

**Pontifícia Universidade Católica de São Paulo**

**PUC-SP**

**Flávia Gasi**

**Mapas do imaginário compartilhado na  
experiência do jogar:**

**O videogame como agenciador de devaneios  
poéticos**

**Doutorado em Comunicação e Semiótica**

**São Paulo**

**2016**

Flávia Gasi

Mapas do imaginário compartilhado na experiência do jogar:

O videogame como agenciador de devaneios poéticos

Doutorado em Comunicação e Semiótica

Linha de pesquisa: Processos de criação na comunicação e na cultura

Tese apresentada à Banca Examinadora da  
Pontifícia Universidade Católica de São  
Paulo, como exigência parcial para obtenção do  
título de Doutor em Comunicação e Semiótica  
sob a orientação da Profa. Dra.  
Lucia Isaltina Clemente Leão

São Paulo

2016

Banca Examinadora

---

---

---

---

---

## Dedicatória

Para os jogadores-sonhadores Aline, Anderson, Diogo, Guilherme, Jean Lucas,  
Lucas, Márcio, Tatiana, e Verena.

## Agradecimentos

Meu agradecimento, primeiramente, à Lúcia Leão, por me fornecer a arma heroica e o elixir da jornada, por me apresentar aos momentos uranianos e aos de gulliverização, pelo trajeto, pelo processo, pela amizade, pelo laço, pelos fios para tecermos juntas, pelo amor.

À minha família, Rafael de Campos, Tania Gasi e Walter Gasi, Rogério Gasi e Camyla Cardoso, não apenas pelo suporte amoroso e tão necessário, mas por sempre me abrirem os olhos quando precisavam ser abertos, e sonhar comigo quando eu precisava sonhar. Ao Rômulo Máthei por sempre ser da minha família.

À Lígia Polistchuck e Samar Steiner, pelos cafés, pelo acolhimento diário, e pela mão na massa.

Ao Felipe Della Corte pelo dia a dia mágico, e à Bela Della Corte pelo dia a dia literário.

Às minhas Garotas Geeks: para Marina Formaglio pela intimidade, para Bárbara Jacinto pela liberdade, para Luiza McAllister por materializar o imaginário.

Aos amigos do IGN Brasil, Pablo Miyazawa, Gustavo Petró, Marcus Oliveira, Bruna Penilhas, Matheus de Lucca, Barbara Gutierrez, Thais Stagni, André Bégio, Luciano Cury, Yuri Andreoli, Henrique Padula, Susanne Carrera, Aydin Sarmadi, Renato Paiva, Cyrille Reboul, (e Babi Togni Paiva), por me permitirem viver de devaneio .

Ao Roger Tavares, Luis Carlos Petry, Rogério de Almeida, por me ajudarem a navegar e conhecer multiversos.

Ao CCM, e ao JOI, especialmente à Aline Antunes, por ser a organização da minha confusão, e consentir ao brincar sempre.

À CAPES, por me garantir o prazer de estudar.

## Resumo

O videogame, como objeto de estudo no campo da comunicação, é um híbrido composto por tecnologias computacionais, linguagens, sistemas lógicos, narrativos e ludológicos, dispositivos, avatares, jogadores e cultura gamer em rede. Na presente pesquisa, entendemos que os processos comunicacionais do videogame acontecem em rede, de maneira que videogame propaga e ativa o ciberespaço, em uma simbiose de máquinas, narrativas e jogadores, que compartilham um imaginário em permanente transformação. Nossa hipótese é que o imaginário compartilhado pode ser encontrado e cartografado a partir das narrativas das experiências vividas pelos jogadores. Na dissertação de mestrado “A poética imaginária do videogame: As passagens e as traduções do imaginário e dos mitos gregos no processo de criação de jogos digitais”, nosso objetivo foi compreender as traduções e passagens dos mitos gregos nas narrativas. Na presente tese de doutorado, a proposta é compreender o imaginário construído na experiência do jogo a partir de processos cartográficos dos conteúdos poéticos que emergem das narrativas dos jogadores. Para tal, investigamos a experiência de jogar, fundamentados na ideia de devaneio poético de Bachelard a fim de realizar mapas das narrativas, segundo a noção de cartografia do imaginário desenvolvida por Leão. O objeto empírico consiste nos videogames: Okami, Bioshock, e Mass Effect 2. Nossa proposta está ancorada na ideia de três tipos de poéticas: imagem intrínseca, o sincretismo mitológico e a aura imaginária, discutidas em nossa dissertação de mestrado. Nosso objetivo é verificar a experiência dos jogadores e de que maneira essas poéticas são presentificadas e/ou emergem em suas narrativas. O método da pesquisa adota a perspectiva epistemológica dos processos de comunicação e da cultura e envolveu: leitura de textos, conversas com os jogadores, análise das conversas e cartografia dos imaginários compartilhados. Os diálogos com os jogadores foram realizadas em dois momentos: (1) enquanto os jogadores experimentam seus games, e (2) após dois anos do primeiro encontro. Os resultados de nossa pesquisa foram: (1) o processo de afetação é o alimento do processo de protagonização; (2) na vivência desse processo de ser protagonista de um videogame há conflitos de poder entre o que é possível na narrativa ludológica do game e o que o jogador deseja que seja possível; (3) esses conflitos são geralmente resolvidos na experiência do labirinto, do desatamento de nós, e na profanação das relações de poder, que geralmente se dá via a criação de uma narrativa emergente por parte do jogador; (4) a experiência de jogar como experiência de protagonismo é construída a partir da criação de devaneios poéticos; (5) é possível cartografar os imaginários vivenciados na experiência do jogo através de narrativas que são construídas nas conversas e na emergência da memória.

Palavras chave: Processos de criação, cartografia, narrativas de vida, imaginário, memória, videogame

## Abstract

Videogames, as the object of study in the field of communication, is a hybrid composed of computer technology, languages, logic, narrative and ludological systems, devices, avatars, players and gamer culture network. In this study, we understand that communication processes in videogames take place in the network, so that game spreads and active cyberspace, in a symbiosis machines, narratives and players, who share an imaginary constantly changing. Our hypothesis is that the shared imagery can be found and charted from the narratives of the experiences of the players. The Master's dissertation "The poetic imagery of the game: translations of imaginary and Greek myths in the creation of digital games process," had the goal was to understand the translations and passages of Greek myths in the videogame narratives. In this doctoral thesis, the proposal is to understand the imaginary built in game experience from mapping processes of poetic content emerging from the narratives of the players. To this end, we investigate the experience of playing, based on the idea of poetic reverie Bachelard in order to carry maps of the narratives, according to the imaginary mapping concept developed by Leão. The empirical object is in video games: Okami, Bioshock and Mass Effect 2. Our proposal is anchored on the idea of three types of poetry: intrinsic image, syncretism mythological and imaginary aura discussed in our dissertation. Our goal is to check the experience of players and how these poetics emerge in their narratives. The research method adopts the epistemological perspective of the communication processes and culture and involved: reading texts, conversations with players, analysis of conversations and mapping of shared imaginary. The dialogues with players were conducted in two stages: (1) as players experience their games, and (2) two years after the first meeting. The results of our research were: (1) to be affect is central for experiencing a central role in playing videogames; (2) the experience of having the central role on a game creates power struggles between what is possible in ludological narrative of the game and what the player wishes to be possible; (3) these conflicts are usually resolved in the experience of labyrinth, the unbinding of knots, and the desecration of power relations, which usually takes place via the creation of an emerging narrative by the player; (4) the experience of playing as central role experience can create poetical daydreams; (5) it is possible to map the imaginary experienced in the game experience through narratives through communication and the emergence of memory.

Keywords: creative processes, cartography, ludological narratives, imagination, memory, videogame

# Sumário

Dedicatória.....	4
Agradecimentos .....	5
Resumo .....	6
Abstract.....	7
Índice de Figuras.....	13
Introdução .....	20
Capítulo 1.....	20
Entrar no jogo digital – O videogame enquanto imersão, intimidade e afeto: os desdobramentos subjetivos de uma vivência simbólica .....	23
a. Processo de imersão como protagonização de um estar-ciborgue polivalente	
24	
i. Antes da memória: o fenômeno da imersão.....	24
i. Processos imersivos em jogos digitais.....	31
ii. Protagonização em corpos ciborguizados .....	40
b. Afeto e subjetividade no estar-ciborgue .....	45
i. A matéria do devaneio e o afeto .....	45
ii. A imanência da subjetividade e o território do estar-mundo .....	50
iii. A polivalência do estar-ciborgue.....	53
c. As imagens de imersão para a intimidade .....	58
i. Da classificação das imagens.....	58
ii. O mergulho como escolha.....	63
iii. A gruta como crisálida .....	66
iv. A caverna-morada .....	69
Capítulo 2.....	74
As relações do jogar – Dispositivos, agência, e arqueologia da comunicação: a relação das teias em cartografias simbólicas de seus rastros.....	74
a. O videogame enquanto dispositivo agenciador, e como criador de teias de memória .....	75
i. Videogame enquanto dispositivos em uma rede heterogênea .....	75
ii. Sobre diálogos e hermenêutica – da coleta de dados .....	79

iii.	Entre história e memória: a imagem poética no processo da experiência	86
b.	Os rastros, a arqueologia de memória, e os mapas do imaginário compartilhado	92
i.	Rastros na pesquisa de processo criativo	92
ii.	Uma arqueologia das imagens poéticas	97
iii.	Cartografia – passagens da uma mitohermenêutica	102
c.	Uma cartologia poética: os mitemas dominantes em Okami	106
i.	Nuvem de palavra e painel imagético	106
ii.	Arte como mitema central, e a natureza como violenta e divina	109
iii.	Imagens míticas traduzidas: Amaterasu e Issun	113
d.	Uma cartologia poética: os mitemas dominantes em Bioshock	116
i.	Nuvem de palavra e painel imagético	116
ii.	O medo e o aterrorizante na queda e na criação de Rapture	120
iii.	A estrutura, a rocha, o vapor, e a utopia perdida	123
e.	Uma cartologia poética: os mitemas dominantes em Mass Effect 2	127
i.	Nuvem de palavra e painel imagético	127
ii.	O complexo de Mass Effect: nas escolhas, no espaço, e no futurismo com o estar-ciborgue	131
iii.	As relações de Mass Effect: nos personagens, na mecânica, e na intimidade	134
	Capítulo 3	139
	Okami e as experiências simbólicas na polivalência de cada estar-ciborgue: a imaginação demiúrgica, o zoomorfismo de Anúbis, os ventres da fada.	139
a.	Tatiana e a imaginação demiúrgica	140
i.	O nanquim como sustentação de protagonização	140
ii.	Prover alimento: pensando a atividade do nutrir	145
iii.	Teatro de sombras nictomórfico e o abate	147
iv.	Dois anos depois: Tatiana como a pintora	151

a.	Lucas e o zoomorfismo de Anúbis .....	156
i.	O zoomorfismo de Anubis .....	156
ii.	Uma encarnação uraniana .....	159
iii.	A tartaruga metálica .....	163
iv.	Dois anos depois: Lucas como leitor.....	166
a.	Guilherme e o ventre da fada.....	169
i.	Da gulliverização ao ascensional .....	169
ii.	O ventre morada e o ventre labirinto.....	173
iii.	O ventre frio de Beldam .....	175
iv.	Dois anos depois: Guilherme como dragão.....	179
	Capítulo 4.....	184
	Bioshock e as experiências simbólicas na polivalência de cada estar-ciborgue: a reinvenção em <i>mater</i> , a tragédia da Medeia, e Frankenstein, ou O Moderno Atlas.....	184
a.	Diogo e a reinvenção em <i>mater</i> .....	185
i.	Um breve apontamento sobre Bioshock .....	185
ii.	O profano e o mar assustador .....	187
iii.	A paranoia, os fantasmas e o perdedor.....	191
iv.	A reinvenção em <i>mater</i> .....	195
v.	Dois anos depois: Diogo como BigDaddy .....	198
b.	Verena e a tragédia de Medeia.....	202
i.	Sobre a busca da perfeição.....	202
ii.	A criaturização da alquimista .....	205
iii.	A tragédia de Medeia .....	208
iv.	Dois anos depois: Verena como falha .....	213
c.	Anderson e o Frankenstein ou o Moderno Atlas .....	217
i.	Solidão e vigilância.....	217
ii.	A flecha e a sobrevivência .....	220
iii.	Frankenstein ou o Moderno Atlas .....	224

iv.	Dois anos depois: Anderson como arma .....	227
Capítulo 5.....		232
Mass Effect 2 e as experiências simbólicas na polivalência de cada estarciborgue: o manipulador do tempo, o militar hermético, e a árvore invertida. ....		232
a.	Márcio e o manipulador do tempo.....	233
i.	O protagonista fênix e a barca de Caronte .....	233
ii.	O pastoreio de Apolo.....	236
iii.	O manipulador do tempo.....	241
iv.	Dois anos depois: Márcio como vínculo .....	244
b.	Jean Lucas e o militar hermético .....	248
i.	Da cabana do eremita ao Narciso.....	248
ii.	O diálogo hermético .....	251
iii.	O militar e seu discurso.....	254
iv.	Dois anos depois: Jean Lucas como Jack.....	258
c.	Aline e a árvore invertida.....	262
i.	Da escolha pelo combate .....	262
ii.	As imagens de impulsividade e o início da jornada para o eufemismo 265	
iii.	As imagens guerreiras e a árvore invertida .....	269
iv.	Dois anos depois: Aline como melancolia .....	273
Capítulo 6.....		277
Apontamentos, teias e quimeras .....		277
Diferenças e paralelos entre as experiências dos três jogos.....		280
i.	Okami.....	280
ii.	Bioshock.....	282
iii.	Mass Effect 2.....	284
iv.	Paralelos entre os games .....	287
Conclusão.....		290
Índice Remissivo dos termos principais .....		292

Referências..... 299

## Índice de Figuras

Figura 1 – Ciberespaço e relações, por Leão .....	25
Figura 2 - Relações triádicas no videogame .....	25
Figura 3 - Sumário de respostas para a pergunta: que qualidades dos jogos digitais mais lhe atraem? .....	26
Figura 4 - Nuvem de palavras associadas aos jogos Okami, Bioshock e Mass Effect 2 .....	29
Figura 5 - Tabela adaptada de Bloom (1956:262), cujo objetivo era estruturar objetivos educacionais.....	35
Figura 6 - Caminho cognitivo de exploração do videogame, a partir de Bloom	37
Figura 7 – Tradução do processo imersivo em videogame, segundo nossas observações.....	39
Figura 8 - Conceitos integrados para a elaboração do <i>estar-ciborgue</i> e <i>estar-mundo</i> .....	45
Figura 9 - A galáxia de No Man's Sky .....	50
Figura 10 - Mapa galáctico de Mass Effect 2 .....	51
Figura 11 - Técnica usada em Okami para rachar obstáculos ao meio.....	54
Figura 12 - Árvore florida depois do uso da técnica Bloom, em Okami.....	54
Figura 13 - Entrando no corpo do Imperador, miniaturizado, em Okami .....	55
Figura 14 - Regime diurno das imagens .....	60
Figura 15 - Regime noturno das imagens – dominante mística.....	62
Figura 16 - Regime noturno das imagens - dominante sintética.....	62
Figura 17 – Imagem do jogador que toma o elevador para descender à cidade submersa de Rapture, em Bioshock.....	63
Figura 18 - A crisálida de Mass Effect 2: o projeto Larazus que renasce o protagonista .....	66
Figura 19 - A caverna-morada, que permite o encontro da deusa Amaterasu, a loba Amaterasu, e o jogador Amaterasu.....	69
Figura 20 - O processo do labirinto-resolvido e labirinto-desafio para desenvolvedor e jogador.....	72
Figura 21 - Mapa de causas, comprometimento e relações de poder de Aline, 25 .....	78
Figura 22 - Uma de nossas perguntas respondidas por 360 entrevistados.....	80

Figura 23 - Os sujeitos da pesquisa quantitativa .....	82
Figura 24 - Estatísticas de tempo para terminar o modo de história de Bioshock, de acordo com o site <a href="http://www.howlongtobeat.com">www.howlongtobeat.com</a> .....	85
Figura 25 - Processo de jogo e diálogo com os sujeitos de pesquisa.....	85
Figura 26 - Trajeto da experiência do jogo à experiência da pesquisa .....	91
Figura 27 - Classificação das poéticas do imaginário traduzidas nos videogames, realizada no livro Videogames e Mitologia.....	97
Figura 28 - Os dois olhares do labirinto na presente pesquisa, a partir da colocação de Lúcia Leão .....	100
Figura 29 - Classificação de imagens de Leão aplicadas à nossa cartografia poética.....	105
Figura 30 - Nuvem de palavras associadas ao videogame Okami.....	106
Figura 31 - Palavras dominantes de Okami, classificadas por tipo .....	107
Figura 32 - Resumo do painel imagético de Okami .....	108
Figura 33 - Dois painéis do Chōjū-jinbutsu-giga.....	110
Figura 34 - A Grande Onda de Kanagawa, criada por Hokusai, criada em 1830 .....	110
Figura 35 - A mecânica do pincel celestial em Okami .....	112
Figura 36 - Amaterasu, na sua versão da mitologia japonesa e do videogame Okami .....	114
Figura 37 - Trajeto das imagens poéticas de Okami na pesquisa quantitativa .	115
Figura 38- Issun, na sua versão da mitologia japonesa e do videogame Okami .....	115
Figura 39 - Nuvem de palavras associadas ao videogame Bioshock .....	116
Figura 40 - Palavras dominantes de Bioshock, classificadas por tipo .....	118
Figura 41 - Tela do videogame Bioshock.....	119
Figura 42 - Resumo do painel imagético de Bioshock .....	119
Figura 43 - Rapture como majestosa e verticalizada .....	121
Figura 44 - A cidade de Rapture como claustrofóbica .....	122
Figura 45 - Os Splicers de Bioshock .....	126
Figura 46 - Trajeto das imagens poéticas de Bioshock na pesquisa quantitativa .....	126
Figura 47- Nuvem de palavras associadas ao videogame Mass Effect 2 .....	127
Figura 48 - Árvore de escolhas em Mass Effect 2.....	129

Figura 49 - Palavras dominantes de Mass Effect 2, classificadas por tipo.....	130
Figura 50- Resumo do painel imagético de Mass Effect 2.....	130
Figura 51 - Algumas das potenciais inspirações de Mass Effect 2.....	132
Figura 52 - Esquadrão de Mass Effect 2, com os personagens mortos depois da última missão em vermelho.....	135
Figura 53 - Trajeto das imagens poéticas de Mass Effect 2 na pesquisa quantitativa.....	137
Figura 54 - Mítemas repetidos entre os três jogos.....	137
Figura 55 - Pincel Celestial usado como arma, para reparar a natureza, e como removedor de obstáculos.....	141
Figura 56 - O processo de sustentação da protagonização de Tatiana em Okami.....	143
Figura 57 - Os campos verdejantes da mecânica de alimentação em Okami ...	146
Figura 58 - Realização do percurso da imagem Amaterasu-Tatiana-Deusa.....	147
Figura 59 - Dentro da casa do Sr. e Sra. Cutter a noite.....	148
Figura 60 - A Sra. Cutter fala sobre o poder da noite.....	148
Figura 61 - Ao arrastar a Sra. Cutter para a luz, uma sombra demoníaca aparece na parede da cabana.....	149
Figura 62 - Realização do percurso da imagem Amaterasu-Tatiana-Guerreira	151
Figura 63 - Os acoplamentos alimentares de Amaterasu-Tatiana-Deusa e Amaterasu-Tatiana-Guerreira.....	151
Figura 64 - Como personagem falante da dupla, Issun tem a maior parte das falas de Okami.....	152
Figura 65 - Pincel celestial em primeiro plano, enquanto a protagonista de Okami não entra no quadro.....	153
Figura 66 - Desenho de Tatiana que mostra como se vê no mundo de Okami	154
Figura 67 - Oponente começa a se desfazer em flores ao término de combate de Okami.....	157
Figura 68 - Realização do percurso da imagem Amaterasu-Lucas-Anúbis.....	159
Figura 69 - Representação gráfica de Amaterasu no videogame Okami, quando percebida como divindade.....	161
Figura 70 - Trajeto da imagem poética Amaterasu-Lucas-Uraniano.....	163
Figura 71 - Igloo Turtle de Okami: aparência de refúgio.....	164

