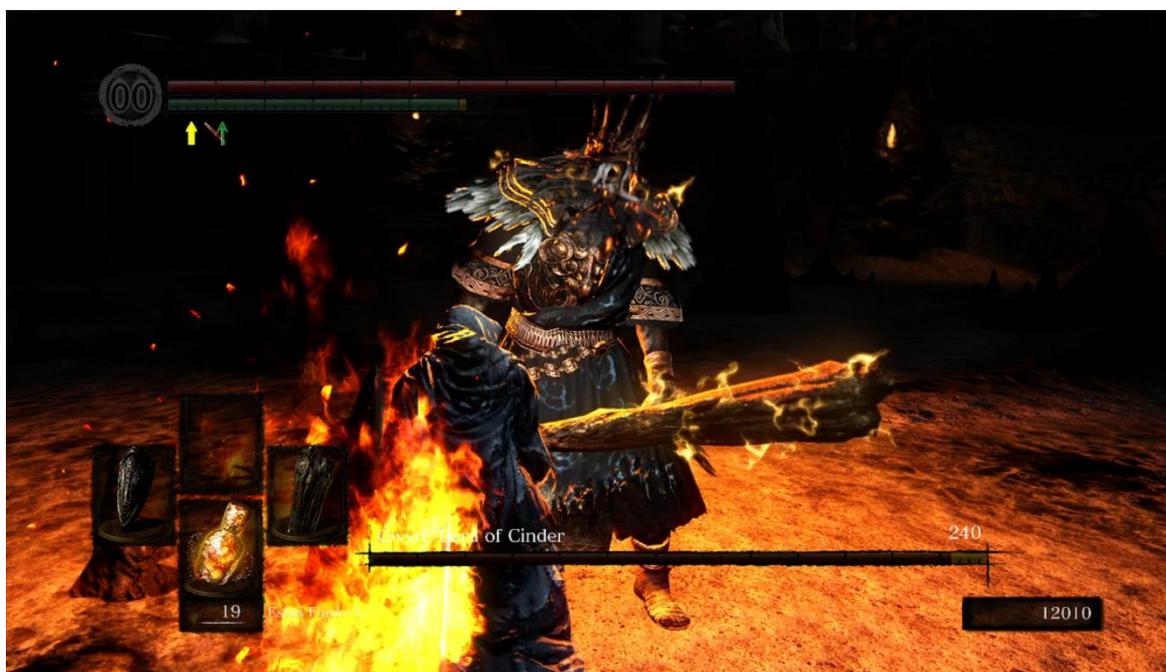
Fonte: *Dark Souls: Remastered* (FROMSOFTWARE, 2018).

Porém, há uma segunda serpente primordial que pode ser encontrada na arena dos *Four Kings*, após a jogadora alcançar a vitória: *Darkstalker Kaathe*. No diálogo, o réptil afirma que a jogadora está sendo enganada. A profecia do morto-vivo escolhido foi fabricada pelo Lorde *Gwyn* como uma forma de arrebanhar os humanos, que são os detentores da *Alma Negra* – daí o título da série. O apagar do Fogo iniciaria a Era da Escuridão, isto é, uma era dos humanos, segundo *Kaathe*. Temendo a escuridão e os humanos, *Gwyn* os amaldiçoou com a marca negra, que impede a morte e gera os *Hollows*, no intuito de levar os humanos a se sacrificarem para o Fogo seguindo uma mentira. Pois, conforme a profecia inventada, esta seria a forma de liberar os *Hollows* da maldição.

As serpentes são uma amostra de como *Dark Souls* apresenta narrativas antagônicas. Não há confirmações por parte do videogame sobre o que é mais ou menos confiável e a jogadora deve seguir suas próprias interpretações, de acordo com os vestígios de informações ofertados. Ao final de sua jornada, após coletar todas as almas dos Lordes e acessar o *Kiln of the First Flame*, o personagem da jogadora se depara com o famigerado *Gwyn* (Figura 17). Ou melhor, com o que restou do Lorde da Luz Solar, que se tornou apenas uma casca

consumida pelo Fogo. Na sua arena, onde queima a Primeira Chama, uma melodia melancólica dá o tom da batalha final, diferente das músicas épicas e excitantes de outros chefes. Apesar de ser o oponente final da jornada, *Gwyn* é facilmente suscetível ao contra-ataque com o escudo (*parry*). Com cerca de três ou quatro golpes, o Lorde patriarca é derrotado. Por fim, a jogadora deve escolher entre se sacrificar para a Primeira Chama e manter o ciclo estagnado do mundo do jogo ou virar as costas e se tornar o Lorde da emergente Era da Escuridão. No primeiro, o Fogo consome a jogadora em uma explosão e os créditos do jogo rolam. Na segunda opção, o personagem da jogadora é saudado como Lorde por *Kaathe*, *Frampt* e outras serpentes primordiais, em um cenário de escuridão. Em seguida, os créditos rolam.

Figura 17 – A batalha contra *Gwyn, Lord of Cinder*



Fonte: *Dark Souls: Remastered* (FROMSOFTWARE, 2018).

Seguindo ideias de Nikolchina (2017), a narrativa de *Dark Souls* envolve características de contornos épicos, isto é, do personagem herói da jogadora destinado a feitos excepcionais. O mundo do jogo permanece em suspensão, aguardando a jogadora ativar os eventos que darão movimento ao tempo do universo ficcional. Igarzábal (2018) nota que a jogadora centraliza os fluxos temporais, ao ser o principal ator que aciona os eventos do jogo.

Do contrário, o mundo permanece adormecido. Paradoxalmente, *Dark Souls* não transforma a jogadora em herói, subvertendo a lógica do monomito (CAMPBELL, 2008). A quebra da rigidez épica pode ser lida pelo conceito de *kalopic*, conforme Nikolchina (2017). São os elementos nodais que *Dark Souls* oferece na jornada, como as escolhas de se sacrificar ao Fogo ou deixar a Escuridão tomar conta, que alimentam uma temporalidade difusa. Independente da escolha feita, ambas não celebram a jogadora como heroína. Na primeira o *status quo* do mundo se mantém e, na segunda, o personagem se torna aliado de serpentes pouco confiáveis. O Lorde da Escuridão é apenas o outro lado da moeda do *Gwyn*.