Figura 72 - A imagem poética do fogo reforça a postura esquizoide do combate para Lucas.....	165
Figura 73 - Missão de cavar nabos em Okami, disponível logo no começo do videogame.....	167
Figura 74 - Desenho de Lucas que mostra como se vê no mundo de Okami...	168
Figura 75 - O imperador tem uma boca "que pede pra ser mergulhada", diz Issun.....	170
Figura 76 - Realização do percurso da imagem Amaterasu-Guilherme-Fada..	172
Figura 77 - Trajeto das imagens que se hibridizaram nesse <i>estar-ciborgue</i> .....	173
Figura 78 - A jornada de Amaterasu e Issun pelo tubo digestivo.....	174
Figura 79 - A espada cravada no interior de Taraka.....	175
Figura 80 - Aranha e sua teia na fase do corpo do imperador de Okami.....	176
Figura 81 - Arte conceitual da Spider Queen, de Okami.....	177
Figura 82 - A Outra Mãe na sua faceta Beldam, em Coraline (adaptação de 2009).....	178
Figura 83 - As multifaces da imagem do ventre para esse <i>estar-ciborgue</i> .....	179
Figura 84 - Os deuses do Pincel Celestial, em Okami.....	179
Figura 85 - O navio fantasma, arte conceitual de Okami .....	181
Figura 86 - Desenho de Guilherme que mostra como se vê no mundo de Okami.....	182
Figura 87 - Jogador encontra Bíblia ensanguentada, enquanto Atlas explica quem é Ryan.....	189
Figura 88 - Realização do percurso da imagem Jack-Diogo-Teseu .....	190
Figura 89 - Atlas conversa com o jogador via rádio na primeira fase de Bioshock.....	190
Figura 90 - Jogadores de Bioshock podem escolher entre "salvar" ou "colher" as Little Sisters.....	191
Figura 91 - Andrew Ryan fala sobre a CIA e a KGB em Bioshock .....	192
Figura 92 - O fantasma de Jasmine conta sobre o passado de Rapture .....	194
Figura 93 - Um Big Daddy protege uma Little Sister.....	195
Figura 94 - Realização do percurso da imagem BigDaddy-Diogo-Mater.....	198
Figura 95 - Jack, o protagonista de Bioshock, em seu leito de morte, cercado pelas Little Sisters crescidas .....	198

Figura 96 - Desenho de Diogo que mostra como se vê no mundo de Bioshock .....	200
Figura 97 - Atlas e seu corpo deformado no final de Bioshock .....	201
Figura 98 - Sr. Steinman e seus pacientes ou projetos artísticos, em Bioshock	203
Figura 99 - Realização do percurso da imagem Jack-Verena-Alquimista.....	205
Figura 100 - Início do percurso trágico do Jack-Verena-Alquimista .....	208
Figura 101 - Os habitantes de Rapture tomam o mundo terrestre a força .....	211
Figura 102 - Paralelos entre as duas imagens poéticas de Medeia .....	211
Figura 103 - Segunda parte percurso trágico do Jack-Verena-Alquimista em BigDaddy-Verena-Medeia.....	212
Figura 104 - No menu de pausa de Bioshock, há ícones das Little Sisters .....	213
Figura 105 - Desenho de Verena que mostra como se vê no mundo de Bioshock .....	214
Figura 106 - As fases de Bioshock estão repletas de câmeras de segurança que devem ser destruídas.....	218
Figura 107 - Realização do percurso da imagem Anderson-Jack-Resistente... ..	220
Figura 108 - A besta é apresentada como uma arma possível em Rapture .....	221
Figura 109 - Daryl e sua besta, na série The Walking Dead .....	222
Figura 110 - O percurso do mitema de Prometeu sustentado pelo encontro da besta para Jack-Anderson-Daryl.....	224
Figura 111 - Comparação entre o Moderno Prometeu e o Moderno Atlas.....	227
Figura 112 - Diferenças entre as parcelas gráficas de Katamary Damacy, Bioshock, e For Honor.....	229
Figura 113 - Desenho de Anderson que mostra como se vê no mundo de Bioshock .....	230
Figura 114 – A nave Normandy explode no começo de Mass Effect 2 .....	233
Figura 115 - Comparativo entre as duas naves de Mass Effect e Mass Effect 2 .....	235
Figura 116 - Realização do percurso da imagem Shepard-Márcio-Fênix .....	236
Figura 117 - O personagem Thane de Mass Effect 2 .....	237
Figura 118 - Discurso da resolução do conflito entre Tali e Legion, com a escolha Paragon .....	239
Figura 119 - Discurso da resolução do conflito entre Tali e Legion, com a escolha Renegade .....	240

Figura 120 - Os acoplamentos heterogêneos de Shepard-Márcio-Apolo .....	241
Figura 121 - Os onze Doctors do seriado Dr. Who .....	242
Figura 122 – Os paralelos entre os manipuladores do tempo .....	244
Figura 123 - Miranda, escolhida como possibilidade de romance, em Mass Effect 2 .....	245
Figura 124 - Garrus em sua missão de recrutamento em Mass Effect 2 .....	246
Figura 125 - Desenho de Márcio que mostra como se vê no mundo de Mass Effect 2 .....	247
Figura 126 - Parte do sistema de criação de personagem de Mass Effect 2 .....	250
Figura 127 - Trajetória inicial da imagem Male-Gay-Shepard-Jean .....	251
Figura 128 - Legion e Shepard falam sobre o pedaço de armadura que o Geth utiliza .....	253
Figura 129 - Realização do percurso da imagem Shepard-Jean-Hermes .....	254
Figura 130 - Jack, em sua missão de lealdade, em Mass Effect 2 .....	255
Figura 131 - Adama e Kara, do seriado Battlestar Galactica, de 2005 .....	256
Figura 132 - Os paralelos entre os harmonizadores de contrários, os militares herméticos.....	258
Figura 133 - Resolução do conflito entre Geth e Quarian, com escolha Paragon, em Mass Effect 3 .....	259
Figura 134 - Desenho de Jean Lucas que mostra como se vê no mundo de Mass Effect 2 .....	261
Figura 135 - Imagem dos poderes bióticos, em Mass Effect 2.....	263
Figura 136 - Realização do percurso da imagem Shepard-Aline-Thor .....	265
Figura 137 - Shepard soca uma repórter no meio de uma entrevista.....	265
Figura 138 - Korra manipula os elementos em Avatar: The Legend of Korra .	266
Figura 139 - Garrus em sua missão de lealdade, em Mass Effect 2 .....	267
Figura 140- Os paralelos entre as guerreiras solares que fazem uma jornada para o eufemismo .....	269
Figura 141 - Korra e Asami no relacionamento amoroso de opostos.....	270
Figura 142 - O romance entre Female Shepard e Jack como escolha possível em Mass Effect 2.....	271
Figura 143 - Trajetos dos acoplamentos de Shepard-Aline-Thor.....	272
Figura 144 - Grunt, a esquerda, descobrindo a cultura Krogan em Mass Effect 2 .....	273

Figura 145 - Jack morta durante a última missão de Mass Effect 2 .....	274
Figura 146 - Desenho de Aline que mostra como se vê no mundo de Mass Effect 2 .....	276
Figura 147 - Mapa do processo de protagonização e de memória de Okami...	281
Figura 148 - Palavras mais citadas pelos jogadores de Okami .....	281
Figura 149 - Mapa do processo de protagonização e de memória de Bioshock	283
Figura 150 - Palavras mais citadas pelos jogadores de Bioshock.....	283
Figura 151 - Mapa do processo de protagonização e de memória de Mass Effect 2 .....	285
Figura 152 - Palavras mais citadas pelos jogadores de Mass Effect 2 .....	286
Figura 153 - Palavras mais citadas pelos jogadores nos três videogames .....	287

## Introdução

Muito antes de iniciar a vida acadêmica, olhar para o videogame fazia parte da minha vida, inclusive estudar as imagens míticas a partir desse objeto. Como jornalista de videogames e depois com o estudo realizado na dissertação de mestrado, o objeto ganhou novas e fascinantes, dimensões. Em “A poética imaginária do videogame: As passagens e as traduções do imaginário e dos mitos gregos no processo de criação de jogos digitais”, nosso objetivo foi compreender as traduções e passagens dos mitos gregos nas narrativas ludológicas de videogame. É importante, assim, atentarmos ao primeiro recorte de nosso objeto.

Primeiramente, tratamos o videogame como parte integrante do ciberespaço que “engloba a tríplice: as redes de computadores interligadas no planeta (incluindo seus documentos, programas e dados); as pessoas, grupos e instituições que participam dessa interconectividade; e, finalmente, o espaço (virtual, social)” (LEÃO, 2004, p. 9). Ademais, acreditamos que as narrativas em jogos digitais são sempre ludológicas, já que atuam sempre em rede com as parcelas das mecânicas e com o sistema de regras do videogame. A parcela narrativa e a parcela ludológica são constituídas a partir dos movimentos e dos fluxos da experiência, ou até como “modelos de mente, que funcionam como objetos evocativos” (TURKLE, 2005, p. 267).

Para estudar as passagens antropológicas dos mitos gregos na contemporaneidade, nosso recorte foi realizado a partir dos estudos da imagem poética de Bachelard, já que, para o pensador, a imagem poética tem um dinamismo próprio, “não está submetida a um impulso. Não é o eco de um passado” (BACHELARD, 1985, p. 5); e via o conceito de imaginário para Durand, pois ele é que faz “a ponte entre o mundo natural e o homem, os outros e o homem, e entre o sujeito e ele mesmo, isso é, o imaginário funciona como um museu em que habitam todas as imagens passadas e possíveis, como um sistema organizador das imagens” (GASI, 2012, p.24).

Durante nosso mestrado, já acompanhávamos a pesquisa atual de Lucia Leão que propõe um estudo dos processos de criação enquanto processos de tradução intersemiótica. Fundamentada em vários estudos, entre eles, o de Julio Plaza, Leão investiga as traduções do imaginário nas criações com mídias digitais (Leão, 2010, 2011 e 2012). O videogame, nesse contexto, pode ser visto como objeto de estudo das traduções de índices, símbolos ou ícones são traduzidos de um meio para outro. Ou seja:

“Por meio de processos de tradução intersemiótica, os aparatos em sua função lúdica são atores do processo de tradução de narrativas clássicas que podem ser ressignificadas de modo a se conciliarem com a contemporaneidade tecnológica. O universo digital que se lança ao lúdico não necessariamente detém-se em entretenimento, mas pode servir como base para novos tipos de experiências estéticas.” (GASI, 2012, p.65)

Para nós, a relação de objeto com o imaginário é, assim, determinada nos recortes de imagem poética, mitohermenêutica. Com o objetivo de realizar uma poética do videogame com viés do imaginário, a dissertação de mestrado terminava com novos questionamentos, a serem explorados em novas pesquisas: se o imaginário é compartilhado entre jogador e videogame, há rastros que ficam no jogador das narrativas ludológicas dos jogos digitais? Se sim, o videogame não seria um dispositivo com potencialidade de catalisar experiências simbólicas? Como verificar isso?

Para Zielinski, “as mídias são espaços de ação para iniciativas construídas de conectar o que está separado” (ZIELIENSKI, 2006, p 23). Com este princípio em mente, as narrativas ludológicas dos videogames não poderiam conectar o jogador à redes simbólicas, não poderia o jogador criar devaneios poéticos na experiência do jogar?

Para responder a essas questões, começamos com o processo de entrar no jogo digital, no primeiro capítulo, e com a questão dos processos imersivos que são realizados pelos jogadores em contatos com os mundos dos videogames. Falamos do desejo de semiose/simbiose do jogador com seu avatar, da questão do corpo e da transitoriedade do jogar. Também comentamos como os acoplamentos dos jogadores se dão de maneira polivalente, em um processo de afecção e de intimidade. Falamos sobre a imaginação, sobre o sonhar a matéria e sobre os devaneios como advindos de uma imanência, de um ser no mundo. Explicamos as teorias do imaginário e suas leituras, para tentarmos compreender as imagens poéticas criadas na experiência do jogar.

Depois, falamos sobre o jogar, e sobre a potência do videogame de criar, juntamente com o jogador, terias, redes heterogêneas, memórias. Explicitamos nosso método, calcado em diálogos e em hermenêutica, e falamos sobre como processo da experiência pode deixar rastros. Comentamos sobre como presentificar tais rastros, através de uma arqueologia da memória, e da construção cartográfica que pode nos mostrar as imagens poéticas que foram evocadas.

Faz parte de nossas bases epistemológicas o viés comunicacional entre videogame e jogador, e, mais aprofundadamente, um recorte curatorial aplicado nos estudos de processos de criação, de forma que “o curador opta por uma proposição conceitual e organiza seu processo criativo através de escolhas que dialoguem ou problematizem sua proposição” (LEÃO E SALLES, 2011, p. 12). Isto é, para a nova pesquisa, propomos o estudo de caso de jogos digitais que dialogam com o nosso problema de pesquisa. Nossa proposta está ancorada na ideia de três tipos de poéticas: imagem intrínseca, o sincretismo mitológico e a aura imaginária, discutidas em nossa dissertação de mestrado. Assim, escolhemos os games: Okami, Bioshock, e Mass Effect 2, e mostramos como nosso corpus é agente no processo de evocar imagens poéticas como mitemas.

Depois, a partir do capítulo três, estudamos as experiências simbólicas na polivalência de cada jogador: três para cada game. Descobrimos seus acoplamentos múltiplos e seus devaneios poéticos. Falamos sobre Tatiana como imaginação demiúrgica, sobre Lucas como zoomorfismo de Anúbis, e Guilherme como ventre da fada, em Okami. Exploramos Diogo como reinvenção em mater, Verena como tragédia de Medeia, e Anderson como Frankenstein ou o Moderno Atlas em Bioshock. Estudamos Márcio como manipulador do tempo, Jean Lucas como militar hermético, e Aline como árvore invertida em Mass Effect 2.

Durante todo o trajeto, usamos a cartografia como um método para compreender os conteúdos poéticos que emergem das narrativas dos jogadores, para tentar presentificá-los no recorte. Nossos mapas não podem ser regras, mas uma cartografia que propõe um olhar projetivo. Cartografar é ver os caminhos possíveis. Por fim, mostramos diferenças e paralelos entre as experiências dos três jogos e entre eles. Comentamos sobre a nossa tapeçaria e nossos jogadores quiméricos. Explicitamos, por fim, a experiência de jogar como agenciadora de devaneios poéticos.

## Capítulo 1.

### Entrar no jogo digital – O videogame enquanto imersão, intimidade e afeto: os desdobramentos subjetivos de uma vivência simbólica

“Tudo que digo que sou é fruto do exercício da minha potência, mas não sou tudo que digo que sou, porque sou em essência uma potência.”  
Baruch de Spinoza

Pé ante pé nas águas claras e rasas, caminha lentamente uma figura, e seu manto cobre aquilo que lhe faz diferente de nós, não por vergonha ou desdouro, mas por a ela pertencer o mundo todo, e a todos nós. A túnica e capa flutuam levemente à brisa e se delicias no ritmo dos passos, como um baile sussurrado, que envolve o corpo que pensa, que deseja, e que volta a se encontrar no trote demorado e quase malcriado. *Chegar ao destino é uma pertinácia que deve se abrir para a inconstância*, a figura pensa.

Ali, à frente, as águas se tornam gradualmente escuras, por vezes pesadas, carregadas do que carregaram por séculos. E a figura, carregada ela mesma dos afetos passados e presentes, compreende que nem toda água profunda é desamorosa. Deixar-se envolver por ela é, sincronicamente, morrer e viver. Assim como caminhar lentamente para a profundidade é amar e instigar. E é desejo, sempre desejo.

A figura vê que no âmago das águas profundas há o anseio por tornar-se líquido como água, e o desapego de suas liquidez anteriores. Ali, ela será algo novo, inesperado, imprevisível, acoplada de entrelaçamentos inesperados. Ela ainda segue lentamente, mesmo nos tons de azuis mais anegrejados, mesmo quando sua boca desaparece da superfície, enlaçando-se com aquela água, que representa, por fim, todos os elementos existentes na matéria; e ela deixa de existir como passado para se ressoar em sentidos infinitos.

## a. Processo de imersão como protagonização de um estar-ciborgue polivalente

### i. Antes da memória: o fenômeno da imersão

É comum escutar e ler no mercado jornalístico de videogames, e mesmo em blogs e fóruns dedicados aos jogos digitais, que jogar é estar imerso em um universo fictício. Ao falar em imersão, a imagem que pode vir à mente é a de estar submerso em algum tipo de solução aquosa, de modo que nossos sentidos passam pelo viés da nossa nova circunstância: estar embaixo d'água. Deste modo a imersão pode propor um novo tipo de vivência: aquele que pratica o mergulho aquático, por exemplo, não vive uma anti-realidade ou uma fantasia (não como termo literário, mas a palavra pensada em termos de não concretamente real), mas experimenta sensações as quais não se obtém fora da água.

Assim, pode-se considerar que o mesmo acontece com o jogador: ao mergulhar, a realidade é expandida pelas novas experiências, afinal pode-se dizer que o jogo existe em um espaço virtual, mas que pode ser experimentado nesta interação entre o jogador, o jogo, e o espaço. No caso dos jogos digitais, como é o caso de todo tipo de experiência no ciberespaço, o jogador que mergulha e submerge-se se torna um dos pontos de um tecer triangular da vivência simbólica. Dos outros lados deste triângulo estão o jogo digital e o espaço do jogo, o qual as duas instâncias coabitam. Se tomarmos por base a definição de ciberespaço<sup>1</sup> de Lucia Leão, “o indivíduo que se lança ao ciberespaço não somente é redefinido por ele, mas também o altera, já que ambos estão em um processo irreversível” (GASI, 2013: 13). Ou seja, quem está dentro d'água participa ativamente do universo aquático, que altera o mundo, ele mesmo, e a água. Cada parcela está conectada com todas as outras, e esta relação deve ser observada pelo viés da complexidade, como na figura:

---

<sup>1</sup> Definido como: “[...] camaleônico, elástico, ubíquo e irreversível, e não se reduz a definições rápidas. Engloba a tríplice: as redes de computadores interligadas no planeta (incluindo seus documentos, programas e dados); as pessoas, grupos e instituições que participam dessa interconectividade; e, finalmente, o espaço (virtual, social)” (LEÃO, 2004: 9).

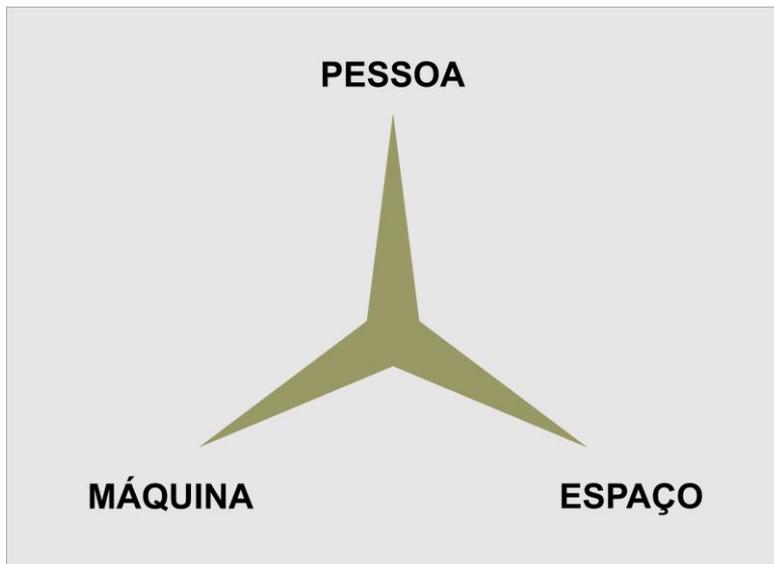


Figura 1 – Ciberespaço e relações, por Leão

Podemos utilizar da mesma estrutura para visualizar a vivência simbólica entre jogo, jogador e espaço do jogo fictício:



Figura 2 - Relações triádicas no videogame

Habitar este espaço tem muito a ver com o desejo de semiose, diria Rogério Tavares (2006: 247): “(...) um desejo consciente de se ciborguizar, de se tornar uno com o sistema”. Esta noção de “consciência única”, amalgamada, trazida pelo autor é um fenômeno notoriamente tratado em estudos acadêmicos dos videogames, e talvez possamos comentar que a ambientação necessária para a criação desta semiose é exatamente o processo de imersão.

Em entrevista realizada na internet com 350 jogadores, durante o período de julho de 2011 a setembro de 2012, questionei-os sobre sua experiência com videogames, queria saber quem são, como jogam, como percebem o ato de jogar, e porque passam seu tempo em um mundo fictício do jogo digital. Para este momento da pesquisa, uma das questões que pode nos interessar diz respeito às especificidades que mais atraem os jogadores. Aqui, os sujeitos puderam escolher uma ou mais (ou todas) instâncias propostas pelo questionário. São elas: Parcela gráfica, Possibilidade de imersão, Enredo, Diversão, Fluidez de gamedesign, Avanços tecnológicos, Desafio, Possibilidade de sociabilização.

Segue o sumário de respostas:

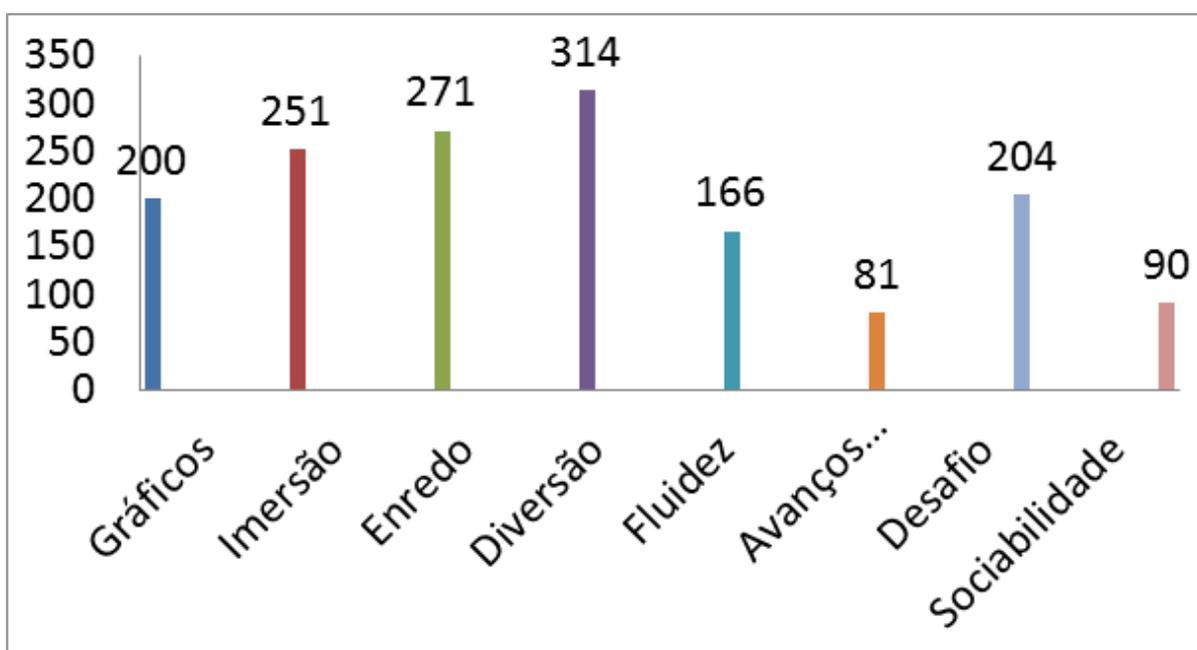


Figura 3 - Sumário de respostas para a pergunta: que qualidades dos jogos digitais mais lhe atraem?

Ou seja, mais de 77% dos jogadores entrevistados acreditam que a potencialidade para a imersão é uma aptidão instigante na hora de escolher qual videogame vão começar a jogar. Além disso, eles esperam que haja uma boa porcentagem de divertimento, e um enredo satisfatório, como uma tríade de qualidades principais.

Ademais, outra pesquisa realizada para este trabalho em agosto de 2013, pedia que os jogadores escrevessem dez palavras que mais associassem aos jogos digitais contemplados nessa pesquisa: *Okami* (um jogo digital que narra a aventura da deusa nipônica Amateratsu, enquanto deve salvar o mundo do monstro Orochi e da destruição

da natureza. Publicado pela Capcom, desenvolvido pelo Clover Studio, e originalmente lançado para PlayStation 2 em 19 de setembro de 2006), *Bioshock* (videogame de tiro em primeira pessoa, em que o protagonista desce para a cidade pós-apocalíptica de Rapture, onde deve desvendar os mistérios que levaram uma comunidade geneticamente alterada a se desconstruir. Originalmente lançado para PCs e Xbox 360 em agosto de 2007, pela 2k Boston. Desenvolvido pela Irrational Games), e *Mass Effect 2* (epopeia de narrativa ludológica que desenrola os acontecimentos do universo, depois que suas raças são ameaçadas por uma espécie sintética desconhecida, e em que os eventos são alterados pelas escolhas dos jogadores. Criado pela Bioware, e lançado originalmente para PCs e Xbox 360 em 2010, pela Electronic Arts).

Das 250 respostas, optamos por formar uma nuvem de palavras, como uma forma de organizar nossa galáxia de imagens em constelações de palavras. Quando Leão traça o método cartográfico, utilizando o conceito de cartografia de Deleuze e Guattar, a pesquisadora desvela um caminho que nos abre diálogos possíveis para o nosso método. Primeiramente, ela coloca que é preciso compreender o processo criativo como uma criação sempre em transformação, de caráter sistêmico: “a reflexão a respeito dos processos de criação deve ter uma natureza polifônica na qual um conjunto de instrumentais teóricos advindos de diferentes disciplinas comunguem de um discurso orquestrado” (LEÃO, 2011:1). Para o nosso caso, como o método deve incluir a escolha da abordagem com a qual refletiremos, pensamos o videogame como de natureza tríade e nos interessamos “pelas características específicas das mídias (e isso se reflete nas escolhas conceitualmente embasadas das mídias que irão participar do projeto), quanto nos conteúdos das mensagens que se propõem a discutir” (LEÃO, 2011:3).

Os mapas utilizados na apresentação da pesquisa são, portanto, uma construção em metamorfose “pois pertence ao universo das transformações e interconexões. O mapa só pode ser apreendido no caminhar e nos movimentos oscilatórios entre ordem local e ordem global, entrar e sair, perceber e racionalizar”. (LEÃO, 2002:19)

Essas imagens cartográficas têm a função de comunicar a informação e sua complexidade sistêmica através de linguagem visual, conforme proposto por Leão, em 2003. O objetivo principal da presente tese é traçar um trajeto mitohermeneutico, o qual se pauta inicialmente pela busca de mitemas, e depois pelo estudo dos rastros criados pela tríade videogame – mundo do jogo – jogador . Entendemos o conceito de mitema a partir do desenvolvimento proposto por Durand.

Como se sabe, Lévi-Strauss propôs o termo mitema para se referir à unidade essencial do mito que se repete em diferentes contextos e que portanto, vai além da narrativa específica do próprio mito: “os elementos que são próprios do mito (e que são os mais complexos de todos) de grandes unidades constitutivas” (LÉVI-STRAUSS, 2012:300). Para Lévi-Strauss em “O Cru e o Cozido”, a análise dos mitos somente é possível de ser feita por seus fragmentos, porque “trata-se de uma realidade instável permanentemente à mercê dos golpes de um passado que a arruína e de um futuro que a modifica” (LÉVI-STRAUSS, 2004:21). Octavio Paz, em “O Arco e a Lira” argumenta sobre a homogeneidade dos mitemas:

“Toda imagem aproxima e conjuga realidades opostas, indiferentes ou distanciadas entre si. Isto é, submete à realidade a pluralidade do real. Conceitos e leis científicas não pretendem outra coisa. Graças a uma redução racional, indivíduos e objetos – plumas leves e pedras pesadas, convertem-se em unidades homogêneas”. (PAZ;1982:120)

Ou seja, os mitemas são vistos pelos dois autores como uma unidade homogênea que se repete, e vai além do específico da imagem mítica. Para Durand, no livro “Estruturas Antropológicas do Imaginário” os mitemas: “redundâncias, de repetições, de homologias que permitem uma análise das estruturas[...] Os mitemas são os pontos fortes, repetitivos, da narrativa.” (DURAND, 2002: 28). São os átomos das constelações, que nos permitem entender parte da galáxia ao olhar para as homologias. O mito seria a galáxia do sistema, as moléculas seriam os símbolos e arquétipos, e os átomos seriam os mitemas.

Assim, uma nuvem de palavras nos remete aos pontos fortes, repetitivos, das respostas dos jogadores, e auxiliam na pesquisa e na busca de estruturas de pensamento. No processo de tentar explicitar uma cartografia, estaremos sempre buscando uma possível mitohermenêutica, através da busca de mitemas, para que estes possam ser estudados com mais profundidade, e, quem sabe, generalizados. Como coloca a pesquisadora:

Em resumo, o imaginário sistêmico se manifesta nos projetos de visualização de dados de três maneiras: como imagem de totalidade ao integrar características locais e globais; como imagem em constante transformação ao acoplar as dimensões de tempo e espaço; como imagem de insight e conhecimento ao possibilitar visualizações individualizadas, particulares, desviantes, que emergem das escolhas do usuário e desvelam trajetórias cognitivas em busca de entendimento. (LEÃO, 2012: 6)



“Imersão, assim, descreve o mundo como um espaço de vida e ambiente sustentável para o sujeito encarnado” (RYAN, 2001: 67). Ou seja, podemos dizer que imersão é o momento que o jogador está transportado para outro universo, e sente a ficção codificada como uma metáfora de realidade, ou como uma realidade verossímil, para seu corpo encarnado em um avatar.

Antes de avançar no pensamento, porém, gostaria de abrir um parêntese para problematizar a questão do avatar. Comumente associado à manifestação reencarnada da divindade Vishnu, como suas dez representações no mundo físico, o termo “avatar” foi resignificado na cultura ao longo dos anos, passando da religião para a literatura até os jogos digitais, como demonstra o artigo “Apropriações do termo avatar pela Cibercultura: do contexto religioso aos jogos eletrônicos”, de Renata Silva. A pesquisadora comenta que “Todas essas apropriações amparam o argumento de que o avatar possui uma função didática em diferentes mídias, atuando como um facilitador, um mecanismo de identificação do interator no contexto digital (2010: 127)”.

Por exemplo, o avatar pode ser considerado “a personificação do usuário”, como comentam Boberg, M., Piippo, P., & Ollila, E. (2008), que propõem que o conceito se aplica para um nome em texto, uma fonte personalizada ou um modelo 3D. Já Taylor comenta que os avatares têm a potência para que “os usuários encarnam-se e tornam real seu envolvimento com o mundo virtual” (2002: 41). Nessa tese, fica entendido como avatar, pela visão ontológica dos preceitos colocados, como a conexão da interação<sup>2</sup> de corpos entre jogador e jogo, que pode ocorrer através de uma figura (uma bola azul, um ser humano, um alienígena), ou como visão ludológica de câmera, já que nos games em primeira pessoa, não existe um corpo completo (talvez uma mão, uma arma), e a conexão entre o corpo do jogador e o espaço do jogo se dá por essa escolha estética, em que o mundo é visto sob o ponto de vista do próprio jogador.

Encarnar o avatar parece-nos, assim, algo que só pode acontecer em um universo do jogo que seja sustentável, como colocou Ryan. Talvez a imersão não seja um acontecimento *per se*, mas um processo. Nesse viés, quando será que o avatar desencarna? Será que desencarna totalmente? É a hipótese de que alguns rastros acompanharão o avatar, acompanharão a nós, os jogadores, que se calca essa tese. Não tomamos isso levemente, contudo, pois nos parece que nem toda a experiência de vida necessariamente adentra e permanece no ser, assim como nem toda a experiência

---

<sup>2</sup> Interativo, colocam Bairon e Petry “é o sistema que se abre e nos recebe, como uma construção arquitetônica” (BAIRON e PETRY, 2000: 51)

do jogar deixará rastros fortes. Mas será que realmente encarnar o avatar é um processo que todo jogador consegue, ao final do game, desvair-se?

Talvez, há experiências em que o avatar se torna encarnado, e em outras, o próprio jogador esteja encarnado no mundo do videogame. Uma possibilidade que devemos explorar mais a frente.

### *i. Processos imersivos em jogos digitais*

No entanto, acreditamos que sentir o mundo do jogo como verossímil e envolver-se completamente com ele são instâncias diferentes, mas que andam de mãos dadas. Como habitar mundos diferentes, estar no mundo do trabalho é diferente de estar no mundo da casa, por exemplo. Apesar do conceito de imersão e avatar serem largamente comentados na bibliografia acadêmica (e não acadêmica) sobre videogames, talvez olhar para o fenômeno sob a perspectiva de um processo alargue nossa maneira de pensar os ambientes imersivos. Assim, propomos uma visão triádica para a questão da construção do avatar e do processo de imersão.

Geralmente, a primeira coisa que ocorre em um jogo digital é que o protagonista (seja ele uma esfera colorida ou um elfo voador) é apresentado ao jogador, que pode testar como se movimentar na cartografia do jogo. Em alguns tipos de videogames ainda é possível escolher o nome, ou modificar a aparência do avatar. O processo dessa escolha é mais do que uma característica da ludologia, o game, então, pode se tornar um laboratório de misturas, escolhas, possibilidades de ser. É o começo de uma intimidade entre jogador e game que deve ser mais adiante explorada. Este outro *eu* é uma representação pictórica ainda sem memória ou sem ação, ele existe e tem a potência de memória ou ação, mas é somente potência. No tocante ao avatar, talvez possamos argumentar que o primeiro estágio do processo imersivo em videogames é o decalque, quando existe uma representação pictórica do eu, seja ela via imagem ou texto.

E na primeira parte do processo está o jogo digital, que simula uma ação cognitiva do jogador no mundo do jogo, como uma resposta a um comando. No caso dos jogos de console atuais (2015), quando a pessoa pressiona o botão ou tecla para virar o personagem para a direita, o jogo digital mimetiza essa ação no avatar. O mesmo pode ser dito para o Oculus Rift<sup>3</sup>: quando o interator vira a cabeça para a direita, o aparato mostra-lhe o que há à sua direita no mundo do jogo. Murray (2003) nomeou essa

---

<sup>3</sup> Um aparato ocular que permite ao interator adentrar o mundo virtual utilizando todo o seu campo de visão.

resposta do game de agência. Quanto mais respostas a ações cognitivas, mais o mundo se torna verossímil, e, assim, mais pessoal é a experiência. Ou seja, o ambiente do jogo digital se torna mais sustentável para o avatar.

É neste momento que o avatar pode deixar rastros e registros no mundo do jogo. A partir da interação, e da reação do videogame, este avatar tem a potencialidade de construir memória, mas isso não significa que o jogador está totalmente imerso, pois ainda não há uma relação realmente simbiótica entre jogador e avatar. Existe a possibilidade da relação, já que ainda pode-se escolher se aquele jogo digital deve ser levado adiante ou não. Nesse ponto, contudo, a ação já pode ser englobada no processo de avatarização, pois a agência é uma troca de ações entre jogador e avatar. Ou seja, existe a experimentação, existe a potência para a semiose, mas ainda não existe o afeto para tal relação. Talvez o afeto ocorra em outra ordem, pode ser um que inibe o processo, ou simplesmente não o propicia. Se a pessoa não se sentir de certa maneira conectada com aquele avatar (por razões diversas, como, por exemplo, não gostar da aparência do boneco, ou se a agência não for bem realizada, com o game não respondendo precisamente ao jogador), ela pode simplesmente não completar o processo imersivo.

O que permite que um mundo fantasioso seja percebido como possível para aqueles que pensam em adentrá-lo? Acredito que, para tornar-se um ambiente sustentável para o avatar, criação de mundos fantásticos não deve ficar presa nem ao espaço do conhecido e nem ao espaço do desconhecido. O fictício está sempre inundado de imagens cotidianas. Assim como o mundo cotidiano do jogador preenche-se de imagens fantasiosas no ato de jogar. Essa linha de pensamento que propomos tem pontos de contato com o pesquisador Jesper Juul comenta este espaço em que fantasia e realidade contaminam um ao outro: “Jogos projetam mundos fictícios por meio de uma variedade de significados diferentes, mas os mundos ficcionais são imaginados pelo jogador e o jogador completa cada lacuna aberta no mundo fictício” (JUUL, 2005: 121).

Talvez seja possível dizer que o processo de criação de um mundo ficcional é bem semelhante ao processo de percepção de realidades, na subjetividade do criador (a subjetividade é um tema importante para o estudo da relação entre jogo digital, universo fantasioso e jogador, e o conceito será explorado futuramente), do designer, daquele de cria o mundo fictício. Afinal, no viés da criação de imagens:

“sempre existiu, entre os pintores, uma tendência a convencer às pessoas que um quadro era outra coisa que uma representação da

natureza como se vista em um espelho, outra coisa que uma imitação, ou seja, que é uma recriação”. (GOMBRICH, 1986:XII).

O artista, na visão do autor, quer mostrar uma recriação, não apenas a imitação ou a representação. O mundo ficcional do videogame, sob este viés, seria, também, uma recriação. Ou, ao menos, a sua percepção seria como recriação; a percepção, como afirmou Morin (1987) “não é um puro e simples reflexo do que é percebido”. Quando entramos em contato com o outro e admitimos uma realidade, também estamos expostos a interpretações que possuem variáveis simbólicas, culturais e subjetivas. Esta produção de representação é uma tradução do que vemos, assim “(...) temos percepções, ou seja, reconstruções, traduções da realidade, e toda tradução comporta o risco de erro, como dizem os italianos ‘tradotore/traditore’.” (MORIN, 2000:1)

Mais do que isso, podemos assumir que existem diversos significados que podem ser compreendidos dos objetos. Kandinsky (1996) afirma que o leitor pode apreender tanto o sentido exterior de um objeto, quanto a sua “ressonância interior” (1996:155). Para o artista, “são as forças vivas nas formas que materializam o conteúdo da obra artística” (1974:31). Partimos, assim, sempre do objeto, mas os traduzimos com relação a nossos afetos. E o que Morin chama de erros na tradução talvez possa ser percebido não como defeitos, mas como diferentes metáforas advindas do encontro do objeto com nosso imaginário. Bachelard (1997) coloca que é exatamente da imaginação e das metáforas que “a realidade assume seus valores” (1997:169), e que aquilo que vivemos é “um fator do ser imaginado” (1990b.:53). O game, então, seria assumido pelos valores dos jogadores, e os jogadores adentrariam o universo do videogame a partir dos valores propostos pelo mundo do jogo. Imaginamos a realidade como imaginamos e sonhamos o game.

Criador e jogador (por ser ativo no processo de interação, por ser ator do processo<sup>4</sup>) podem criar metáforas parecidas, ou imagens completamente diferentes. Essas criações de metáforas tendem a ser reveladoras, não por explicarem a condição do criador do ou jogador, mas por serem “uma experiência em que nossa própria condição se revela e manifesta” (PAZ, 1982:234). Ou talvez, como diz Turkle em “Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet”, os videogames podem, por essa interação,

---

<sup>4</sup> “Pensar em termos de interatividade leva-nos a concluir que a máquina não cria o jogo, mas somente fornece as condições para que ele aconteça, como emergência. Mas, se tomarmos o conceito de mediação (LATOURET, 1994), podemos até afirmar que a máquina é ator do jogo digital. Pois, para o autor, a mediação é um elo em que o jogador e os sujeitos não humanos produzem transformações juntos, sendo assim, a máquina não é passiva, ela responde.” (GASI, 2013:11).

serem usados como um espaço para teste e crescimento, um local transitório de experimentação:

“The Internet has become a significant social laboratory for experimenting with the constructions and reconstructions of self that characterize postmodern life. In its virtual reality, we self-fashion and self create. What kinds of personae do we make? What relation do these have to what we have traditionally thought of as the ‘whole’ person? Are they experienced as expanded self or separate from the self? Do our real-life selves learn lessons from our virtual personae? Are these virtual personae fragments of a coherent real-life personality? How do they communicate with one another? Why are we doing this?” (Turkle, 1995:180)

Não são os questionamentos de Turkle muito parecidos com o desejo de buscar os rastros do processo de imersão em videogame? Para explorá-los, vamos nos calcar em Bachelard e sua fundação imaginativa:

“[...] o mundo imaginado está justamente colocado antes do mundo representado, o universo está colocado exatamente antes do objeto. O conhecimento poético do mundo precede, como convém, o conhecimento racional dos objetos. O mundo é belo antes de ser verdadeiro. O mundo é admirado antes de ser verificado” (BACHELARD, 1997:169).