A policronia (WEI at. al., 2010) do mundo do jogo emerge dessa condição nodal da narrativa. A jogadora ativa os eventos, desencaixando a relação entre tempo da história e tempo discursivo de Genette (1980). Por exemplo, enquanto o personagem da jogadora está no local de uma fogueira, todo o mundo do jogo permanece estático. Caso a jogadora ignore as interações com as serpentes primordiais, ambos os finais decorrerão da mesma forma. Missões de NPCs, em alguns casos apresentadas como urgentes, podem ser realizadas no tempo que a jogadora preferir. Os chefes podem derrotar a jogadora infinitas vezes, mas basta serem derrotados uma vez para que eles deixem de existir por completo no mundo do jogo. Zagal e Mateas (2007) afirmam que estas condições causam anomalias temporais, pois são inconsistentes, levando como referência a coesão do tempo do mundo físico. Do contrário, este trabalho argumenta que estas temporalidades de *Dark Souls* são coerentes com as particularidades dos videogames, que não estão presas ao tempo cronológico ou outra referência física para ser simulada em seus mundos ficcionais. Ou seja, uma policronia (WEI at. al., 2010).

Ademais, o tempo é indeterminado (BARAD, 2010). No mundo de *Dark Souls 3* o Fogo continua queimando. Incontáveis foram aqueles que reacenderam a Primeira Chama. Quando chega a vez do príncipe *Lothric* se tornar o mártir do seu tempo e manter a chama acesa, este se nega. Então, o Fogo convoca dos mortos três Lordes que fizeram o sacrifício no passado para repetir o ato: *Abyss Watchers*; *Yhorm the Giant*; e, *Aldrich, the Devourer of Gods*. Todos se recusam. Desesperado, o Fogo recorre àqueles que falharam na missão de reacender a Primeira Chama. Este é o personagem controlado pela jogadora, ressuscitado das

cinzas após ter falhado em alcançar seu objetivo no passado. Porém, isso não importa, pois agora o personagem tem uma nova chance.

Como já se passaram incontáveis ciclos em *Dark Souls 3* e o Fogo segue aceso, o mundo está sendo consumido pelas chamas. Na área *Kiln of the First Flame* do primeiro título, as cinzas e estruturas queimadas formavam o cenário. No final da trilogia, o mundo consumido pelo Fogo está dessaturado pelas cinzas. Nas áreas finais do jogo, a entropia do tempo gera uma acumulação dos espaços, como se o Fogo fosse uma espécie de buraco negro que atrai e amontoa o passado, presente e futuro em um mesmo ponto (Figura 18).

Figura 18 – As cinzas e o amontoado temporal em *The Dreg Heap*



Este cenário demonstra as consequências dos ciclos temporais estagnados da Era do Fogo. Fonte: *Dark Souls: Remastered* (FROMSOFTWARE, 2018).

Os finais de *Dark Souls 3* seguem a tradição nodal do primeiro título, mas acrescentam outras opções. Sacrificar-se ao Fogo ainda é possível, mas ao invés de gerar uma explosão, dessa vez pequenas chamas consomem o personagem da jogadora – demonstrando que é inevitável o fim do Fogo. Tornar-se um Lorde da Escuridão segue como alternativa, após realizar uma série de tarefas demandadas por personagens pouco confiáveis. Sem entrar em detalhes, importa que o personagem da jogadora basicamente toma o poder do Fogo para

si, emergindo como Lorde dos *Hollows* – sendo saudado pelos NPCs de forma semelhante ao final com as serpentes primordiais do primeiro título. A estética de ambos os finais do Lorde da Escuridão e Lorde dos *Hollows* são ligeiramente fascistas. Nos outros dois finais, a jogadora pode convocar a NPC *Fire Keeper*, que irá tomar a Primeira Chama em suas mãos, enquanto o mundo é consumido pela escuridão. São finais que abraçam o fim do Fogo. Ao mesmo tempo, a fala da *Fire Keeper* sugere que um novo ciclo do Fogo pode surgir e (Figura 19).

Figura 19 – *Fire Keeper* e o início da Era da Escuridão



“Mas um dia, pequenas chamas vão dançar na escuridão”. Fonte: *Dark Souls: Remastered* (FROMSOFTWARE, 2018).

Em um destes dois finais, a jogadora pode atacar a *Fire Keeper*. A última cena antes dos créditos é do personagem pisando na cabeça da NPC, enquanto suas mãos vão ao encontro da Primeira Chama abraçadas pela *Fire Keeper*. Além de cruel, este final insinua que enquanto o mundo é dominado pela escuridão, o personagem da jogadora será o único com o poder do Fogo.

Todos os finais relatados mantêm *Dark Souls* aberto a transformação, fundamentados pelas fronteiras estabelecidas pelo mundo ficcional. Em uma escala cosmológica, o Fogo

segue sendo uma entidade nas des/continuidades temporais (BARAD, 2010), ainda que sem uma única ordem causal dos acontecimentos. O início e o fim estão em constante negociação. Nada é pré-determinado, inclusive a própria jogadora pode questionar as razões da sua jornada. Há um certo cinismo de *Dark Souls* em lançar o personagem controlável em um mundo tão hostil e pedir para que a jogadora ultrapasse tantos desafios, para no final indagar: “valeu a pena? Você quer ver a Escuridão tomar o lugar do Fogo ou se transformar em um Lorde fascista?”

Todavia, há mais um final possível e que se soma a indeterminação temporal (BARAD, 2010). *Dark Souls 3* conta com duas DLCs: *Ashes of Ariandel* e *The Ringed City*. Em resumo, as DLCs são duas partes de uma mesma jornada, na qual o personagem da jogadora viaja até o final dos tempos e se depara com um mundo virado em cinzas – algo anunciado durante todo o jogo. Neste cenário, a jogadora enfrenta o *Slave Knight Gael*, em tese o último chefe da trilogia. Este personagem passou a eternidade consumindo humanos para se alimentar de suas *Almas Negras*. Isto traça um paralelo com a jogadora, que acumula almas dos inimigos após derrotá-los. *Gael* se torna corrompido por esta condição e esquece de seu propósito: levar a *Alma Negra* para *The Painter* criar um novo mundo por meio da pintura.

Ao derrotar *Gael*, a jogadora pode concluir a missão do chefe e entregar a *Alma Negra* para *The Painter*. Após a NPC agradecer a ação, ela oferece batizar a pintura deste novo mundo com o nome da jogadora. Caso escolha dizer que não tem nome, o diálogo da Figura 20 é apresentado:

Figura 20 – *The Painter*



“Vou nomear esta pintura ‘Cinzas’”. Fonte: *Dark Souls: Remastered* (FROMSOFTWARE, 2018).

É possível especular que neste fechamento da série *Dark Souls*, há uma camada de meta comentário. Após anos envolvidas no processo criativo destes jogos, as desenvolvedoras da FromSoftware desejavam criar outros universos ficcionais. O mundo de *Dark Souls* não será revisitado no futuro, mas jogos como *Sekiro: Shadows Die Twice* (2019) e *Elden Ring* (2022) carregam partes da alma da trilogia, seja nas mecânicas, na arte, no nível de desafio, em temas da narrativa, entre outros. Além disso, *The Painter* sugere que há outra saída para os ciclos de Fogo e Escuridão. O tempo como fenômeno in/determinado não tem uma ordem causal e mutações improváveis podem ocorrer. Isto poderia ser chamado como criatividade da des/continuidade, ao combinar ideias de Bergson (2008) e Barad (2010).

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta Tese de Doutorado investigou as intersecções temporais geradas pela comunicação entre a jogadora e os videogames *Dark Souls: Remastered* (FROMSOFTWARE, 2018) e *Dark Souls 3* (FROMSOFTWARE, 2016). A pesquisa se justificou pela oportunidade de ampliar as discussões sobre a temática do tempo nos campos da Comunicação e Game Studies, ao observar as temporalidades que emergem da comunicação entre jogadora e videogame. Os jogos analisados foram escolhidos pela sua influência cultural na década de 2010 e pelas suas construções temporais em ciclos. Estes operam na escala do personagem da jogadora, que morre e revive incontáveis vezes, e na escala cosmológica do mundo do jogo, no qual as chamas do Fogo são mantidas acesas para evitar o fim de uma Era.

As noções de tempo mobilizadas pela literatura dos Game Studies demonstraram a necessidade de ampliar o conceito de tempo para além da presunção cronológica e das teorias narrativas. Em grande parte da bibliografia levantada no Estado da Arte, é realizada uma separação dicotômica entre tempo da jogadora e o tempo do videogame. A conjugação temporal entre jogadora e videogame é pouco tensionada. Também se identificou a ausência de rigor metodológico nos trabalhos revisados. Apesar de demonstrarem dados empíricos, não são apresentados os critérios de tratamento e análise do tempo nos videogames.

Levando estes pontos em consideração, o referencial teórico conecta o tempo do videogame e da jogadora por meio do conceito de *gameplay*, compreendido como uma prática material-discursiva, no qual videogame e jogadora são aparelhos que (re)configuram fronteiras entre corpos e sentidos (JANIK, 2018; BARAD, 2003). Este pensamento leva ao entendimento do tempo não como um recipiente de fenômenos, mas sim um entrelaçamento de materialidades e discursos que se desdobram e se costuram aos aparelhos (BARAD, 2010). O arranjo material-discursivo do *gameplay* (re)configura a duração da vida vivida da jogadora (BERGSON, 1965; 2008), que se expande do seu eu interno para o mundo externo e alcança a subjetividade lúdica do seu eu-no-mundo-do-jogo (VELLA, 2019). A corporalidade dessa experiência engloba uma percepção dupla de pré-reflexividade e interpretação cognitiva (MERLEAU-PONTY, 2015). O corpo da jogadora no *gameplay* se vincula ao videogame e suas materialidades, em uma ontologia híbrida, produzindo uma

espécie de quimera orgânica/maquínica. Os pixels, sons, códigos rodando, interfaces gráficas, telas e *gamepad*, abrangem o aparelho videogame. Os espaços de representação e enunciado (FRAGOSO, 2015) criam padrões de ciclos e ritmos. Jogadora e videogame, em suas distintas ontologias, comunicam e traduzem temporalidades que cruzam fronteiras e sobrepõem camadas de simultaneidade. Logo, o tempo do gameplay não é somente o da duração e da continuidade da vida vivida, nem somente o do pragmatismo computadorizado e da representação ficcional do videogame. O tempo é um aparelho material-discursivo que se integra às demais relações do gameplay, com suas próprias capacidades de (re)configuração ontológica, des/continuidades (BARAD, 2010) e espectralidade (DERRIDA, 1994). Por meio dessas perspectivas teóricas, o tempo foi observado e examinado nos processos comunicativos que ocorrem entre jogadora e *Dark Souls*.

Para observar e analisar este tempo na comunicação entre jogadora e *Dark Souls*, foram empregados métodos mistos na pesquisa, o que potencializou as forças e minimizou as fraquezas de distintas metodologias (LIEBEROTH; ROEPSTORFF, 2015). Os procedimentos adotados foram: a) jogar o videogame múltiplas vezes, de maneira sistemática e com olhar atento para elementos temporais (AARSETH, 2003; KARPPI; SOTAMAA, 2012); b) aplicação da análise formal do gameplay (LANKOSKI; BJÖRK, 2015), que envolve identificar, descrever e relacionar componentes e padrões no design do jogo (FERNÁNDEZ-VARA, 2015; BJÖRK; HOLOPAINEN, 2005); e, c) desenvolvimento de técnicas inspiradas na etnografia (BROWN, 2015), incluindo: abordagens críticas do histórico da pesquisadora com videogames e sua familiaridade com o objeto de pesquisa; manutenção de diários de campo para auxiliar nas reflexões do processo de análise; e, registros das sessões de jogo por meio de gravações audiovisuais. No total, foram 86 horas de gameplay gravadas, separadas em 51 sessões de jogo, no período de quase dois anos.

As estruturas temporais de *Dark Souls: Remastered* e *Dark Souls 3* são informadas pelos seguintes padrões no design: **personagem da jogadora, mundo do jogo, combate, chefes e sistema multijogadora**. Na prática, os padrões geram temporalidades diversas no gameplay de *Dark Souls*. O personagem controlável é um condutor da duração da jogadora, que transborda a continuidade da sua consciência para o espaço da representação, acoplando a vida vivida ao mundo do jogo. O personagem da jogadora, por sua vez, está preso em uma

maldição que o revive após cada morte, causado pelo tempo corrupto do mundo do jogo. A jogadora compartilha dessa experiência temporal por meio da subjetividade lúdica conectada ao corpo do personagem. O mundo do jogo materializa as estruturas temporais dos ciclos de vida e morte do personagem da jogadora e da escala cosmológica do universo ficcional. O Fogo, entidade que mantém o *status quo* do mundo do jogo, causa uma estrutura temporal que insiste na repetição criativa, gerando uma angústia temporal de continuidade estagnada. O mundo do jogo acumula ciclos temporais sobrepostos de passado, presente e futuro. De outro modo, acumulam-se materialidades em forma de recompensas de equipamentos, itens e pontos de habilidades no corpo do personagem, enquanto a jogadora acumula habilidades corporais e conhecimentos sobre *Dark Souls*.