Dessa maneira, como imaginamos a matéria, de acordo com, Bachelard nunca temos, como humanidade, cem por cento da mesma visão de nossos semelhantes, e sempre alteramos e traduzimos os conceitos que tornam o mundo material real. Além disso, conforme falamos anteriormente, na perspectiva de Gombrich (1986), nossa visão de mundo é construída culturalmente. Desse modo, o imaginário do videogame, pode ser bastante reconhecível ao jogador. Outra questão pertinente que podemos aplicar aqui é que, assim como qualquer outra pessoa, o jogador de videogames vive em um mundo construído pela codificação e pela tradução de realidades materiais e inventadas, “em algum remoto rincão do universo cintilante”, como argumentaria Nietzsche (1975:53).

Desse modo, o videogame já é bastante reconhecível ao jogador que, assim como qualquer outra pessoa, vive em um mundo construído pela codificação e pela tradução de imagens materiais e inventadas, “em algum remoto rincão do universo cintilante”, como propõe Nietzsche (1975:53).

Existe, também, uma estrutura cognitiva que para a apreensão de objetos, e para estudar os preceitos desse processo, nos calcaremos no diagrama de Bloom (1956:262), que cria uma taxonomia para objetivos educacionais:

# Bloom's Taxonomy (Revised)

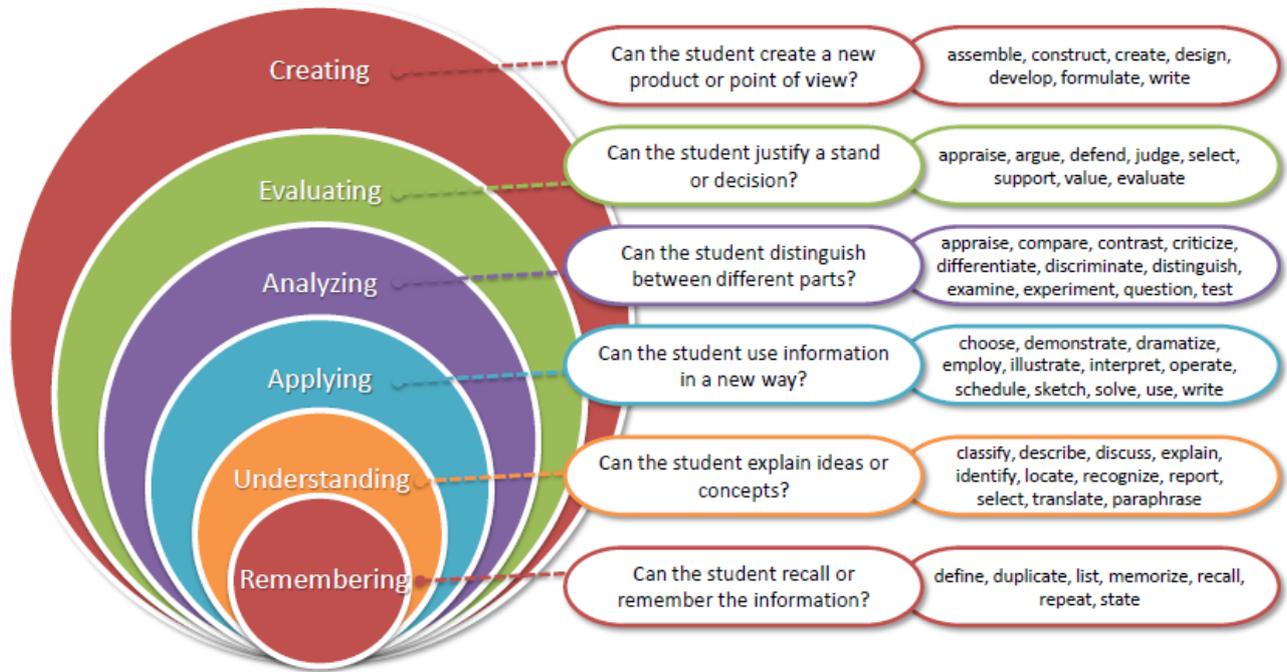


Figura 5 - Tabela adaptada de Bloom (1956:262), cujo objetivo era estruturar objetivos educacionais.

Bloom propõe um caminho cognitivo que leva à criação, e acreditamos que seja possível traçar um paralelo e relações com o processo do jogador na sua experiência do jogo digital. Através do entendimento das metáforas dos game designers e da criação de metáforas próprias, o jogador passa a entender esse novo mundo. Primeiramente, ele compreende qual é seu avatar, onde está e testa o mundo a sua volta. Por conta da agência do game, ele sente que pode existir (mesmo que de maneira avatarizada) no mundo do jogo.

Ou seja, antes do processo de produzir **memória** em um videogame (seja salvar o jogo digital, seja lembrar-se da experiência vivenciada através das interações com o seu avatar), é preciso primeiramente a interação com o videogame. Importante, contudo, é dizer que essa memória é co-criada entre o jogador e o jogo digital. Depois disso, o jogador pode se definir e repetir (no caso, a repetição é ainda mais presente, já que é possível voltar a ação dentro do game). Aqui, o jogador já pode assumir que o avatar é um novo eu, pode o **classificar**, o explicar, o reconhecer, e o discutir. Embora essa existência possa ser compreendida enquanto avatarizada é importante ressaltar que a existência avatarizada é uma existência real, de mão tripla, na qual o jogador constitui o avatar assim como constitui a si mesmo como jogador, dentro do espaço do jogo. Isto é, enquanto o mundo digital existe e exprime seu ponto de vista, o jogador compreende ao mesmo tempo quem é este avatar e como ele deve agir no ciberespaço, ao mesmo tempo

em que define como ele viverá esta experiência. Por exemplo, digamos que videogame propõe um universo assustador, e um avatar de um homem másculo e sarcástico, do tipo que não exprime fraqueza ou temor. O jogador pode reconhecer essas características, e mesmo assim optar por atuar neste universo de forma lenta e cautelosa, demonstrando como ele mesmo constitui-se e seu estado emocional em tal ambiente inquietante. O avatar, assim, não é somente o que os criadores do jogo digital escreveram que seria, mas passa a se amalgamar com o jogador e suas experiências prévias. Assim, esse é o momento da **aplicação**: quando o jogador pode escolher como dramatizará o novo avatar.

Talvez aqui esteja a maior diferença com relação à taxonomia de Bloom e o processo de experiência de um videogame: quando o jogador pode aplicar-se ao jogo digital, quando ele escolhe como dramatizar, já está atuando em parceria com o avatar. Por isso, a partir desse momento de escolha, o jogo já é encenado em parceria com o jogador. A **criação** acontece no mesmo momento em que o jogo digital se amalgama com o jogador.

Depois de testar o avatar em algumas mecânicas do videogame, abre-se o caminho para não somente testar o sistema de regras de um game, mas **analisar** a sua performance (se suas ações são efetivas e quando são mais efetivas), e comparar a vivência com outros jogadores, ou com outras experiências de outros videogames. É a parte do processo que cabe todo tipo de experimentação: quais caminhos tomar, que armas levar consigo, o que acontece quando se aperta dois botões ao mesmo tempo, por exemplo.

Quando o sistema de regras foi internalizado e suas barreiras foram identificadas, o jogador pode **avaliar** quais dessas regras ele irá combater (encontrar caminhos escondidos e explorar para além do proposto são exemplos disso), quais ele irá defender (como descobrir qual é a arma que mais serve às suas necessidades), e até mesmo julgar as ações de NPCs (apreender, por exemplo, quando um personagem parece ser um dos mocinhos, mas com características que fogem às regras de conduta do mundo do jogo; o que leva ao jogador a questionar se tal NPC é um anti-herói ou um vilão).

Quando a última tela do jogo aparece, não necessariamente significa que a vivência do videogame terminou, pois entra em campo um segundo tipo de memória: os rastros deixados pela experiência (que devemos nos debruçar nos capítulos futuros). Ou seja, depois de avaliar o game dentro dele mesmo, ou depois de analisar a performance

dentro do videogame, o jogador ainda pode levar essa vivência para fora do game, e criar novos paralelos e novas relações. Pode, inclusive, por conta de uma conversa com um amigo em meio ao jogar, perceber novas possibilidades da narrativa ludológica, o que nos leva a crer que a vivência cognitiva triádica dos videogames ainda possui elementos externos: a discussão do jogo com outros. Para começarmos, talvez valha a pena ilustrar somente o processo de vivência de um game, comparado à taxonomia de Bloom:

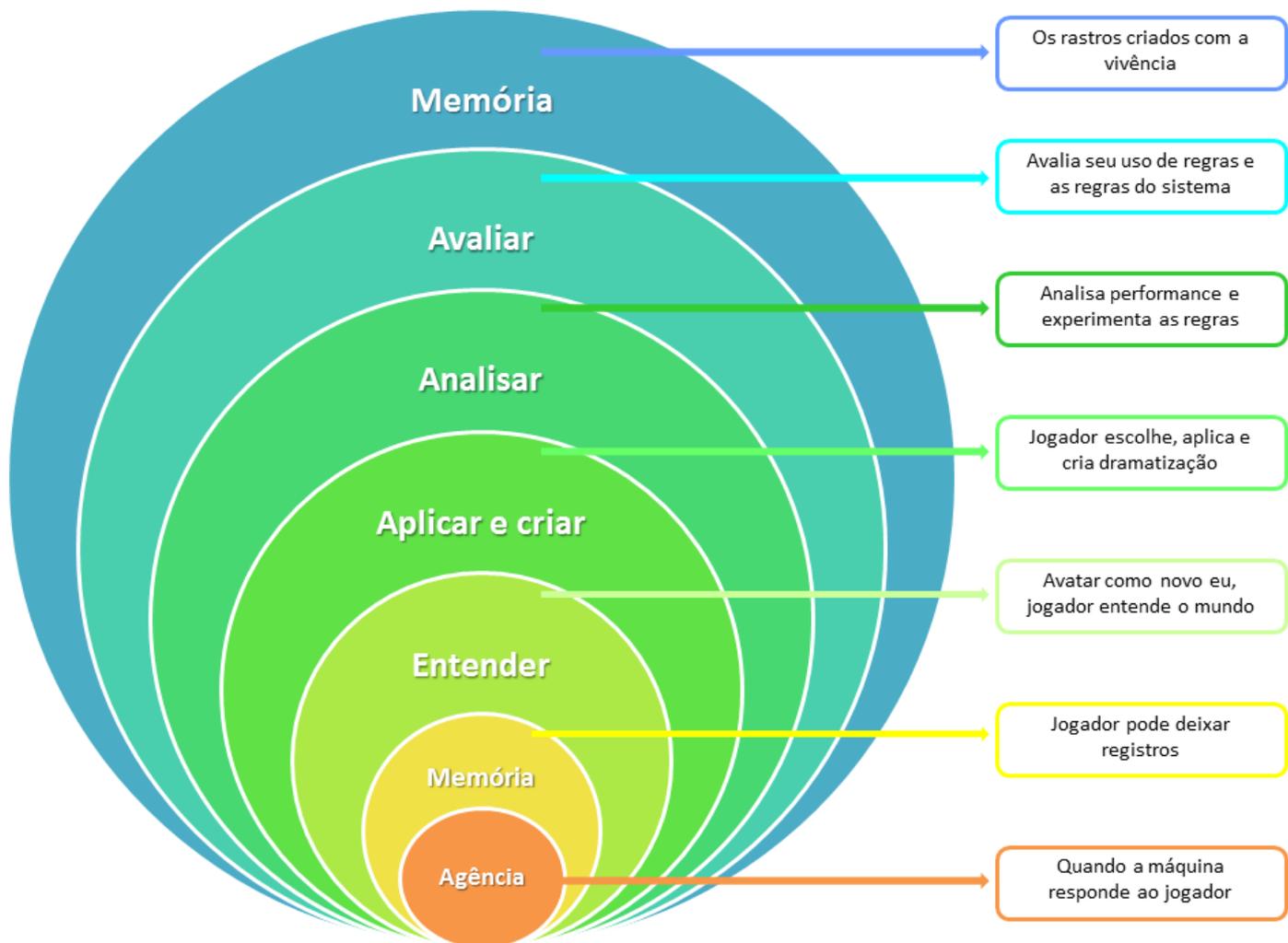


Figura 6 - Caminho cognitivo de exploração do videogame, a partir de Bloom

Nesse ponto talvez valha uma nota: ao comparar a experiência do jogo digital (que acontece em uma tela, e o ambiente real permanece no escopo da visão do jogador), com a do jogo digital 3D (em que a tela “pula” do aparato e ganha novos contornos de realidade), com a do jogo digital acionado pelo Oculus Rift (que permite utilizar toda a visão, inclusive a periférica, promovendo um mundo onde não há o

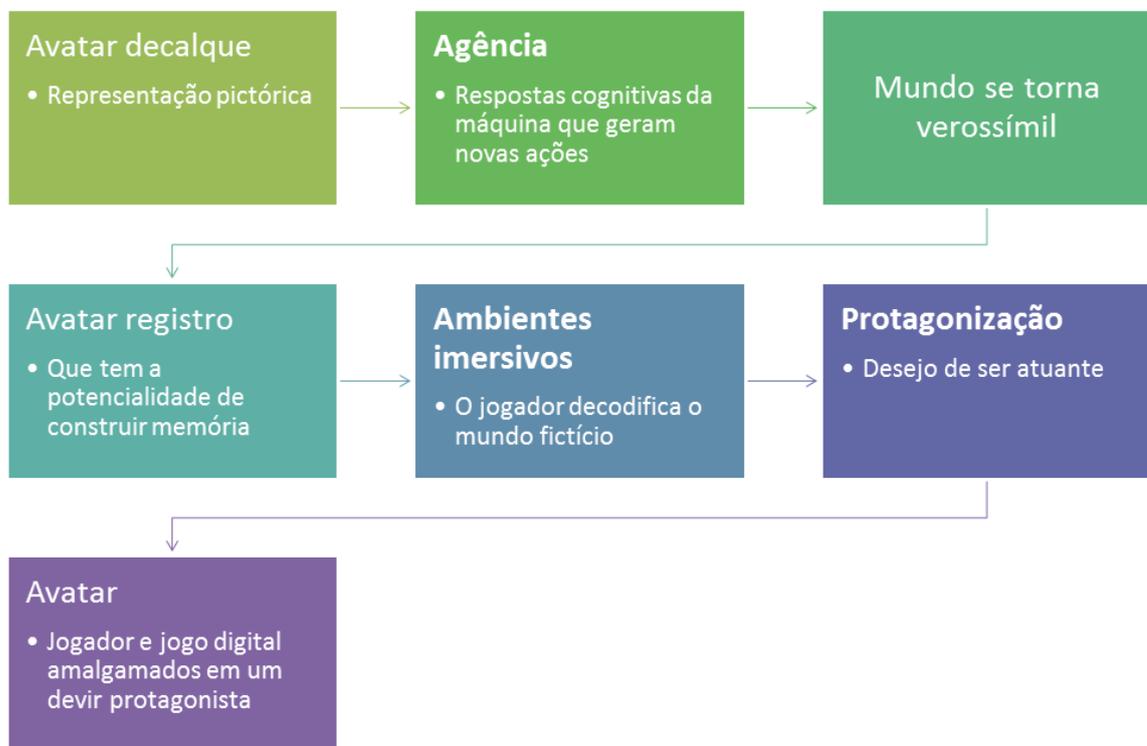
“fora”), podemos perceber que a velocidade no qual nos sentimos dentro do mundo do jogo esta intrinsecamente ligada a avanços tecnológicos. Ao experimentar o Oculus Rift, que testa ainda mais os limites entre fora e dentro do videogame, é possível perceber que sentir-se no mundo do jogo é um processo mais acelerado do que no jogo digital sem o aparato, dada a própria natureza da nossa percepção visual.

Há, ainda, uma terceira parcela desse processo: o desejo de atuar, de participar emocionalmente daquele novo universo do jogo. Isso é, admitimos que haja diferença entre chamar o avatar de eu, e querer que esse avatar seja atuante. Que é a mesma diferença entre sentir-se imerso e estar imerso. Voltamos ao caso do Oculus Rift e do jogo digital de terror como exemplo: quando você coloca o aparato, pode ver seus próprios músculos, escutar a voz sarcástica deste outro eu, mas não necessariamente há o desejo de viver como tal personagem. Avançar no jogo digital é mais do que aceitar aquele ambiente e aquele avatar como plausíveis, mas realmente ter o desejo de se amalgamar sua consciência com a dele. Isto é, o avatar aqui faz parte do processo de jogar, deseja habitar e atuar no espaço fictício. Aqui, jogo digital, jogador e mundo do jogo estão amalgamados em uma semiose de devir protagonista. Contudo, talvez o conceito de imersão usado para as três parcelas desse processo possa causar confusão. Afinal, como determinar se o teórico quer comentar sobre o ambiente sustentável ou sobre o desejo de ciborgue?

Por isso, propomos que o processo de imersão seja desdobrado na sua literatura em três momentos: avatar decalque, avatar registro, e a protagonização<sup>5</sup>, que resulta em um avatar completo. Para ajudar a visualizar:

---

<sup>5</sup> A noção de protagonização foi imaginada e inventada em conversa com meu irmão, Rogério Gasi, programador e criador de jogos digitais. Falávamos sobre a questão da diferença de velocidade em sentir-se dentro do universo criado no Oculus Rift, e sermos realmente atuantes nele. Isto é, para nós, o fenômeno da protagonização já existia, mas não era algo ainda descrito. Quando ele me pediu para definir o que era sentir versus atuar, eu disse: “Atuar é quando você vira o protagonista dessa história, desse mundo”. Foi quando Camyla Cardoso (minha cunhada) disse em uma simplicidade genial: “Então é um processo de protagonização”. A eles, meus agradecimentos.



**Figura 7 – Tradução do processo imersivo em videogame, segundo nossas observações**

Como não é comum tratar imersão como processo, não temos como saber se as respostas que os jogadores nos dariam (Figura 4, página 5) não seriam somente que os videogames tinham ambientes imersivos, mas que eles desejam ser afetados a ponto de permanecerem como atuantes nesses mundos. Entender a protagonização pode se tornar tarefa mais simples com um exemplo. Se me permitem uma ilustração mais cotidiana<sup>6</sup>:

\*\*\*\*\*

Quando você lê, digamos, o *Hobbit*, de Tolkien, e vai explicar a alguém o que aconteceu nas primeiras linhas da leitura, da sua experiência, você talvez diria: “O Bilbo é um hobbit, que vive em uma toca de hobbit, em uma vida calma e sem aventuras, até que um mago chamado Gandalf bate à sua porta”.

Há, no entanto, outra forma de comentar sobre uma experiência, e coloco aqui a conversa que tive com uma amiga minha. Ela me liga e começa: “Preciso te contar o que aconteceu ontem! Eu estava andando na rua, normal, e daí, do nada, surgiram vários caras e eu sabia que eles iam me atacar!”. Eu prontamente respondo: “Como assim? Como você sabia?”. E ela diz: “Oras, pelo jeito que eles estavam vestidos, eles estavam me flanqueando. Daí eles puxaram as armas”. Minha preocupação por ela me compeliu a dizer: “Mas, Jana, você fez o que? Pediu ajuda? Saiu correndo?”. “Nada”, ela fala. “Assim que eles puxaram as armas, eu peguei as minhas e matei todos eles! Foi muito legal!”. Meu cérebro demora a processar a informação que minha querida amiga tinha se tornado uma assassina. E o pior: tinha gostado. Enquanto permaneço ainda meio zozna, ela finaliza o conto: “Essa Brotherhood of Steel tem que morrer mesmo”.