O mundo do jogo é hostil e habitado por criaturas violentas. O personagem da jogadora se engaja em um combate de ritmos pragmáticos, gerando uma comunicação no tempo de ações e reações simultâneas entre jogadora e videogame. Esta experiência tecnoestética é sintetizada nas batalhas contra os chefes, que podem exigir da jogadora múltiplas tentativas. Estas derrotas fazem a aporia do tempo ser sentida pelo corpo da jogadora, alimentando emoções de desespero. Quando o triunfo perante os chefes ocorre, são deixadas marcas na duração da jogadora e o videogame sinaliza materialmente o avanço no mundo do jogo. Transversalmente, o sistema multijogadora provoca a coexistência de temporalidades mistas oscilantes, com simultaneidades passageiras e relações assíncronas entre jogadoras distantes entre si no espaço físico.

Logo, as relações da jogadora com o tempo no gameplay de *Dark Souls* podem ser mapeadas no ritmo organizado pelo videogame, conforme os padrões no design identificados. Há um entrelaçamento temporal pré-reflexivo, sentido e expressado pelo corpo da jogadora, conectado ao *gamepad* e espaço de enunciação (pixels, sons). E outro entrelaçamento, da cognição e da vida vivida pela subjetividade da jogadora, que se incorpora ao espaço da representação. Esta distinção dos entrelaçamentos é realizada aqui apenas com o propósito de identificar as relações entre jogadora e videogame, afinal o gameplay não corta os aparelhos.

Portanto, as intersecções entre as experiências temporais da jogadora e as estruturas temporais de *Dark Souls* são convergentes, como levantado pela hipótese desta investigação. O processo de comunicação associa a materialidade dos aparelhos de ordens ontológicas radicalmente distintas. Mesmo com temporalidades particulares, a experiência da jogadora e o videogame como artefato técnico, traduzem na dualidade de sua existência as (re)configurações temporais. Entretanto, isto ocorre como uma espécie de negociação ora rivais, ora aliados. A jogadora de fato aciona as alterações nos estados do mundo do jogo, porém *Dark Souls* reage afirmando que o universo não gravita em torno da operadora. Pelo contrário, os finais do jogo demonstram a indeterminação temporal dos eventos, causado pelo desencaixe entre tempo discursivo e tempo da história.

Por fim, as intersecções não geram temporalidades desconexas, incoerentes ou ambíguas no gameplay, de acordo com a hipótese levantada. Conforme apontado, ocorrem múltiplas temporalidades no gameplay de *Dark Souls* e o caráter da indeterminação temporal (BARAD, 2010) não impede a coexistência de temporalidades mistas. Ainda mais considerando que o tempo não é apenas um recipiente de fenômenos, mas sim um entrelaçamento de materialidades e discursos que se desdobram e se costuram aos aparelhos (BARAD, 2010). A existência do tempo é uma conjuração contínua, que perpassa, entrelaça e se relaciona com o videogame e jogadora, carregada por características espectrais (DERRIDA, 1994).

Este trabalho buscou adicionar ao tecer da Comunicação e dos Game Studies as suas próprias linhas des/contínuas, com a esperança de colaborar com a criatividade do pensamento sobre as relações entre jogadoras e videogame, especialmente no que tange às conexões temporais. Este parágrafo representa um de muitos finais possíveis. Que a chama deste empreendimento inspire demais pesquisadores a se aventurarem pelos sublimes mistérios do tempo.

“Good bye, then. Be safe, friend. Don't you dare go Hollow.”

Dark Souls: Remastered (FROMSOFTWARE, 2018)

LUDOGRAFIA

AUDIO GAME BREU. Team Zeroth, PC. 2017.

ASSASSIN'S CREED. Ubisoft, PC. 2007.

BRAID. Number None (Jonathan Blow), PC. 2008.

BLOODBORNE. FromSoftware, PlayStation 4. 2015.

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT. Konami, PlayStation. 1997.

CHRONO TRIGGER. Square Enix, SNES. 1995.

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2: WW II PACIFIC THEATER. Microsoft, PC. 2000.

COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE. Valve Corporation, PC. 2012.

DARK SOULS: REMASTERED. FromSoftware, PC. 2018.

DARK SOULS 2. FromSoftware, PC. 2014.

DARK SOULS 3. FromSoftware, PC. 2016.

DEMON'S SOULS. FromSoftware, PlayStation 3. 2009.

DEMON'S SOULS. Remake. Bluepoint, PlayStation 5. 2020.

DEVIL MAY CRY 5. Capcom, PC. 2019.

DOOM. id Software, PC. 1993.

DRAGON AGE: ORIGINS. BioWare, PC. 2009.

ELDEN RING. FromSoftware, PC. 2022.

FARMVILLE. Zynga, PC. 2009.

FIFA. Electronic Arts, PC. 2022.

HALF-LIFE 2. Valve, PC. 2004.

HORIZON: ZERO DAWN. Guerrilla Games, PlayStation 4. 2017.

LEAGUE OF LEGENDS. Riot Games, PC. 2009.

LIFE IS STRANGE. Dontnod Entertainment, PC. 2015.

MARK OF THE NINJA. Klei Entertainment, PC. 2012.

MASS EFFECT. BioWare, PC. 2007.

MAX PAYNE. Remedy Entertainment, PC. 2001.

METAL GEAR AC!D². Konami, PlayStation Portable. 2006.

MINECRAFT. Mojang Specifications, PC. 2009.

PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME. Ubisoft, PC. 2003.

RESIDENT EVIL 4. Capcom, GameCube. 2005.

RITUAL OF THE MOON. Kara Stone, PC. 2019.

SHADOW TACTICS: BLADES OF THE SHOGUM. Mimimi Games, PC. 2016.

SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE. FromSoftware, PC. 2019.

SIMCITY. Maxis, PC. 1989.

SPORE. Maxis, PC. 2008.

SUPERHOT. Superhot Team, PC. 2016.

SUPER METROID. Nintendo, SNES. 1994.

SUPER SMASH BROS. MELEE. Nintendo, GameCube. 2001.

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II. Obsidian Entertainment, PC. 2004.

TETRIS. PC. Alexey Pajitnov, 1984.

THE ELDERS SCROLLS V: SKYRIM. Bethesda, PC. 2011.

THE WITCHER. CD Projekt Red, PC. 2007.