<sup>6</sup> Essas histórias e ilustrações narrativas do dia-a-dia que podem ajudar nossa compreensão de conceitos acadêmicos estarão sempre apresentadas com texto em itálico e coloridas.

Finalmente, minhas sinapses verificam a informação óbvia. Não foi ela, a Janaína, que foi atacada na rua, mas seu personagem no jogo Fallout, uma série de videogames que se passa em um mundo pós-apocalíptico, na qual o protagonista tem vários encontros combativos com uma facção chamada Brotherhood of Steel.

\*\*\*\*\*

Os jogadores de *pen and paper*<sup>7</sup> e os de videogame costumam chamar seu avatar de eu, e narrar as histórias virtuais como se fossem suas. E sempre há dois eus que participam da ação, há o eu meio elfo paladino que “vai tentar conversar com o orc e explicar para ele que ele está com uma atitude errada sobre o mundo”, e há o eu “que precisa parar de jogar por um segundo para pegar uma água”. Esse é um fenômeno bem diferente do que visto em outras mídias que não tem por base a protagonização. Depois de assistir ao filme do Homem de Ferro, você conta o que *ele* fez. Depois de jogar o jogo digital do Homem de Ferro, você conta o que *você* fez, ou o que *vocês* fizeram juntos. O jogador não está inserido completamente no videogame, ele sabe que o mundo do jogo é do jogo, mas existe um vínculo inegável entre o avatar e o jogador atuante.

## ***ii. Protagonização em corpos ciborguizados***

E essa é a parcela do processo que nos focaremos agora: a protagonização. “*É quando você desgruda do seu corpo e compartilha a sua vida com aquela história*”, diz o jogador Guilherme, 24 anos, ator da pesquisa, enquanto compartilhava comigo suas experiências no universo ficcional de Okami. Este ato de desgrudar talvez possa ser entendido como estar em um local que não existe, onde as referências da vida do jogador banham o videogame, assim como a história do jogo digital irriga as referências do jogador.

Isso é, no jogo digital, a pessoa pode ser banhada com sensações advindas de uma realidade material, mas do jogo. Enquanto Murray propõe que a imersão é um exercício relacionado com a mente (2003), acredito que o avatar não está ligado somente a algumas faculdades intelectuais do ser humano. O processo de avatarização acontece no jogador como um todo, não somente uma das suas facetas ou parcelas. Talvez seja impossível, inclusive, separar mente e corpo. Guilherme coloca o corpo em seu discurso, mas não comenta em abandoná-lo, somente de distanciá-lo. Neste caso, o “desgrudar” parece uma tarefa mais reversível do que o sair, ou o desabitar. São

---

<sup>7</sup> Jogo de *role-playing* no qual os jogadores criam seus personagens através de uma ficha descritiva de personalidade, qualidades, aparência, entre outras descrições, e atuam nas narrativas criadas por um “mestre”, utilizando discurso e rolagem de dados.

processos que se dão em complexidade, com o deslocamento de um corpo para o outro, e vice-versa. Exatamente a palavra “deslocamento” foi usada pelo jogador que experimentou Bioshock, Anderson, 25, estudante de música e ator da pesquisa: *“Imersão é quando você se desloca para um mundo diferente do seu, de onde você está para um mundo diferente”*, afirmou.

É o movimento que faz com que o diálogo aconteça, e, por consequência, também a semiose:

“Via vita, a vida caminha rápido. Sem os deslocamentos, não existiria vida humana, sem eles não haveria ritos de iniciação ou aprendizagem e, muito menos, pré-história ou antropologia. Do outro lado de nosso destino, entretanto, não existe vida sem caminho. A palavra viabilidade pode servir para ambos. Tudo se movimenta, mesmo a árvore cuja seiva circula e cuja folhagem balança sob a ação do vento quente. Tudo se move, mesmo as moléculas no interior da mais fina célula. Tudo vive porque se comunica. Tudo existe em virtude da troca. A relação condiciona a vida e precede a existência”. (SERRES, 2005: 155)

Podemos argumentar, então, que para Serres é o movimento, o deslocamento que condiciona a possibilidade de existência da vida, assim como a comunicação. O diálogo entre o corpo do jogador e os corpos virtuais do jogo digital e do espaço do videogame é o que ativa o ciberespaço, e o que dá a potência da protagonização. A questão de movimento entre os vários eus – o eu jogador, o eu-avatar – foi tratada por Turkle:

"Conseguo desdobrar a minha mente. Estou a ficar perito nisso. Vejo-me a mim próprio como duas ou três ou mais pessoas. E limito-me a ligar uma parte da minha mente e depois outra, à medida que viajo de janela em janela. Estou a ter uma discussão qualquer numa das janelas e a tentar engatar uma miúda num MUD noutra janela, e numa terceira pode estar a correr uma folha de cálculo (...). E de repente recebo uma mensagem em tempo real (...), e calculo que isso seja a vida real. É só mais uma janela" (TURKLE, 1997: 15)

A materialidade da vida, seja pelas janelas virtuais, é um preceito poderoso, porque vai de acordo com a questão do ciberespaço proposta por Leão (e colocada no começo do texto): a comunicação com nossas mídias e a vivência do ciberespaço são processos irreversíveis. Se pensarmos no conceito de corpo-mídia de Helena Katz (2006), a informação que recebemos se torna parte do nosso corpo, de forma a pensar na corporeidade não como um estado fixo:

“E a primeira delas pode ser identificada na proposta que tal entendimento de corpo traz: o corpo não é, o corpo está. Não se trata de uma substituição meramente retórica de verbos. A troca do verbo ser pelo verbo estar instaura a transitividade no lugar anteriormente ocupado pela noção de identidade”. (KATZ, 2006:1)

Ou seja, a transitoriedade não está somente no corpo do jogo ou no nosso encontro com este, mas pode ser considerada uma propriedade de todo e qualquer corpo. Transitória e mutante é nossa identidade, propõe Katz, o que reforça o processo da ativação do ciberespaço como um sistema complexo de afetos e redefinições do eu.

Voltando ao conceito de desejo ciborgue de Tavares, talvez possamos movimentar o conceito de desejo ciborgue, enquanto olhamos para o trânsito de informação entre corpos e avatares como um processo transformador. Talvez possamos afirmar que no processo de protagonização, o jogador se metamorfoseia em um *estar-ciborgue*, assim como o universo fantasioso se materializa em um *estar-mundo*. Este “está” não necessariamente significa que o processo entre jogador, videogame e ciberespaço é reversível, mas que a transitividade do ciborgue acessada por esta semiose pode ser encontrada no momento da experiência do jogo, e depois dela. Mesmo porque o próprio avatar pode ser considerado como uma potência de ciborguização, mas não é o próprio ciborgue em um vácuo, ele acontece na relação.

Assim, enquanto os ambientes imersivos são considerados como a percepção sinestésica de um ambiente construído artificialmente, a protagonização requer afeto, registro e aprendizado. Requer um estar-ciborgue atuante, misturado e contaminado pelo espaço do jogo e pelo jogo digital. O estado das coisas, nos lembra Deleuze (1974) ao apresentar o conceito de rizoma, é o resultado das misturas. As coisas não existem somente na forma, mas na conduta de seus habitats, em seus deslocamentos, organizações e reorganizações:

“Ao que há nos corpos, na profundidade dos corpos, são misturas: um corpo penetra outro e coexiste com ele em todas as suas partes, como a gota de vinho no mar ou o fogo no ferro. Um corpo se retira de outro como o líquido de um vaso. As misturas em geral determinam estados de coisas quantitativos e qualitativos: as dimensões de um conjunto ou o vermelho do ferro, o verde de uma árvore. (...) não mais estados de coisas ou misturas no fundo dos corpos, mas acontecimentos incorporais na superfície, que resultam destas misturas.” (DELEUZE, 1974: p. 7)

O corpo do videogame, seja ele uma representação imagética, como um lobo em avatar, ou a câmera em primeira pessoa de Bioshock, e o corpo do jogador se penetram, coexistem, misturam-se, assim, da mesma maneira que na profundidade de

nossos corpos estão misturas de outra natureza. Somos seres da mescla, diz Deleuze, mas de uma reunião íntima, em que um corpo contamina o outro.

Como um ciborgue metafórico que se estende ou se acopla ao jogador, ou uma potência ciborgue. No *estar-mundo* e *estar-ciborgue*, um não está hierarquicamente subordinado ao outro, mas atuam em uma multiplicidade de devires. Estes dois conceitos não funcionam sozinhos e não são apenas duplos, mas devem estar contemplados dentro do estudo de narrativas ludológicas<sup>8</sup>, e ainda em relação ao espaço fictício. Afinal, a vivência da narrativa ludológica não é fixa, cada ação do jogador acarreta em uma transformação no espaço fictício.

Isto é, o conceito de *estar-ciborgue* deve questionar aquilo que chamamos de imutável, já que, no jogo digital, podemos ser ao mesmo tempo o personagem que escolhe pela morte de uma nação, e o humano que joga tomaria a decisão oposta, fora do mundo do jogo. De certa forma, o *estar-ciborgue* é a manifestação do conceito de ciborgue de Donna Haraway (1991:149), quando afirma que: “O ciborgue é matéria de ficção e também da experiência vivida (...) Trata-se de uma luta de vida e morte, mas a fronteira entre ficção científica e a realidade social é uma ilusão ótica”. Em uma proposição um tanto mais radical, é possível até afirmar que a necessidade de divisão entre o absoluto real e a absoluta ficção tem um papel de imunologia (morrer muitas vezes em games, mas sem morrer), mas pode ser pensada somente uma diferenciação de estados, o que faz o nosso adentrar nesses ser mais ou menos presente é o grau de imersão que vivenciamos da obra de fantasia.

Das peles que vestimos ou que acoplamos temporariamente, os avatares de videogame figuram como possibilidades, tão potenciais quanto qualquer outro corpo. Para pensar a noção de corpo nesse sentido, vamos rever a formulação de Michel Serres (2004: 138), o corpo é potência:

“Em resumo, o corpo não se reduz nem à fixidez nem à realidade: menos real do que virtual, ele visa ao potencial, ou melhor, ele vive no modal. Longe de um estar lá, ele se movimenta; não se desloca apenas sobre o trajeto daqui para acolá, mas forma-se, deforma-se, transfigura-se; polímorfo e proteiforme, vocês não interromperão estas variações, a não ser que definam o corpo como capaz. O corpo pode.”

---

<sup>8</sup> Noção explanada no livro “Videogames e Mitologia” (2013), onde concluo que é impossível um olhar para o jogo digital que não esteja imbuído da noção de criação processual. Isso é, “videogames são compostos de interatividade e histórias, cada qual traçando um tecido entre o jogar e o mergulhar. São compostos de narrativas ludológicas, que são criadas através de um processo contínuo”.

Como o corpo de Serres, o ciborgue de Haraway é potência que não pode ser definida nem como real, nem como ficção. Os avatares dos videogames servem como uma boa ilustração dessas potencialidades: especialmente aqueles que podemos escolher ou desenhar, a sua poliformia é apresentada a todo o momento. Quando o jogador inicia uma nova jornada, a sensação de imersão pode ser quase instantânea, mas não a de protagonização. Ele deve aprender como estar naquele mundo, quer dizer, como jogar. Isso vale tanto para a familiaridade com os controles, como para como entender como se portar nesse novo universo. Um dos atores entrevistados em nossa pesquisa, Lucas, 19, comenta sobre Okami: *“Eu percebi que, como o protagonista é um lobo, tudo que você faz tem a ver com agilidade, o mundo está sobre a perspectiva do lobo. Foi quando comecei a explorar esse mundo que começou o processo”*. Ou seja, para ele, a protagonização se desenrola junto com testar as habilidades e o corpo do novo avatar, como se adentrasse na materialidade do ser do jogo. O *estar-ciborgue* se dá no momento em que ambas as materialidades: o corpo do jogador e o corpo do avatar misturam-se. Bem como deve se familiarizar com essa fantasia, com seus personagens, com sua nova realidade.

Essa noção de hibridismo já foi tratada por Luiz Carlos Petry, que fala, também, sobre o pertencimento do ciborgue:

“Se a definição de ciborgue abriga uma composição híbrida entre o corpus humano e o corpus da técnica, isso significa que estamos lidando com um figura híbrida que, como habitante ao mesmo tempo de dois mundos, não pode pertencer exclusivamente a nenhum deles. Neste caso, talvez o ciborgue deva ser pensado como um “entre”.”(PETRY, 2007:1454)

Estar presente em um novo mundo não pode ser considerado parte de um viver automatizado, é um desenvolvimento em que o pertencer também é híbrido. O conceito de transformação de Murray (2005) prevê esta evolução. Para a pesquisadora, a narrativa se torna mais real exatamente porque não é fixa e não acarreta em somente um ponto de vista. Ou seja, transforma-se. Os fatos que o jogador compreende da narrativa ludológica devem mudar a partir de seu desenvolvimento com a história, e com as mecânicas do jogo digital. Para visualizar a integração de conceitos colocados até aqui, segue uma cartografia:

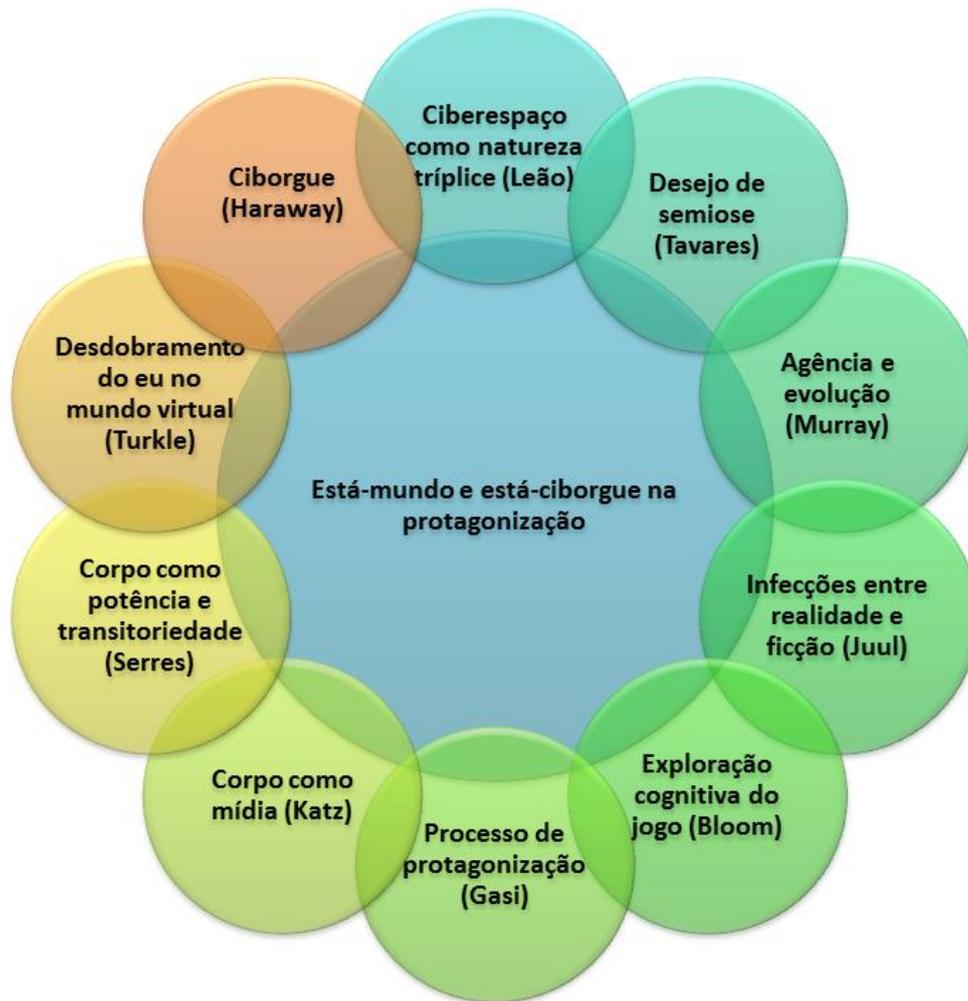


Figura 8 - Conceitos integrados para a elaboração do *estar-ciborgue* e *estar-mundo*

Entender o *estar-ciborgue* e o *estar-mundo* como materialidades potenciais é o primeiro passo para estabelecermos uma relação entre percepção, corpo, consciência, e memória, que devemos nos debruçar no próximo capítulo. Contudo, antes de falarmos sobre os rastros que *estar* em um mundo e *estar ciborgue* podem deixar, é necessário entender sobre como o processo de protagonização está intrinsecamente ligado àquilo que afeta, que emociona, e se o mundo ficcional cativa o jogar. Então, por enquanto, queremos nos perguntar: como se dá o processo entre o jogador separado do videogame e no momento em que *estar-ciborgue* e *estar-mundo*? Como é *estar cativado*?

## **b. Afeto e subjetividade no *estar-ciborgue***

### ***i. A matéria do devaneio e o afeto***

Para Anderson, 25, um dos atores de nossa pesquisa ,que jogou Bioshock, jogar videogame é uma “*expansão da imaginação*”. Por vezes, colocamos um jogo digital para rodar e somos capturados na primeira imagem, talvez até mesmo antes: pela arte de capa, ou por uma imagem de divulgação, pelo nome. Por outro lado, há videogames que demoram um pouco mais para serem reconhecíveis, ou causar impacto. De qualquer

maneira, para chegar ao final de uma jornada em um jogo digital, é preciso algum tipo de envolvimento, é necessário estabelecer um vínculo. E há sempre aquele momento, tão fugaz e tão infinito, em que somos afetados. O momento em que “as intimidades do sujeito e do objeto se trocam entre si” (BACHELARD, 1991:26). No caso do videogame talvez possamos dizer que o *está-ciborque* é o momento em que as imaginações do jogo e do jogador se trocam entre si, expandindo-se, como colocou Anderson. Ou até, criando intimidade.

Pode parecer que o momento em que somos apreendidos por uma imagem poética (e compreendemos sua totalidade e seu significado) seja uma experiência ligeira. Afinal, mesmo Bachelard (1989a.:10) propõe que “A imaginação poética não tem passado; ela é, na realidade, um instante”. Talvez se contarmos os segundos que olhamos e entendemos o objeto, possamos perceber que a associação pode ser quase instantânea. Contudo, se estudarmos sob o ponto de vista de processo, há de se verificar que a trajetória não é necessariamente curta. Para a protagonização, talvez seja necessário mais do que o conhecer, o reconhecer, e o ligar, mas também o mergulhar, em uma jornada para a intimidade. Pois, além da imaginação poética existe a subjetividade do jogador, cujos afetos são dos galhos da complexidade.

*“Em um jogo que tenho que ser um protagonista ruim, eu crio uma história na minha cabeça para explicar porque aquele personagem está sendo do mal. Faço isso para criar identificação com o personagem, e ir preenchendo as lacunas.”*, disse Aline, 23, que jogou Mass Effect 2. Para Aline, não somente o momento do jogo funciona como um possível devaneio, mas existe todo um sistema complexo de pensamento que ela deve imaginar, para que se sinta protagonista. Para Bachelard (1998b.), o devaneio é ação, é uma atividade de vontade, que pode permitir ao homem imaginar e romper com o que é concreto, estabelecendo outra realidade. Contudo, o autor coloca o devaneio como um sonhar consciente, como matéria da consciência, e a da atualidade. Por meio do devaneio, podemos viver as imagens como presentificadas, em uma consciência criadora.

O mergulho no devaneio criador (ou poético) pode criar uma fantasia poética: “Através da imagem imaginada conhecemos esta fantasia absoluta que é a fantasia poética”, propõe Bachelard (1989: 10). É o adentrar em um mundo que fica no detalhe poético, que pode ser visto em várias janelas do imaginário, tornando o mundo maleável e mutável. E assim, podemos agir na matéria, pois deitamos nela os nossos desejos, e

elas se tornam uma cartografia do imaginário. Para ter desejo, porém, parece-me necessário ter afeto.