ULTIMATE DOOM. id Software, PC. 1995

WITCHER 3: WILD HUNT. CD Projekt Red, PC. 2015.

FILMOGRAFIA

Edge of Tomorrow. Direção: LIMAN, Doug. Roteiro: MCQUARRIE et. al. EUA: Warner Bros., 2014.

Groundhog Day. Direção: RAMIS, Harold. Roteiro: RUBIN, Danny; RAMIS, Harold. EUA: Columbia Pictures, 1993.

BIBLIOGRAFIA

AARSETH, Espen. Aporia and Epiphany in Doom and The Speaking Clock: The Temporality of Ergodic Art. In: RYAN, Marie-Laure (Org.). *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory*. Bloomington: Indiana University Press, 1999.

_____. Allegories of space: the question of spatiality in computer games. In: F. von Borries, S. P. Walz, and M. Böttger (Org.). *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*. Berlin, Germany: Birkhäuser, 2007. p. 44–47

_____. Playing research: Methodological approaches to game analysis. In: *DAC 2003*, Melbourne, Australia, 2003.

ADAMS, Meghan Blythe Adams. You Cannot Conquer: Playing Subject to Time in Skyrim and Dark Souls. In: Proceedings of DiGRA 2014: <Verb that ends in ‘ing’> the <noun> of Game <plural noun>, 2014, Salt Lake City, EUA. *Anais eletrônicos... DIGRA: Salt Lake City, EUA, 2014*. Disponível em: <https://e-channel.med.utah.edu/wp-content/uploads/2016/04/digra2014_submission_108.pdf>. Acesso em 18 ago. 2020.

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

_____. BOTÕES EM RITMO: Uma visão Comunicacional sobre a Experiência Técnico-Estética dos Controles de Videogames. *Tese (Doutorado)*. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação. Porto Alegre, 2021.

ARJORANTA, Jonne. Do We Need Real-Time Hermeneutics? Structures of Meaning in Games. In: DiGRA '11 - Proceedings of the 2011 DiGRA International Conference: Think Design Play, 6, 2011, Hilversum, The Netherlands. *Anais eletrônicos... DIGRA: Hilversum, 2011*. Disponível em: <<http://www.digra.org/digital-library/publications/do-we-need-real-time-hermeneutics-structures-of-meaning-in-games/>>. Acesso em 22 dez. 2019.

ÁVILA, Camila de. A incrustabilidade durante em jogos digitais: escavações de uma archaeogamer. *Dissertação (mestrado)*. Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação. São Leopoldo, 2020.

BACKE, Hans-Joachim. Past Time: Questionable Epistemologies of Time and Identity in SUPERHOT and Metal Gear Acid 2. In: The Philosophy of Computer Games Conference, 2016, Malta. *Anais eletrônicos... Disponível em: <http://pocg2016.institutedigitalgames.com/site/assets/files/1015/backe__past_time.pdf>*. Acesso em 16 jan. 2019.

BARAD, Karen. Posthumanist Performativity. Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter. *Signs: Journal of Women in Culture and Society*, vol. 28, n. 3, University of Chicago, 2003.

_____. Quantum Entanglements and Hauntological Relations of Inheritance. Dis/continuities, SpaceTime Enfoldings, and Justice-to-Come. *Derrida Today*, vol. 3, n. 2, Edinburgh University Press, 2010.

BERGSON, Henri. *Creative Evolution*. New York: Random House, 2008.

_____. *Duration and Simultaneity*. New York: Bobbs-Merrill Company, 1965.

BJÖRK, Staffan; HOLOPAINEN, Jussi. *Patterns in Game Design*. Hingham: Charles River Media, 2005.

BROWN, Ashley. Awkward: The importance of reflexivity in using ethnographic methods. In: LANKOSKI, Petri; BJÖRK, Staffan (Org.). *Game research methods: an overview*. Pittsburgh: ETC Press, 2015. p. 77-92

BRYANT, Levi. The Ontic Principle: Outline of an Object-Oriented Ontology. In: Bryant, Levy; Srnicek, Nick; Harman, Graham. *The speculative turn: continental materialism and realism*. Australia: re.press, 2011. p. 261-278

CAETANO, Mayara Araujo. Performances de Gênero nas Relações entre Jogadores e Avatares: Dinâmicas com o Game Rust. *Dissertação (Mestrado)*. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação. Porto Alegre, 2017.

CANALES, Jimena. Einstein's Bergson Problem: Communication, Consensus and Good Science. In: DOLEV, Yuval; ROUBACH, Michael (Orgs.). *Cosmological and psychological time*. Boston Studies in the Philosophy and History of Science. Springer International Publishing, 2016.

CAILLOIS, Roger. *Man, Play and Games*. Chicago: University of Illinois Press, 2001.

CAMPBELL, Joseph. *The Hero with a Thousand Faces*. New Jersey: Princeton University Press, 2008.

CASTRO, Mauricio Durán. Imagen, movimiento y tiempo. *Artes la Revista*, vol. 6, 2003, p. 116-123.

_____. *Lá máquina cinematográfica e el arte moderno*. Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana, 2009.

CHATMAN, Seymour. *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. New York: Cornell University Press, 1980.

CONSALVO, Mia; DUTTON, Nathan. Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games. *Game Studies*, vol. 6, 2006. Disponível em <http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton>. Acesso em 19 dez. 2020.

COSTIKYAN, Greg. I Have No Words & I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games. In: MÄYRÄ, Frans (Org.). *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference 2002*. Tampere: Tampere University Press 2002. p. 89-100

CÔTÉ, Pierre-Marc. (Re)Mark(s) of the Ninja: Replaying the Remnants. In: DiGRA '13 - Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies, 7., 2013, Atlanta, EUA. *Anais eletrônicos...* DIGRA: Atlanta, EUA, 2013. Disponível em: <<http://www.digra.org/digital-library/publications/remarks-of-the-ninja-replaying-the-remnants/>>. Acesso em 17 ago. 2020.

CROGAN, Patrick. Gametime: History, narrative, and temporality in Combat Flight Simulator 2. In: WOLF, Mark J.P.; PERRON, Bernard (Org.). *The videogames theory reader*. New York: Routledge, 2003. p. 275–301.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. *Flow: The psychology of optimal experience*. New York: Harper Perennial, 1991.

DELEUZE, Gilles. *Difference and Repetition*. New York: Columbia University Press, 1995.

DERRIDA, Jacques. *Espectros de Marx: o estado da dívida, o trabalho do luto e a nova Internacional*. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 1994.