“Definiremos um animal, ou um homem, não por sua forma ou por seus órgãos e suas funções, e tampouco como sujeito: nós o definiremos pelos afetos de que ele é capaz.” (DELEUZE, 2002: 129). Ao investigar a teoria dos afetos de Spinoza, Deleuze continua e expande o pensamento de que os afetos se dão como um todo: corpo não pode ser separado de mente. Para Spinoza (2009: 98), os afetos são “afecções do corpo pelas quais sua potência de agir é aumentada ou diminuída, estimulada ou refreada, e, ao mesmo tempo, as ideias dessas afecções”. Ou seja, vivemos tanto na realidade mental, quanto na física, e Spinoza propõe que exploremos o sujeito como um todo, em suas afecções e na sua potência.

Para Spinoza, as afecções determinam *conatus*, um conceito definido como “toda coisa se esforça, enquanto está em si, por perseverar no seu ser” (2009, III, prop. 6). O filósofo não quer tratar de finalidade, mas de resistência dos nossos desejos. Quanto mais podemos argumentar nosso desejo na materialidade, mais ele persevera, os afetos aumentam nossa potência de ser, e sua potencia de auto conservação. Quando começamos a duvidar da potência do desejo, instauram-se pensamentos que podem nos fazer desistir de certos afetos, como o medo, por exemplo: “O medo é uma tristeza instável nascida da ideia de uma coisa futura ou passada, do resultado da qual duvidamos numa certa medida.” (2009, III, 327). Será que não podemos afirmar que a frustração que faz com que o jogador pare de chamar o avatar de “eu” não é exatamente uma forma de tristeza ou medo? Quando acreditamos que não podemos passar de uma fase, destruir o inimigo, não começamos a duvidar da potência do nosso desejo?

Deleuze (2002, 50) identifica como *affectus* “à passagem de um estado a outro, tendo em conta a variação correlativa dos corpos afetantes”. Assim, os afetos dependem da intensidade das suas passagens e trajetórias, e talvez por isso exista um grau de persistência aos jogadores, mesmo quando frustrador. Jane Mc’Gonigal (2011), em seu livro “Reality is Broken” (traduzido como “Realidades em Jogo”), afirma que os jogadores de videogames costumam fracassar 80% das vezes durante as primeiras tentativas, mas que por estarem munido de poderes especiais, personagens amigáveis e outras formas de motivação, especialmente as recompensas por seus feitos heroicos, os jogadores podem solucionar problemas no mundo do jogo sem ficarem desmotivados. Os seus desejos e esforços são sempre perseverados em uma mistura de seu próprio *conatus* com o *conatus* dos criadores do jogo digital, e a agência do game. Este

pensamento fica alinhado com as proposições de Deleuze e Guattari, quando afirmam que “A sensação não se realiza no material, sem que o material entre inteiramente na sensação, no percepto ou no afecto. Toda matéria se torna expressiva.” (1992: 217).

E se pensarmos que o jogador atua juntamente com seu avatar, ele não se tornaria parte criadora da experiência do videogame? Se pensarmos que a arte para os pensadores pode “extrair um bloco de sensações” (1991:217), não é o jogador que cria essas sensações juntamente com o mundo e o jogo digital? Deleuze e Guattari comentam sobre o processo de criação artística, afirmando que:

“(…) o artista é mostrador de afectos, inventor de afectos, criador de afectos, em relação com os perceptos ou as visões que nos dá. Não é somente em sua obra que ele os cria, ele os dá para nós e nos faz transformar-nos com ele, ele nos apanha no composto” (DELEUZE; GUATTARI, 1992: 227-228).

Então, no caso dos videogames, o jogador é um criador de afetos, e seu *conatus* persiste pela sua ligação com o jogo digital. O jogador como *estar-ciborgue* pode não somente perpetuar seu desejo no estar-mundo, como criar e mostrar afetos. É importante notar que a criação de afetos está ligada não somente com narrativas embutidas, mas na agência das mecânicas do jogo digital, bem como em narrativas emergentes<sup>9</sup>, as quais, provavelmente, essa relação de processo criador fica mais simples de ser percebida.

Talvez possamos dizer, seguindo a linha de Bachelard, que vivemos nossas imagens poéticas sempre como potência de uma atualidade, que se realizam através dos nossos afetos, e se transformam em presente vivido, na mente e no corpo. É a afecção do corpo e a ideia dessa afecção. É impossível de separá-las, seja no cotidiano geral, ou no cotidiano do *estar-ciborgue*. Assim, o avatar realizado e pleno de protagonização não pode nos indicar imagens poéticas vividas pelo *estar-ciborgue*? E essas imagens não são passíveis de uma poética de categorização, mas via uma cartografia do imaginário? Já diz Latour que:

“(…) ter um corpo é aprender a ser afetado. Significando “efetuado”, movido, posto em movimento por outras entidades humanas ou não

---

<sup>9</sup> De acordo com Salen e Zimmerman (2003), narrativas embutidas são aquelas geradas pelos game designers e roteiristas, as quais servem como preceito para motivação ou movimentação do avatar no espaço do videogame. São as informações geradas pelo game e apresentadas ao jogador, como formação de ambientes reconhecíveis ao jogador, por possuírem características conhecidas ao jogador, como cinema, costume, melodrama, especificidades citadas por Jenkins (2013). As narrativas emergentes, também conceituadas por Salen e Zimmerman e Jenkins(2003) surgem da interação entre jogador e jogo digital, e acontecem em videogames que permitem que o jogador crie sua própria narrativa, em paralelo à história narrada.

humanas. (...) Equipado com tal “patho-lógica” definição do corpo, não há obrigação de se definir uma essência, uma substância (o que o corpo é por natureza), mas ao contrário, eu irei argumentar que a interface se torna mais e mais descritível quando esta aprende a ser afetada por muito mais elementos. O corpo não é, portanto, uma residência provida por algo superior - uma alma imortal, o universal, ou pensamento – mas o que deixa uma trajetória dinâmica pela qual nós aprendemos a registrar e nos tornamos sensíveis àquilo de que o mundo é feito. Tal é a grande virtude desta definição: não existe sentido em definir diretamente o corpo, mas somente em relacionar a sensibilidade do corpo ao que os outros elementos são”. (LATOURETTE 1999:1).

Assim, propomos um afeto-imagem-hermenêutica, em que estudamos os afetos através das imagens mais fortes para os jogadores participantes, através dos mitemas, cujo objetivo é criar mapas do imaginário. Esses mapas, assim, seriam sempre uma potência de vivência, uma poética da imaginação criadora do *estar-ciborgue*.

Deleuze ainda argumentará, a respeito de Spinoza, em “Spinoza: filosofia prática” que existem afetos bons e maus:

*“O bom existe quando um corpo compõe diretamente a sua relação com o nosso, e, com toda ou com uma parte de sua potência, aumenta a nossa. Por exemplo, um alimento. O mal para nós existe quando um corpo decompõe a relação do nosso, ainda que se componha com nossas partes, mas sob outras relações que aquelas que correspondem à nossa essência: por exemplo, como um veneno que decompõe o sangue. Bom e mau têm pois um primeiro sentido, objetivo, mas relativo e parcial: o que convém a nossa natureza e o que não convém. E, em consequência, bom e mau têm um segundo sentido, subjetivo e modal, qualificando dois tipos, dois modos de existência do homem: será dito bom (ou livre, ou razoável, ou forte) aquele que se esforça, tanto quanto pode, por organizar os encontros, por se unir ao que convém à sua natureza, por compor a sua relação com relações combináveis e, por esse meio, aumentar a sua potência. Dir-se-á mau, ou escravo, ou fraco, ou insensato, aquele que vive ao acaso dos encontros, que se contenta em sofrer as consequências, pronto a gemer e a acusar toda vez que o efeito sofrido se mostra contrário e lhe revela a sua própria impotência” (DELEUZE, 2002:28-9).*

Acho importante notar que existe um relativismo não tratado na fala de Deleuze, pois o que é bom ou mal só existe em um processo relacional. Esse processo também pode ser alterado pela nossa visão do fenômeno, ao longo do tempo. Por exemplo, é possível ter um afeto que revela nossa impotência, assim largamos o jogo, e somente porque o temos, abrir caminhos para novas e expandidas potências, e talvez até possamos retornar ao jogo em outro momento. Comumente até podemos assumir que a tristeza pode destruir nossa potência de agir, mas às vezes não é ela que faz com que agimos de maneiras diferentes? Mesmo com certas frustrações, não podemos continuar dentro do espectro do *estar-ciborgue*? Talvez a paralização da potência dependa de um

grau de tristeza que é, também, paralisante. Ou seja, o afeto bom e mau não é necessariamente o que nos causa bons ou maus sentimentos, o mau afeto acontece quando “nossa relação é decomposta, ou que nosso poder de ser afetado foi destruído” (2002:48), não significando, então, a natureza do efeito do afeto, a não ser a destruição do poder de ser afetado. Isto é, podemos dizer que o mau afeto é quando deixamos de ser protagonistas de nossa própria potência.

### *ii. A imanência da subjetividade e o território do estar-mundo*

Abaixo está o mapa galáctico do vindouro jogo digital No Man’s Sky, um game que apresenta uma galáxia quase infinita para ser explorada, cada mundo terá sua mecânica, e potência de vida e de missões. Apesar de não ser infinito, já que os dados do vídeo game devem ser finitos, a produtora promete 18 bilhões e bilhões mundos gerados randomicamente, e levaria cerca de cinco bilhões de anos para explorar todos eles.



**Figura 9 - A galáxia de No Man’s Sky**

Os arranjos e cartografias pessoais que serão geradas para cada jogador são potências de mapa, já que a combinação de planetas nunca será a mesma, e é extremamente variável. E, talvez, isso fique bem claro com um game que promete ter cinco bilhões de anos de exploração. Contudo, mesmo em certos jogos digitais em que o caminho é mais ou menos dado pela mecânica: em Mass Effect é possível ter certa

liberdade para explorar, mas a missão final só é liberada depois de outras serem cumpridas; ainda existe uma potência de cartografia individual.

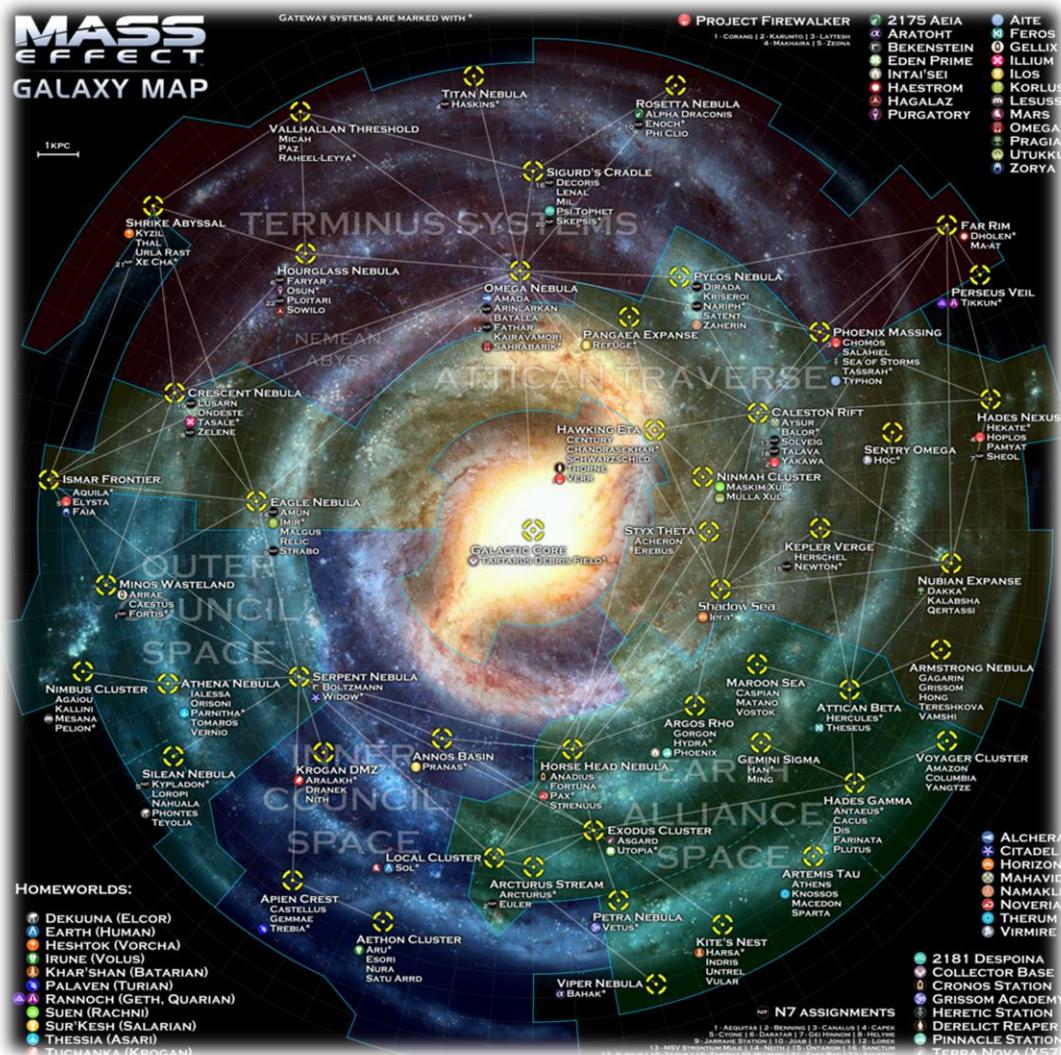


Figura 10 - Mapa galáctico de Mass Effect 2

Podemos afirmar que a subjetividade para os pensadores não está nos planetas os quais você pode visitar em No Man's Sky e Mass Effect 2, mas nos deslocamentos escolhidos para fazer a viagem. Assim, a trajetória pode ser criada em diversas maneiras, com visitas diferentes. Certos mundos nunca serão explorados, outros serão vistos mais de uma vez, e assim como nos dois games, a subjetividade não é um caminho, ou uma trama dada, “não é passível de totalização ou centralidade no indivíduo” (GUATTARI e ROLNIK, 1996:31). A subjetividade não é transcendente, é uma potencialidade combinatória, no caso do game já que não existe um centro, ou um ser de essência, mas uma descoberta em potência. É criar-se e recriar-se em trocas:

“Indivíduo-grupo-máquina-trocas múltiplas, que oferecem à pessoa possibilidades diversificadas de recompor uma corporeidade existencial, de sair de seus impasses repetitivos e, de alguma forma, de se re-singularizar” (GUATTARI 1992:17). Assim, como exploramos os mapas, exploramos a subjetividade, a partir dos planetas que dispomos, que podem ser 18 bilhões de bilhões ou algumas centenas. E não exatamente o desejo da troca que faz do sujeito *estar-ciborgue*? Essa troca cria afetos, devaneios, imagens, essa troca cria exploração do *estar-mundo*. Assim, não podemos dizer que tem potência para expandir a subjetividade?

Vamos pensar no *estar-mundo* como um território:

“A noção de território aqui é entendida num sentido muito amplo, que ultrapassa o uso que fazem dele a etologia e a etnologia. Os seres existentes se organizam segundo territórios que os delimitam e os articulam aos outros existentes e aos fluxos cósmicos. O território pode ser relativo tanto a um espaço vivido, quanto a um sistema percebido no seio da qual um sujeito se sente “em casa”. O território é sinônimo de apropriação, de subjetivação fechada sobre si mesma. Ele é o conjunto de projetos e representações nos quais vai desembocar, pragmaticamente, toda uma série de comportamentos, de investimentos, nos tempos e nos espaços sociais, culturais, estéticos, cognitivos” (GUATTARI e ROLNIK, 1996:323).

Ou seja, nos apropriamos de um *estar-mundo* como nos apropriamos de qualquer outro território: através de um conjunto de relações, de representações, de agências, de memórias, e de imagens poéticas. E nos movimentamos nele: “As territorialidades são, pois, atravessadas, de um lado a outro, por linhas de fuga que dão prova da presença, nelas, de movimentos de desterritorialização e reterritorialização” (DELEUZE e GUATTARI. 1995:71).

Quando nos movemos pelo *estar-mundo*, criamos a subjetividade do *estar-ciborgue* que está relacionada não com a nossa essência transcendental, mas com a imanência da nossa vida. A exploração também tem caráter fluído, precisa desovar, mexer, mudar, dobrar-se e desdobrar-se. A cartografia do *estar-mundo* tem potência para ramificar a cartografia do *estar-ciborgue*, pois o *estar-mundo* é mais do que um local do jogo, é um território possível para um sujeito atuante, cheio de multiplicidades.

Como Deleuze e Guattari (1997:20), aqui “interessamo-nos pelos modos de expansão, de propagação, de ocupação, de contágio, de povoamento. Eu sou legião” (DELEUZE e GUATTARI. 1997:20). Afinal, é no agenciamento “que o homem opera seus devires” (DELEUZE e GUATTARI. 1997:23).

Se falamos sobre exploração, criação e multiplicidade, será que o *estar-ciborgue* é sempre o mesmo e tem o mesmo objetivo. Será que ele sempre quer salvar o mundo de Mass Effect 2, ou desvendar os mistérios de Bioshock? Como funciona o território nos jogos digitais? Talvez possamos começar com o *estar-ciborgue* em sua polivalência.

### **iii. A polivalência do estar-ciborgue**

Vale atentar-se que, em muitos jogos digitais, especialmente os chamados *Triple A*<sup>10</sup>, o objetivo final da narrativa ludológica geralmente é vencer o monstro e ascender como herói. Contudo, será que realmente o processo de protagonização está relacionado somente com uma necessidade de heroísmo? Isto é, faz parte do escopo do jogo digital o matar o monstro, o realizar tarefas, o entender as regras de um sistema, o descobrir novos mundos, e o escapismo do mundo não do jogo. Será que escapamos da realidade somente para relaxar? Não contam aqui os processos catárticos? Eu acredito que sim. O *estar-ciborgue* pode ser um ser criado por uma necessidade de transformar-se em algo além do humano e também pode ser um mecanismo para escaparmos da passagem do tempo e nossa inevitável morte.

Nesse ponto, está contemplada na experiência de jogar como uma possibilidade de momento heroico, uma postura ascendente, em que busca-se resolver o problema, tornar-se o mestre daquele universo (nem que seja completar alguma parcela mais complicada do game, ou ganhar todas as estrelas da fase). Assim, é importante notar que essa seria uma das partes da relação triádica que está presente em toda a experiência do jogar, se olharmos o videogame de forma mais ontológica, e não somente para o processo de imergir. A existência dessas parcelas também pode auxiliar na ecologia do videogame, ou seja, em tornar o mundo do game mais sustentável e mais crível.

Por outro lado, o *estar-ciborgue* pode não ter a ver somente com a pureza heroica, mas com uma experiência visceral, como outra forma de antídoto do tempo: pelas entranhas. E também pode ser uma ponte cíclica, um estado de ser-desejo a quem retornamos de forma cadencial, de maneira que “O antídoto do tempo já não será procurado no sobre-humano da transcendência, e da pureza das essências, mas na segura e quente intimidade da substância, ou nas constantes rítmicas que escondem fenômenos ou acidentes” (DURAND 2002: 194).

---

<sup>10</sup> Videogames produzidos para figurarem como os *blockbuster* da indústria dos jogos digitais

Por exemplo, Okami é um game com missão principal de base heroica: existe um vilão, um herói, e um mundo a ser salvo, mas toda a sua ação é baseada em na ação feita com um pincel de nanquim. O jogador pode pintar a tela, criando movimentos para atacar inimigos, cortar rochas, criar bombas, etc. Também é possível desenhar sois e luas, fazer plantas crescerem, criar lagos, e alimentar vários tipos de animais. Além disso, existe uma fase em que o personagem se miniaturiza para entrar dentro de um NPC<sup>11</sup>, chamado Imperador (personagem não jogável). Os exemplos podem ser vistos nas imagens abaixo:



**Figura 11 - Técnica usada em Okami para rachar obstáculos ao meio**



**Figura 12 - Árvore florida depois do uso da técnica Bloom, em Okami**

---

<sup>11</sup> Personagem não jogável.



Figura 13 - Entrando no corpo do Imperador, miniaturizado, em Okami

Nenhum dos participantes, contudo, disse que a parcela mais importante do jogo digital era matar o chefe final, cortar os obstáculos, ou atacar os oponentes. Guilherme, 32, disse lembrava-se de parar em todas as árvores que não estavam floridas para usar a técnica Bloom. Guilherme afirmou que adorava pintar e usar os poderes da lua, entre outros: *“Achei muito lindo mexer com a natureza, a lua, o vento”*. Lucas contou que a melhor parte do jogo, para ele, foi ficar miniaturizado (todos concordaram que essa experiência foi a mais distinta e interessante do game). Tatiana, 36, expôs que ela gostava de desenhar, e parou para alimentar todos os animais que encontrou: *“Eu gostava de pintar, de fazer as coisas nascerem, e dar de comer”*.

O desejo de ciborguização me parece, por consequência, ser sempre polivalente, de várias maneiras. Mesmo assim, para *estar-ciborgue*, o jogador precisa querer atuar, e para isso, precisa ter intimidade com o videogame, o que se alteram são as matrizes fomentadoras e ativadoras desse desejo atuante. Isto é, mesmo que certas tarefas dadas ao avatar venham do campo da dualidade e ambivalência, o *estar-ciborgue* acontece na complexidade, e na pluralidade.

Com isso, outra revisão possível tem a ver com a imersão: ela não existe completamente ou existe completamente. Talvez a protagonização de um jogo seja continuada somente em um processo de constante agência, ambiente imersivo e desejo atuante. Quando o *estar-ciborgue* consegue realizar uma tarefa que lhe foi proposta, não o ajuda a manter-se naquele *estar-mundo*, seja qual for a tarefa? O monstro, o amigo e a descoberta não podem habitar no mesmo lugar, assim como a noite é cheia de luzes e o

dia é cheio de sombras? Gaston Bachelard comenta sobre esses duplos (ou triplos ou quádruplos) possíveis em *A Água e os Sonhos*:

“A Noite é da noite, a noite é uma substância, a noite é a matéria noturna. A noite é apreendida pela imaginação material. E, como a água é a substância que melhor se oferece às misturas, a noite vai penetrar as águas, vai turvar o lago em suas profundezas, vai impregná-lo. Às vezes, a penetração é tão profunda, tão íntima que, para a imaginação, o lago conserva em plena luz do dia um pouco dessa matéria noturna, um pouco dessas trevas substanciais”. (BACHELARD, 1989a.:137).

Mesmo imergindo nas águas, vê-se o vento na materialização da respiração, ou a terra que cobre o fundo do oceano. Quem sabe entender o processo de imersão através de imagens que nos levam a materializar a potência ciborgue possa mobilizar o conceito.

O caminho para a protagonização, contudo, não é finalista ou completamente persistente, assim como as imagens podem ser fluidas nos nossos sonhos, ele é o caminho da dramatização duraniana. Ou seja, em meio a qualquer experiência imersiva, faz parte do processo fazer seu reverso, e, por fim, contar uma história própria. Em meio ao videogame, o jogador pode ser despertado de sua experiência, e retornar a ela. Talvez uma metáfora clarifique o pensamento: imagine que depois algum tempo lendo um livro, você precise beber água (coca-cola, cerveja, ou vinho) ou comer alguma coisa. Retirar-se do livro deve se tornar tão natural como retornar a ele, assim como acontece nos jogos digitais.

No jogo digital, isso pode ser demonstrado de várias maneiras, via discurso. Muitas vezes dizemos: “o (protagonista) falou isso, e daí eu saí da sala”. Na mesma fala, o jogador mostra o protagonista como outro e como ele mesmo. Um exemplo mais claro está na frustração do erro.

\*\*\*\*\*

*Vamos imaginar que estamos atuando em um jogo. O avatar (e nós) tem que pular em várias plataformas que flutuam pelo cenário, um pulo mal feito pode significar uma descida para um vácuo, e para a morte. Agora pense que você pressiona o botão na hora errada. Provavelmente a sua fala não é: “Nossa, preciso jogar melhor”. E, muito mais provavelmente que você pense: “Maldito personagem que não sabe pular”. Nesse momento, o avatar deixa de ser você.*

\*\*\*\*\*

Talvez isso aconteça porque o processo de protagonização tende a uma semiose tão amalgamada que o jogador espera não somente que o avatar faça o que ele aciona no

controle, mas o que ele pensa. Quando a ação e a agência não correspondem às expectativas do pensamento, a ponte que conecta o jogador ao mundo do jogo e ao seu avatar é temporariamente quebrada. Se logo em seguida, você realiza o pulo corretamente, talvez sua frase seja: “Nossa, eu sou muito bom em pular”. Pronto, este eu está de volta. O corpo é, afinal, uma força em existir, fala Spinoza (1999).

Isso é, o corpo do jogador não deixa de existir, seja em necessidades fisiológicas, ou quando o erro é cometido via corpo, mesmo que não em pensamento. A frustração pode revelar o caminho inverso da imersão. Assim, ele deve ser contemplado na avatarização e nos processos protagonizantes. E, em se tratando de corpo, há o espaço e o tempo que este corpo habita. Ademais, os corpos não necessariamente têm a tendência de permanência: há deslocamento no espaço e no tempo. O que tem bastante a ver com a noção de processo: os objetos não são finais, nem nunca estão prontos, eles se movimentam.

Seja no corpo não ciborguizado ou no corpo amalgamado com o videogame, o jogador imagina seu mundo. Para Bachelard (1998a), não existe apenas a imaginação reprodutora, uma imagem residual do objeto que vimos, que representa tal objeto, mas uma imaginação criadora, material. Bachelard (1998a) propõe que a imaginação material provém do contato do corpo operante com o corpo do mundo, de forma que as imagens provocam os homens a intervir de maneira ativa. A imaginação, para o pesquisador, é "a faculdade de formar imagens que ultrapassam a realidade, que cantam a realidade" (1998a: 18). O homem, via imaginação material, torna-se o homem demiurgo, que instaura novas realidades. Entre corpos, estados, potências e imagens se dá o processo de protagonização, que se revela, então, como um processo de um homem demiurgo, que sonha a matéria fora e dentro do mundo do jogo.

Claro que depois de terminar um videogame – ou seja, chegar o final do desafio –, a pessoa geralmente deixa de acessar aquele protagonista como avatar, e aquele mundo do jogo (caso não haja continuação e ela não decida jogar o mesmo título novamente). Nesse caso, há uma circulação no *estar-ciborgue*, e um novo retorno para o corpo. Quem sabe esse regresso seja um pouco diferente daqueles que se dão durante o desenrolar da narrativa ludológica. Um ponto a ser verificado e estudado mais adiante na nossa trajetória.

Nesse contexto de movimentos, deslocamentos e regressos, podemos considerar o processo de protagonização como uma ponte de muitas travessias para um *estar-mundo*. Quem sabe, este seja o momento para explorar as imagens poéticas dos

processos imersivos em games. Esta nova cartografia é proposta para tentar compreender as (ou em) imagens que podem fazer parte da jornada de intimidade para a atuação no jogo digital. Pensamos em dividi-las da seguinte maneira:

- a. A primeira, o mergulho, é a imagem da entrada, do desejo de imersão e de semiose; do momento em que estamos dentro da água vivenciando um novo mundo.
- b. A segunda, a gruta, é a imagem que codifica o ser já amalgamado; é o momento que nos sentimos tão conectados que podemos até nos esquecer das horas que se passam no mundo lá fora.
- c. E a terceira, morada-casa, é quando a tríade (jogo digital, jogador, e espaço do jogo) habitam plenamente a mesma instância, como no final de um passeio, quando podemos ver de um lado que existem os últimos passos para a chegada, mas ainda é possível sentir o caminho atrás.

Um passeio da imersão para a intimidade, a ser explicitado a seguir:

## **c. As imagens de imersão para a intimidade**

### ***i. Da classificação das imagens***

Como vimos, Bachelard (1988b.:8) acredita que nossos devaneios vêm de uma necessidade de penetração “que, para além das seduções da imaginação das formas, vai pensar a matéria, sonhar a matéria, viver a matéria, ou então – o que vem a dar no mesmo – materializar o imaginário”. O imaginário, assim como tratado pelo leitor de Bachelard, Gilbert Durand (2002) é uma galáxia imagética, que contempla as imagens e suas passagens na cultura, nosso reservatório de signos, que são sempre atualizados ao longo do tempo, por conta do percurso que realizam, e que servem como conector entre o homem e ele mesmo, o homem e o outro e o homem e seu ambiente. Isso é, mesmo o imaginário também pode ser lido como um conceito que faz parte do transitar, por tratar do transitar das imagens e dos seres, como realizar uma ecologia da galáxia imagética, da sua imensidão e seu diálogo com os seres.

No escopo do imaginário durandiano estão esquemas que fazem a junção entre “as dominantes reflexas e as representações. São esses “esquemas” que formam o esqueleto dinâmico, o esboço funcional da imaginação” (DURAND, 2002: 60). Assim,

ontologicamente falando, os esquemas são as bases para em entender como percebemos as imagens.

O pensador seleciona as imagens em duas estruturas: o diurno e o noturno, que “não são agrupamentos rígidos de formas imutáveis”, como nos lembra o pesquisador (2002: 64). E dentro dessas estruturas estão “três dominantes reflexas (...) como matrizes sensório motoras, nas quais as representações vão naturalmente integrar-se”. (DURAND, 2002: 51).

No regime diurno está a dominante postural, em que se convergem as imagens míticas que promovem uma separação distinta e finalista entre bem e mal. Aqui o homem deve permanecer ereto e ascender aos céus, em busca de uma purificação luminosa. Na dominante postural está o herói diurno e a suas armas, que Durand (2002: 167) chama de puro ou o herói exemplar, cuja melhor imagem que o define “continua a ser o matador de dragões”. Isso é, o herói que separa, que corta, e que acredita que pode vencer a morte. Neste regime ficam os símbolos mordicantes teriomórficos, os símbolos nictomórficos das trevas assustadoras, os símbolos de vertigem e catamorfia, aqueles que significam a verticalidade pura, bem como os símbolos das luzes purificadoras, e da clarividência. Todos eles são imagens míticas esquizoides que têm a tendência de combater a passagem do tempo. O gráfico abaixo resume algumas das imagens míticas do diurno:

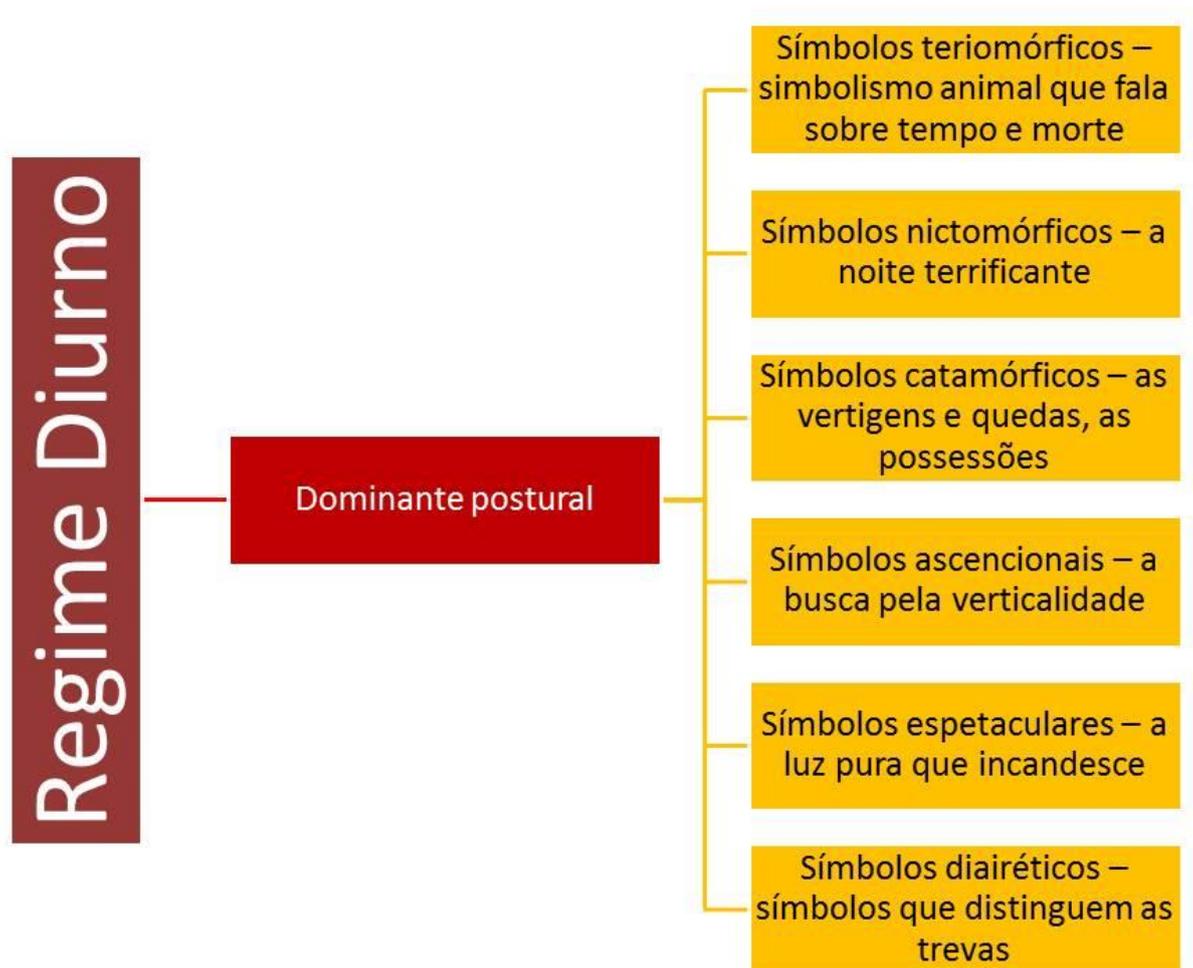


Figura 14 - Regime diurno das imagens

Em contraposição, existe a estrutura mística, relacionada aos esquemas de descida e de intimidade, quando:

“invés das técnicas ascensionais, são as técnicas de escavação que passam a predominar e a definir uma outra relação com o tempo, pois é a lentidão que caracteriza a descida. E, a essa lentidão, soma-se uma nova qualidade térmica. Não é mais o fulgor ardente diurno, mas o calor suave, apetecível” (DURAND 2002:194).

O pensador divide o regime noturno em duas dominantes, na estrutura mística existe uma quietude, uma eufemização e a inversão dos significados simbólicos vistos no regime diurno. A palavra “mística” não está associada a um viés religioso *per se*, mas em uma construção harmoniosa do tempo: em aceitar a sua passagem, e não resisti-la, ou tentar encontrar um antídoto para a morte.

Há um retorno para um ventre que pode representar, ao mesmo tempo o nascimento e a morte, com “viscosidade e/ou adesividade da representação. (...) nessa estrutura, tudo se liga, se confunde e se aglutina e, por conseguinte, encontra um

prolongamento natural para o cósmico” (DURAND 2002:271). É uma intimidade quente e digestiva.

No eufemismo, podemos inverter o significado de expressões simbólicas, o abismo pode não ser mais o buraco onde a morte ocorre, mas o receptáculo da vida. Assim, há uma ligação com o aquático e fecundidade. Podemos, também, falar sobre o peixe que engole o peixe, em uma assimilação constante. A noite não é o local do medo e dos perigos, mas o local de comunhão do místico, e as matérias podem criar e descrever ao mesmo tempo, como a imagem da Grande Mãe, que dá a luz e onde tudo pode se confundir. Da mesma maneira, o repouso e o tumulto são uma recompensa aconchegante, assim como a entrada na caverna. A perda da potência da vida não é problemática, é aceita.

Já a dominante sintética fala dos movimentos cíclicos: os calendários, os ritos de passagem, as estações climáticas, o ciclo da vida. O tempo cíclico não tem começo nem fim, mas estão ligadas a um tipo de ritmo, seja nas estações ou na copulação, que pode ser poetizado na imagem do andrógino e sua dupla sexualidade, por exemplo. No sacrifício, em que o ato heroico encontra-se com a aceitação da morte. E na figura do ouroboros, a representação do eterno retorno. Assim, há também imagens que falam sobre mortes necessárias para a criação de nova vida, como a mãe que precisa deixar morrer partes de sua vida para ter um filho. O mesmo pode ser aplicado para a simbologia da árvore: a sua verticalidade passa por transformações cíclicas que sugerem a progressão do tempo. Dessa maneira, a estrutura sintética harmoniza os contrários, mas em um cenário em que os opostos podem existir no mesmo lugar e ao mesmo tempo. Esquematizados nas imagens a seguir:

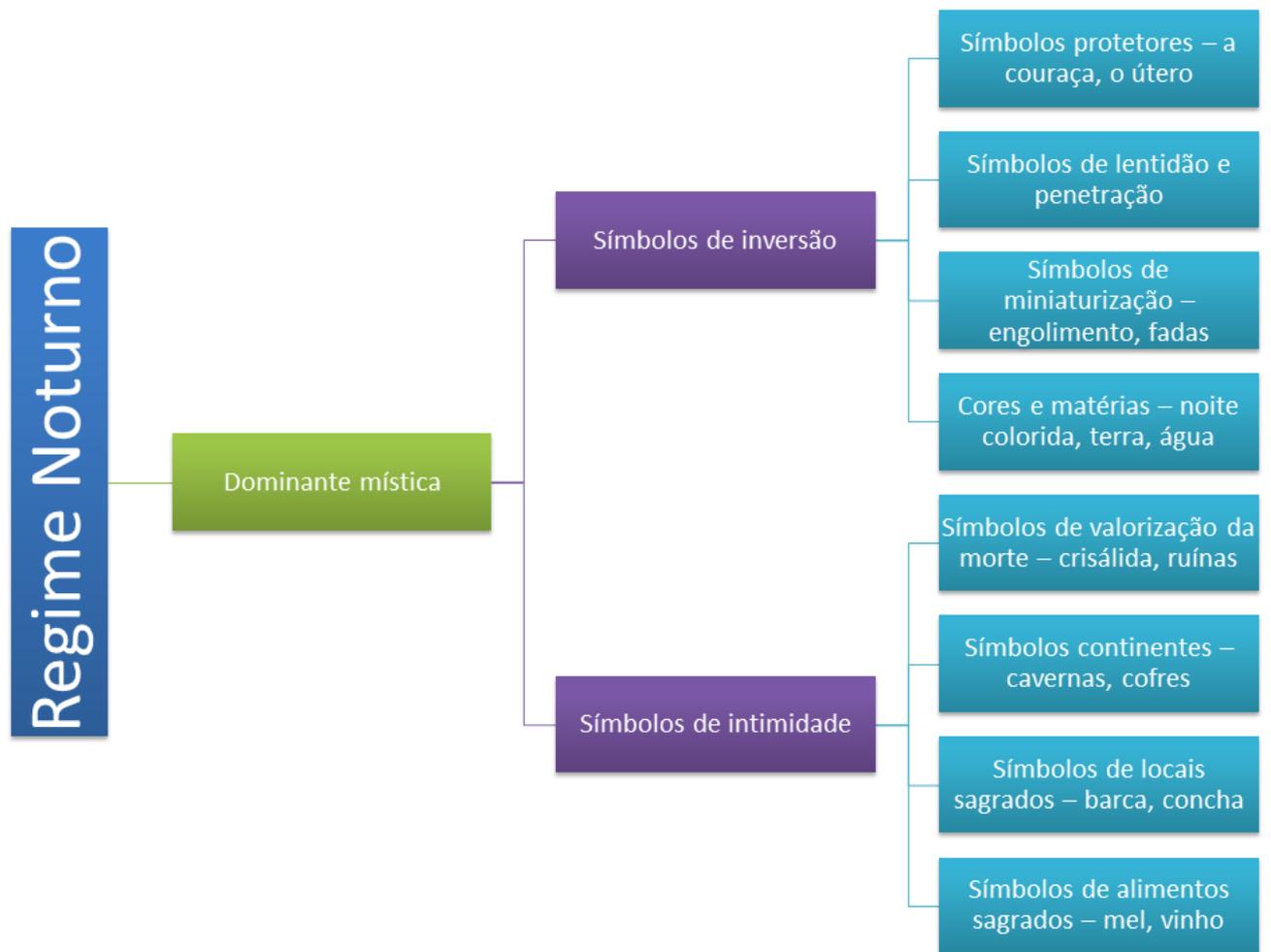


Figura 15 - Regime noturno das imagens – dominante mística

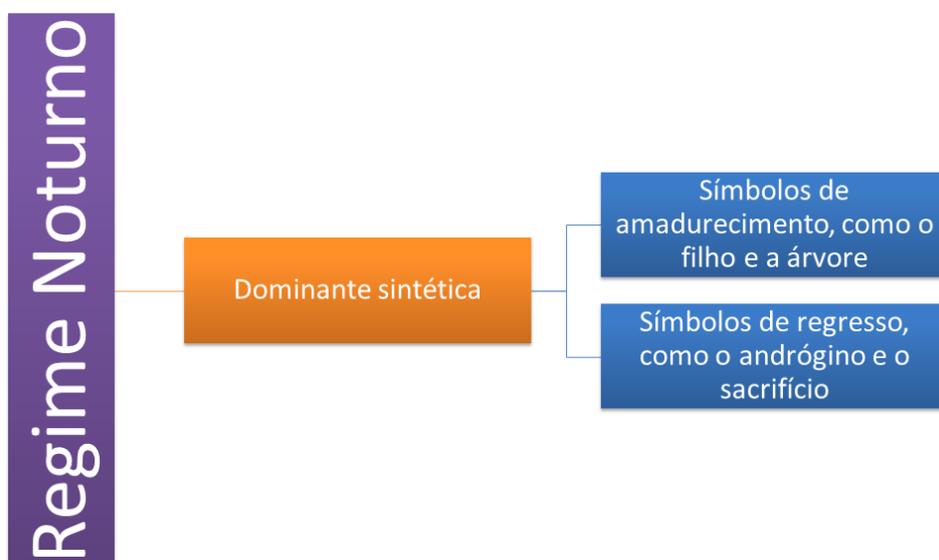


Figura 16 - Regime noturno das imagens - dominante sintética

Focaremos-nos, portanto, nas imagens do processo de imersão protagonizante: do mergulho, à intimidade, à morada.