EINSTEIN, Albert. *A teoria da relatividade: sobre a teoria da relatividade especial e geral: (para leigos)*. Porto Alegre, RS: L&PM, 2017.

ESKELINEN, Markku. Towards computer game studies. *Digital Creativity*, vol. 12(3), 2001. p. 175-183. Disponível em: <<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1076/digc.12.3.175.3232>>. Acesso em 03 set. 2020.

FRAGOSO, Suely. A Experiência Espacial dos Games e Outros Medias: Notas a Partir de um Modelo Teórico Analítico das Representações do Espaço. *Comunicação e Sociedade*, v. 27, 2015. p. 195-212.

FRAGOSO, Suely et al. Beyond God's Eye: on the Reliability of Gameworld Images. In: DiGRA '19 - Proceedings of the 2019 DiGRA International Conference, 2019, Quioto. *Anais eletrônicos...* DIGRA: Quioto, 2019. Disponível em: <<http://www.digra.org/digital-library/publications/beyond-gods-eye-on-the-reliability-of-gameworld-images/>>. Acesso em 5 out. 2021.

FERNÁNDEZ-VARA, Clara. *Introduction to game analysis*. New York: Routledge, 2015.

FU, Shan-Chao. Are video games modern: from the aspect of conception of time. In: The Philosophy of Computer Games Conference, 2017, Cracóvia. *Anais eletrônicos...* Disponível em: <https://gamephilosophy2017.files.wordpress.com/2017/11/shan-chao-fu_pocg2017.pdf>. Acesso em 16 jan. 2019.

GABRIEL, Markus. *Porque o mundo não existe*. Petrópolis: Vozes, 2016.

GADAMER, Hans-Georg. *Truth and Method*. London: Bloomsbury Academic, 2013.

GALLOWAY, Alexander R. *Gaming: essays on algorithmic culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.

GAZZARD, Alison. Teleporters, Tunnels & Time: Understanding Warp Devices in Videogames. In: DiGRA '09 - Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference, 5., 2009, Londres. *Anais eletrônicos...* DIGRA: Londres, 2009. Disponível em: <<http://www.digra.org/digital-library/publications/teleporters-tunnels-time-understanding-warp-devices-in-videogames/>>. Acesso em 15 dez. 2019.

_____. Unlocking the Gameworld: The Rewards of Space and Time in Videogames. *The International Journal of Computer Game Research*, online, vol. 11(1), 2011. Disponível em: <http://gamestudies.org/1101/articles/gazzard_alison>. Acesso em 22 dez. 2019.

GENETTE, Gérard. *Narrative Discourse*. New York: Cornell University Press, 1980.

HITCHENS, Michael. Time and computer games or “no, that’s not what happened.” In: WONG et. al. (Org.). *Proceedings of the CGIE Conference 2006*. Perth, Western Australia: Murdoch University, 2006. p. 44-51

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. London: Routledge, 2009.

IGARZÁBAL, Federico Alvarez. Cause, Effect, and Player Centric Time. In DiGRA '18 – Abstract Proceedings of the 2018 DiGRA International Conference: The Game is the Message, 2018, Turim, Itália. *Anais eletrônicos...* DIGRA: Turim, 2018. Disponível em: <<http://www.digra.org/digital-library/publications/cause-effect-and-player-centric-time/>>. Acesso em 22 dez. 2019.

ILGER, Daniel. The Lifelike Death: Dark Souls and the Dialectics in Black. *Eludamos - Journal for Computer Game Culture*, online, vol. 11(1), 2020. p. 111–123

JANIK, Justyna. Game/r - Play/er - Bio-Object: Exploring posthuman values in video game research. In: The Philosophy of Computer Games Conference, Copenhagen, 2018. *Anais eletrônicos...* Disponível em: <<http://gameconference.itu.dk/papers/14%20-%20janik%20-%20gamer%20player%20bioobject.pdf>>. Acesso em 16 abr. 2021.

_____. Negotiating Textures of Digital Play: Gameplay and the Production of Space. *Game Studies*, vol. 20, n. 4, 2020. Online. Disponível em: <<http://gamestudies.org/2004/articles/janik>>. Acesso em 16 abr. 2021.

JAYEMANNE, Darshana. Chronotypology: A Comparative Method for Analyzing Game Time. *Games and Culture*, online, 2019. p. 1-16. Disponível em: <<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412019845593>>. Acesso em 19 ago. 2020.

JUUL, Jesper. Games Telling stories? A brief note on games and narratives. *The International Journal of Computer Game Research*, online, vol. 1(1), 2001. Disponível em: <<http://gamestudies.org/0101/juul-gts/>>. Acesso em 19 ago. 2020.

_____. Introduction to Game Time. In: *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. WARDRIP-FRUIIN, Noah; HARRIGAN, Pat (Org.). Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2004. p. 131-142. Disponível em: <<https://www.jesperjuul.net/text/timetoplay/>>. Acesso em 30 out. 2020.

- KARPPI, Tero; SOTAMAA, Olli. Rethinking Playing Research: DJ HERO and Methodological Observations in the Mix. *Simulation & Gaming*, online, vol. 43(3), 2012. p. 413-429. Disponível em <<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1046878111434263>>. Acesso em 19 dez. 2020.
- KIRKPATRICK, Graeme. *Aesthetic Theory and the Video Game*. Manchester University Press: Manchester, 2015.
- KNUTSON, Matt. Backtrack, Pause, Rewind, Reset: Queering Chrononormativity in Gaming. *The International Journal of Computer Game Research*, online, vol. 18(3), 2018. Disponível em: <<http://gamestudies.org/1803/articles/knutson>>. Acesso em 22 dez. 2019.
- KONZACK, Lars. Computer Game Criticism: A Method for Computer Game Analysis. In: MÄYRÄ, Frans (Org.). *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference 2002*. Tampere: Tampere University Press 2002. p. 89-100
- KOSKIMAA, Raine. Playing with Time in Digital Fiction. *International Journal of Transmedia Literacy*, vol. 1 (1), 2015, p. 19-33. Disponível em: <<https://jyx.jyu.fi/handle/123456789/48350>>. Acesso em 27 nov. 2020.
- LAHDENPERÄ, Linda. "'Live - Die - Repeat': The Time Loop as a Narrative and a Game Mechanic. *International Journal of Transmedia Literacy*, online, vol. 4(4), 2018. Disponível em: <<https://www.ledonline.it/index.php/transmedialiteracy/article/view/1657/1154>>. Acesso em 22 dez. 2019.
- LAINEMA, Timo. Theorizing on the treatment of time in simulation gaming. *Simulation & Gaming*, vol. 41 (2), 2008. Disponível em: <<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1046878108319870>>. Acesso em 21 jul. 2020.
- LANKOSKI, Petri; BJÖRK, Staffan. Formal Analysis of Videogames methods. In: _____ (Org.). *Game research methods: an overview*. Pittsburgh: ETC Press, 2015. p. 23-36
- LATOUR, Bruno. *Reagregando o social: uma introdução à teoria do Ator-Rede*. Salvador e Bauru, EDUFBA e EDUSC, 2012.
- _____. *We have never been modern*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1993.
- LAW, John. Actor Network Theory and Material Semiotics. In: TURNER, Bryan S. (Org.). *The New Blackwell Companion to Social Theory*, 3rd Edition. Oxford: Blackwell, 2008. p. 141-158.
- LEINO, Olli Tapio. Untangling Gameplay: An Account of Experience, Activity and Materiality Within Computer Game Play. In: SAGENG et. al. (Orgs.). *The Philosophy of Computer Games*. Dordrecht: Springer, 2012. p. 57-75
- LENHART, Isaac. Kairotopos: A reflection on Greek space/time concepts as design implications in Minecraft. In: DiGRA '11 - Proceedings of the 2011 DiGRA International Conference: Think Design Play, 6, 2011, Hilversum, The Netherlands. *Anais eletrônicos... DIGRA*: Hilversum, 2011. Disponível em: <<http://www.digra.org/digital->

library/publications/kairotopos-a-reflection-on-greek-spacetime-concepts-as-design-implications-in-minecraft/>. Acesso em 22 dez. 2019.

LIEBEROTH, Andreas; ROEPSTORFF, Andreas. Mixed Methods in Game Research. In: _____ (Org.). *Game research methods: an overview*. Pittsburgh: ETC Press, 2015. p. 271-289

LINDLEY, Craig A. The Semiotics of Time Structure in Ludic Space as a Foundation for Analysis and Design. *The International Journal of Computer Game Research*, online, vol. 5(1), 2005. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0501/lindley/>>. Acesso em 22 dez. 2019.

MÄYRÄ, Franz. *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. Londres: SAGE Publications, 2008.

MERLEAU-PONTY, Maurice. *Fenomenologia da Percepção*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2015.

MOL, Annemarie. Actor-Network Theory: sensitive terms and enduring tensions. *Kölnes Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie*, Amsterdam, v. 50, n. 1, p. 253-269, 2010.

MORAES, Tharcísio Vaz. Conceitos de Temporalidade em música de Jonathan Kramer aplicados aos jogos eletrônicos - Audio Game Breu: um estudo de caso. In: SBC – Proceedings of SBGames 2017, 2017. *Anais eletrônicos... XVI SBGames*, Curitiba, Brasil, 2017. Disponível em: <<https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/ArtesDesignFull/175519.pdf> >. Acesso em 1 nov. 2020.

MUKHERJEE, Souvik. "Remembering How You Died': Memory, Death and Temporality in Videogames". In: DiGRA '09 - Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference, 5, 2009, Londres. *Anais eletrônicos... DIGRA*: Londres, 2009. Disponível em: <<http://www.digra.org/digital-library/publications/remembering-how-you-died-memory-death-and-temporality-in-videogames-extended-abstract/>>. Acesso em 15 dez. 2019.

MUSSA, Ivan. O jogador descentralizado: comunicação humano-videogame no contexto pós-Minecraft. *Tese (Doutorado)*. Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Programa de Pós-graduação em Comunicação, 2018.

_____. Ritmos vs. Regras: jogos de luta, tempo e criatividade nos videogames. In: 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2019. *Anais eletrônicos... INTERCOM*: Belém, 2019. Disponível em: <<https://portalintercom.org.br/anais/nacional2019/resumos/R14-1938-1.pdf>>. Acesso em 16 out. 2020.

_____; PEREIRA, Vinicius Andrade. Descentralização do jogador: Minecraft e a dimensão sensorial da comunicação jogador-jogo. *Fronteiras – estudos midiáticos*, v. 22, n. 3, p. 16-28, 2020. Disponível em: <<http://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/fem.2020.223.02>>. Acesso em 13 mar. 2021.

MURRAY, Janet. *Hamlet on the Holodeck: the Future of Narrative in Cyberspace*. New York: Simon and Shuster, 1997.

NIKOLCHINA, Miglena. Time in Video Games: Repetitions of the New. *differences: A Journal of Feminist Cultural Studies*, online, vol. 23(3), 2017. p. 19-43. Disponível em: <<https://read.dukeupress.edu/differences/article-abstract/28/3/19/132867/Time-in-Video-Games-Repetitions-of-the-New?redirectedFrom=fulltext>>. Acesso em 16 out. 2020.

NITSCHKE, Michael. *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Worlds*. Cambridge: MIT Press, 2009.

_____. Mapping Time in Video Games. In: DiGRA '07 - Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play, 4, 2007, Tóquio. *Anais eletrônicos...* DIGRA: Tóquio, 2007. Disponível em: <<http://www.digra.org/digital-library/publications/mapping-time-in-video-games/>>. Acesso em 15 dez. 2019.

OLIVEIRA, Thaianie Moreira de. Tessituras temporais em jogos pervasivos. *Significação – Revista de Cultura Audiovisual*, vol. 42(43), 2015, p. 162-182. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/97305>>. Acesso em 1 nov. 2020.

PAQUET, Alexandre. Dawn of Machinic Cyclicity: Life as We Don't Know. In: DiGRA '19 - Proceedings of the 2019 DiGRA International Conference: Game, Play and the Emerging Ludo-Mix, 2019, Tóquio. *Anais eletrônicos...* DIGRA: Tóquio, 2019. Disponível em: <<http://www.digra.org/digital-library/publications/dawn-of-machinic-cyclicity-life-as-we-dont-know/>>. Acesso em 22 dez. 2019.

PAZ, Samyr. Performance Play: Consumo como Performance no Streaming de Games da Plataforma Twitch. *Dissertação (Mestrado)*. Universidade Feevale, Programa de Pós-Graduação em Processos e Manifestações Culturais. Novo Hamburgo, 2016.

PETRIS, Linus de; FALK, Anders. (Re)framing computer games with(in) agential Realism. In: at The Philosophy of Computer Games Conference, Kraków, 2017. *Anais eletrônicos...* Disponível em: <https://gamephilosophy2017.files.wordpress.com/2017/11/petris_falk_pocg2017.pdf>. Acesso em 16 abr. 2021.

PINHEIRO, Cristiano Max. Apontamentos para uma aproximação entre jogos digitais e comunicação. 2007. *Tese (Doutorado)*. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Programa de Pós-graduação em Comunicação, Porto Alegre, 2007. Disponível em: <http://tede.pucrs.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=1107>. Acesso em: 06 jun. 2022.

RICOUER, Paul. *Time and Narrative: Volume I*. Chicago: University of Chicago Press, 1984.

_____. *Time and Narrative: Volume II*. Chicago: University of Chicago Press, 1985.

_____. *Time and Narrative: Volume III*. Chicago: University of Chicago Press, 1988.

ROCHA, Ana Luiza Carvalho da; ECKERT, Cornelia. Etnografia: saberes e práticas. In: PINTO, Céli Regina Jardim; GUAZZELLI, César Augusto Barcellos (Org.). *Ciências*

Humanas: pesquisa e método. Porto Alegre: Editora da Universidade, Série Graduação, 2008. p. 9-24

ROSSINI, Miriam de Souza. O cinema e a história: ênfases e linguagens. In: PESAVENTO, Sandra Jatahy, SANTOS; Nádía Maria Weber; ROSSINI, Miriam de Souza. *Narrativas, imagens e práticas sociais*. Percursos em história cultural. Porto Alegre: Asterisco, 2008, p. 123-147.

RUSH, Jeff. Game past/future: narrative and phenomenological time in FPS. In: The Philosophy of Computer Games Conference, 2009, Oslo. *Anais eletrônicos...* Disponível em: <http://gamephilosophy.org/wp-content/uploads/confmanuscripts/pcg2009/Rush%20Jeff%20-%20Game%20PastFuture%20Narrative%20and%20Phenomenological%20Time%20in.pdf>. Acesso em 16 out. 2020.

SANTO AGOSTINHO. *As confissões*. Trad. Frederico Ozanam Pessoa de Barros. São Paulo: Edameris, 1964.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. *Rules of play: game design fundamentals*. London, England: MIT Press Cambridge, 2004.

STAMENKOVIC, Dusan; JACEVIC, Milan. Time, Space, and Motion in Braid: A Cognitive Semantic Approach to a Video Game. *Games and Culture*, online, vol. 10(2). 2015. p. 178-203. Disponível em: <<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412014557640>>. Acesso em 22 dez. 2019.

SOARES, Letícia Perani. “O maior brinquedo do mundo”: a influência comunicacional dos games na história da interação humano-computador. 2016. 187 f. *Tese (Doutorado)*. Faculdade de Comunicação Social, Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2016.

STONE, Kara. Time and Reparative Game Design: Queerness, Disability, and Affect. *The International Journal of Computer Game Research*, online, vol. 18(3), 2018. Disponível em: <<http://gamestudies.org/1803/articles/stone>>. Acesso em 22 dez. 2019.

TAYLOR, T. L. The assemblage of play. *Games and Culture*, v. 4, n. 4, 2009. p. 331–339

TYCHSEN, Anders; HITCHENS, Michael. Game Time: Modeling and Analyzing Time in Multiplayer and Massively Multiplayer Games. *Games and Culture*, online, vol. 4(2), 2009. p. 170-201. Disponível em: <<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412008325479>>. Acesso em 22 dez. 2019.

VAN FRAASSEN, Bas C. *An Introduction to the Philosophy of Time and Space*. New York: Random House, 1970.

VAN MEURS, Richard. And Then We Wait: The Issue of Dead Time in Social Network Games. In: DiGRA '11 - Proceedings of the 2011 DiGRA International Conference: Think Design Play, 6, 2011, Hilversum, The Netherlands. *Anais eletrônicos...* DIGRA: Hilversum, 2011. Disponível em: <<http://www.digra.org/digital-library/publications/and-then-you-wait-the-issue-of-dead-time-in-social-network-games/>>. Acesso em 22 dez. 2019.

VELLA, Daniel. Ação como base para uma estética da subjetividade lúdica. *Intexto*, Porto Alegre, UFRGS, n. 46, p. 82-98, Edição Especial Games e Filosofia, 2019. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/intexto/article/view/92769>>. Acesso em 5 out. 2021.

_____. No Mastery Without Mystery: Dark Souls and the Ludic Sublime. *The International Journal of Computer Game Research*, online, vol. 15(1), 2015. Disponível em: <<http://gamestudies.org/1501/articles/vella>>. Acesso em 25 jul. 2022.

ZAGAL, Jose P.; MATEAS, Michael. Analyzing Time in Videogames. In: *Game Research Methods: An Overview*. LANKOSKI, Petri; BJÖRK, Staffan (Org.). Pittsburgh: ETC Press, 2015. p. 37-56

_____. Temporal Frames: A Unifying Framework for the Analysis of Game Temporality. In: DIGITAL GAMES RESEARCH ASSOCIATION CONFERENCE, 3, 2007, Tóquio. *Anais eletrônicos...* DIGRA: Tóquio, 2007. Disponível em: <<http://www.digra.org/digital-library/publications/temporal-frames-a-unifying-framework-for-the-analysis-of-game-temporality/>>. Acesso em 15 dez. 2019.

ZAGAL et. al. Towards an Ontological Language for Game Analysis. *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*, Vancouver, Canadá, 2005. *Anais eletrônicos...* Disponível em: <<http://www.digra.org/digital-library/publications/towards-an-ontological-language-for-game-analysis/>>. Acesso em 19 dez. 2020.

ZAKOWSKI, Samuel. Time and Temporality in the Mass Effect Series: A Narratological Approach. *Games and Culture*, online, vol. 9(1), 2014. p. 58–79. Disponível em: <<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412013512421>>. Acesso em 22 dez. 2019.

WAGNER, Roy. *A invenção da cultura*. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

WEBER, Florence. A entrevista, a pesquisa e o íntimo, ou: por que censurar seu diário de campo? *Revista Horizontes Antropológicos*, Porto Alegre, Ed. UFRGS, n. 32, Etnografias, p. 157-170, 2009.

WEI, Huaxin et. al. 2010. Time and space in digital game storytelling. *International Journal of Computer Games Technology*, 2010. Disponível em: <<https://dl.acm.org/doi/10.1155/2010/897217>>. Acesso em 21 jul. 2020.

WOLF, Mark J. P. *The medium of the video game*. Austin: University of Texas Press, 2005.