## *ii. O mergulho como escolha*



**Figura 17 – Imagem do jogador que toma o elevador para descender à cidade submersa de Rapture, em Bioshock**

O mergulho é a imagem de entrada para os processos imersivos e é sempre uma escolha, diferente da vertigem, em que caímos rapidamente e sem nenhum controle. O mergulho é lento. Durand faz essa distinção entre o mergulho mais ritualístico e as imagens catamórficas: “o que distingue afetivamente a descida da fulgurância da queda, como de resto do levantar voo, é a sua lentidão” (DURAND, 2001:201). O que pode explicar porque muitos jogadores tendem a parar de jogar se experimentam a sensação de vertigem. Eu mesma, quando experimentava um videogame de terror no Oculus Rift, senti a necessidade pungente de retirar o aparato do rosto, no momento em que o susto foi muito pesado: rapidamente, me senti conectada demais com aquela realidade, e uma realidade que eu não escolhi, ou de afeto negativo. Quando escolhemos jogar um game até o final, é um mergulho para a imersão, e nunca uma vertigem para o mundo do jogo.

Em Bachelard, a lentidão também é uma necessidade para a imaginação da matéria noturna, já que a serenidade da noite é lenta: “O ser que sonha na noite serena encontra o maravilhoso tecido do tempo que repousa”. (1997:185). O mergulho, assim, apresenta-se como a possibilidade do devaneio e do sonho, uma potência que se alia, cria um elo, com a realidade do jogo do espaço do videogame. É um sonho em

profundidade, que Bachelard (1991) chamaria de um sonho com o nosso ser secreto, como se, no devaneio, pudéssemos descobrir a profundidade, e nela, tivéssemos um vislumbre de nossas potências secretas. Será que o *estar-ciborgue* retorna para o mundo real embebido dos segredos dos jogadores? Esta é uma possibilidade que deveremos averiguar em breve.

A semiose que acontece no mergulho abre espaço para a investigação das matérias do jogo digital, e, por conta disso, abre espaço para que o cotidiano do jogador inunde o game. No videogame, existe espaço para um duplo, outro eu. Bachelard coloca que essa é exatamente uma das funções da água: “Assim a água, por seus reflexos, duplica o mundo, duplica as coisas. Duplica também o sonhador, não simplesmente como uma vã imagem, mas envolvendo-o numa nova experiência onírica” (1989a.: 51). Esta noção do mergulho seguido de subjetividades que se tocam é anterior à natureza interativa do videogame. Vejamos a seguir um breve trecho de Walter Benjamin, ao falar da fotografia (publicado originalmente em 1955):

Depois de mergulharmos suficientemente fundo em imagens assim, percebemos que também aqui os extremos se tocam: a técnica mais exata pode dar às suas criações um valor mágico que um quadro nunca mais terá para nós. Apesar de toda a perícia do fotógrafo e de tudo o que existe de planejado em seu comportamento, o observador sente a necessidade irresistível de procurar nessa imagem a pequena centelha do acaso, do aqui e agora, com a qual a realidade chamuscou a imagem, de procurar o lugar imperceptível em que o futuro se aninha ainda hoje em minutos únicos, há muito extintos, e com tanto eloquência que podemos descobri-lo, olhando para trás. A natureza que fala à câmara não é a mesma que fala ao olhar; é outra. (BENJAMIN, 1994:94).

Nesse texto, podemos ver Benjamin enfatizando o caráter de mediação da câmera fotográfica. Ou seja, a natureza que a câmera retrata é distinta daquela que podemos ver a olho nu. Isso é, o que leva ao mergulho é a vontade de buscar uma conexão, e a água se apresenta como uma imagem poética que dança envolta do jogador, para compreender o começo do processo de protagonização, não por ser uma substância necessária para a imersão, mas “um ornamento de suas paisagens” (BACHELARD, 1989a.:6). E é também a imagem da água que pode evocar a poesia do embalo: “Este é mais um traço de seu caráter feminino: ela embala como uma mãe (...) a água leva-nos. A água embala-nos. A água adormece-nos. A água devolve-nos a nossa mãe”. (BACHELARD, 1989a.:136). Este adormecer, contudo, deve ser entendido como um movimento transitório, como um sonhar acordado. Quando negligenciamos o corpo ou a vida em troca do embalo da água, não estamos em uma relação de viscosidade ou

de movimento, mas criamos uma dinâmica paralisante, que será entendida como problemática pelos estudos da Psicologia. Ou seja, queremos um *estar* e não um *ser*. O jogador deve poder deixar o embalo de lado por tarefas que devem (ou querem) ser realizadas. A água do mergulho para a protagonização deve ser transitória.

É a transitoriedade da água que concede ao *estar-ciborgue* a potência de criação de imagens poéticas, e de atuação juntamente ao avatar. Quando a água movimentada se torna:

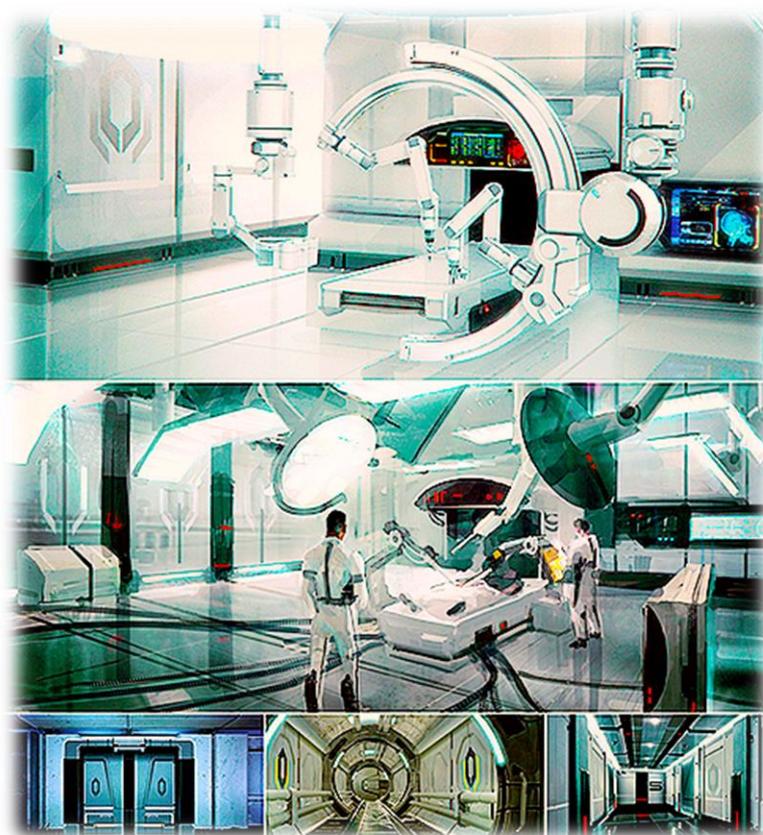
Já não é apenas um grupo de imagens conhecidas numa contemplação errante, numa sequência de devaneios interrompidos, instantâneos; é um suporte de imagens e logo depois um aporte de imagens, um princípio que fundamenta as imagens. A água torna-se assim, pouco a pouco, uma contemplação que se aprofunda, um elemento da imaginação materializante (BACHELARD, 1989a.:12).

Das águas rasas, depois de devidamente testadas se for o caso, podemos caminhar para águas profundas, para a imersão completa. E não seria esse o caminho das águas claras para as águas escuras? Não seria o ato de estar imerso em um jogo um convite para a morte da vida cotidiana? Bachelard propõe que toda água “viva é uma água cujo destino é entorpecer-se, tornar-se pesada. Toda água viva é numa água que está a ponto de morrer. (...). Contemplar a água é escoar-se, é dissolver-se, é morrer”. (1989a.:49). Aceitar a morte não como final, mas como um processo cíclico não faz parte de todo o escapismo? Quando lemos um livro ou deixamos de lavar a louça, não estamos abraçando a morte de uma atividade para a criação de outra?

Dessa maneira, protagonizar um videogame é um convite, ao mesmo tempo, para a vida e para a morte. E, na imagem poética da água, o ato do escapismo como a água entorpecente tem “uma função psicológica essencial: absorver as sombras, oferecer um tórumo cotidiano a tudo o que, diariamente, morre em nós. A água é assim um convite à morte”. (1989a.:58)

Para ilustrar o que está, ao mesmo tempo, em vida e em morte, não seria necessária uma imagem condizente? Assim, depois de aceitação da imersão, e do embotamento das águas, o *estar-ciborgue* descansa no seu desejo semiótico em uma crisálida.

### *iii. A gruta como crisálida*



**Figura 18 - A crisálida de Mass Effect 2: o projeto Larazus que renasce o protagonista**

Mesmo depois que o desejo de protagonização instaura-se, o jogador continua a passar por testes e provações. Em todo videogame existe uma curva de aprendizado, bem como uma curva de desafios, em que, bem harmonizadas, as curvas devem criar uma sensação de dificuldade constante, para que o jogador sinta-se sempre entre o familiar e o novo. Jogos digitais que não apresentem desafios, podem ser considerados “fáceis demais”, e causarem tédio. A dificuldade pode ajudar no processo imersivo, por dar um senso otimista das nossas capacidades quando conseguimos realizar as tarefas, ou pode causar frustração tamanha, que o jogador desista da tarefa.

Considerando um videogame que saiba harmonizar os contrários entre dificuldade e recompensas, o mergulho é sempre seguido de testes, em uma penetração mais lenta, em uma “laboriosa penetração” (DURAND, 2001:201). A gruta, assim, evoca tanto o terreno aquoso quanto o terrestre, que deve conter o trabalho e o desafio, para a chegada à gruta. Como Durand coloca: "Primitivamente, a terra, tal como a água, é a primordial matéria do mistério, a que é penetrada, que é escavada e que se diferencia simplesmente por uma resistência maior à penetração". (2001: 230)

O momento de vivência da gruta também pode ser o momento do fechamento. Quando o *estar-ciborgue* pode prestar tanta atenção ao *estar-mundo* que o mundo real fica em segundo plano: quando contamos nossas experiências nos jogos para os outros como se fosse realidade, como o caso da amiga Janaína, que trago a seguir:

\*\*\*\*\*

Eu me lembro de ter conversas calorosas com meu amigo Leonardo Miranda sobre um game chamado Dragon Age: Origins, desenvolvido pela Bioware, e lançado pela EA em 2009. A obra é permeada pelas escolhas do jogador, que influenciam a narrativa ludológica do jogo digital. E eu e Leonardo trabalhávamos no mesmo escritório, e passávamos horas conversando sobre o andamento de nossas narrativas em meio ao trabalho. Isso é, parávamos de jogar apenas para conversar sobre o jogar, mesmo que em meio a tudo isso tivéssemos responsabilidades cotidianas. Ninguém do escritório jogava o game, assim, eu e Leonardo ficávamos sozinhos no nosso próprio mundo, e certamente não aceitaríamos ninguém “de fora”. Ficávamos, acredito, com uma parcela do nosso cotidiano ocultada da realidade dos não jogadores, em uma maçonaria fechada para os não iniciados.

\*\*\*\*\*

Refletindo sobre essa narrativa, pensamos sobre a questão do oculto, da criação de um ritual íntimo a partir de ocultar-se. “Ocultar (-se) é uma força primária, uma necessidade ligada à constituição de reservas. Obscurecer é tão importante quanto esclarecer; o interior tem de preservar o seu mistério – Função de Trevas, pela qual a intimidade revela-se, velando-se.” (BACHELARD, 1990a.:9). Bachelard propõe que a função de aceitação de trevas geralmente vem associada com a noção de ocultamento, e que a terra vivida em profundidade abre a possibilidade para o oculto.

É no onírico da paisagem das terras profundas, colocadas no livro *A Terra e os Devaneios do Repouso*, que podemos ser mais fundo e remexer aquilo que é íntimo. Temos um refúgio para o *estar-ciborgue* na gruta, é o local em que o jogador pode despir-se do cotidiano fora do *estar-mundo* para ocultar em uma caverna subterrânea. Dessa maneira não seria assim a gruta um convite para um tipo de morte? Pois na gruta colocamos os nossos pés em um chão do jogo, no caso dos videogames. E podemos repousar no território do *estar-mundo*, em um enraizamento poético e solitário. A solidão da gruta do *estar-mundo* pode ser resolvida por outros corpos que habitam o mesmo espaço do jogo, mesmo que em alguns games, apenas uma pessoa estaria no controle. Quem está no controle, ainda assim, interage com os personagens ou com a ambientação do mundo do jogo. Existem aqueles que adoram assistir aos outros jogando, contudo, por mais que habitem o mundo real, no momento em que o jogador

também se encontra lá, e podem aumentar a experiência de transitividade entre os mundos, o controle ainda está na mão do jogador, e seus acertos e frustrações são somente dele.

Não basta apenas o olhar para a tela, é preciso interatividade, que coloca uma movimentação no conceito passivo da contemplação visual. Com essa interatividade e essa atuação em mente, não seria cada desafio um novo pavor, e cada vitória um novo refúgio? É uma dialética proposta por Bachelard:

“(...) a gruta é um refúgio no qual se sonha sem cessar. Ela confere um sentido imediato ao sonho de um repouso protegido, de um repouso tranquilo. Passado certo limiar do mistério e pavor, o sonhador que entrou na caverna sente que poderia morar ali. Basta uns poucos minutos de permanência para que a imaginação comece a ajeitar a casa” (BACHELARD, 1990a.:143).

Também pode existir uma necessidade de escoamento, de conversar sobre a gruta, de detalhar a sua gruta para outro morador. Essa conversa (como a minha com o Leonardo) pode reforçar nossa sensação de abrigo e de repouso, já que “queremos estar protegidos, mas não queremos estar fechados”. (BACHELARD, 1990a.:143). Dessa forma, a gruta pode ser considerada uma imagem de valorização de morte, ao mesmo tempo em que o berço do *estar-ciborgue*, e das suas vivências.

Durand vai rever essa imagem poética da terra profunda, da gruta e da caverna, como dois tipos de imagem: a caverna como símbolo contingente, e a gruta como símbolo de valorização de morte. Ambas estão no regime místico da categorização das imagens, pois são do mesmo viés da função de trevas proposta por Bachelard. Durand propõe essa ligação entre o berço e o jazigo pela similaridade da poesia de suas imagens: “(...) o ventre materno e o sepulcro ou sarcófago são verificados pelas mesmas imagens: as da hibernação dos germes e do sono da crisálida”. (2001: 237).

Na gruta como crisálida, o *estar-ciborgue* pode ter tanto o jazigo como refúgio, como seu ocultamento pode resultar em um novo nascimento. A questão interessante aqui é se o nascimento do *estar-ciborgue* pode também trazer um nascimento para o jogador, que não está desassociado do seu ciborgue. Uma investigação que deve ser focada em capítulos futuros. Por enquanto, podemos chegar à conclusão de que a terra, como a água, permite movimentos e penetrações, nas grutas e na terra, a terra pode tornar-se “berço mágico e benfazedor porque é o lugar do último repouso” (2001: 237).

Para Durand existe uma relação entre o escuro e úmido e o mundo intrauterino (2001:242) do bebê ainda em formação, e esta relação se dá exatamente por conta da

ocultação e do repouso: “(...) o ventre materno e o sepulcro ou sarcófago são verificados pelas mesmas imagens: as da hibernação dos germes e do sono da crisálida”. (2001: 237).

E aí, chegamos no conceito da caverna, como símbolo continente, “uma cavidade geográfica perfeita, a cavidade do arquétipo<sup>12</sup>, (...) lugar mágico onde as trevas podem revalorizar-se em noite”. (DURAND, 2001: 242). A caverna, então, parte de um princípio geográfico, que pode ser semantizada em uma caverna-casa. Pois não é o arranjo geográfico que transforma a gruta em uma morada? Confirme vimos, Bachelard afirma que a imaginação começa a ajeitar a casa. A gruta, assim, não pode tornar-se o local do repouso quando rearranjada em caverna? Não é o espaço do habitar?

#### *iv. A caverna-morada*



**Figura 19 - A caverna-morada, que permite o encontro da deusa Amaterasu, a loba Amaterasu, e o jogador Amaterasu**

<sup>12</sup> Vale notar que o arquétipo durandiano é proposto pelo viés de Bachelard, que o coloca não como um transcendente eco do passado, mas como um conceito sempre em mutação. São reservas de entusiasmo, possibilidades de devir: “(...) o arquétipo é uma imagem que tem sua raiz no mais longínquo inconsciente, uma imagem que vem de uma vida que não é nossa vida pessoal e que não se pode estudar a não ser se reportando a uma arqueologia psicológica. Mas não basta representar os arquétipos como símbolos. É preciso acrescentar que são símbolos motores”. (BACHELARD, 2001: 263-264)

Se tomarmos o *estar-mundo* com um território no conceito de Deleuze e Guattari, então sua geometria deve permitir desterritorialização e reterritorialização, contágio, ocupação, expansão. Deve poder ramificar e se tonar múltíplice. A casa, assim, não pode ser puramente geográfica, pois é a casa do devir, como Bachelard propõe em sua Poética do Espaço:

Com efeito, a casa é, à primeira vista, um objeto rigidamente geométrico. Somos tentados a analisá-la racionalmente. Sua realidade inicial é visível e tangível. é feita de sólidos bem talhados, de vigas bem encaixadas. A linha reta predomina. O fio de prumo deixou-lhe a marca de sua sabedoria, de seu equilíbrio. Tal objeto geométrico deveria resistir a metáforas que acolhem o corpo humano, a alma humana. Mas a transposição para o humano ocorre de imediato, assim que encaramos a casa como um espaço de conforto e intimidade, como um espaço que deve condensar e defender a intimidade. Abre-se então, fora de toda racionalidade, o campo do onirismo. (BACHELARD, 1996:64)

Durand continua esse pensamento ao argumentar a casa como “um vivente” (2001:243), como a imagem de uma intimidade repousante. Na casa, podemos nos ajeitar dentro, mas para tal, é necessário resolver o labirinto, e conhecer a casa. A morada se torna um labirinto conhecido “tranquilizador, amado, apesar de que pode em seu mistério subsistir um ligeiro temor” (DURAND, 2001:243). A imagem da caverna-casa como um labirinto conhecido é uma noção encantadora, que pode presentificar novos tipos de discussão.

Lúcia Leão, em o Labirinto da Hipermídia, coloca três tipos de labirinto (1999:46-47): um apenas de arquitetura, um que mostra o espaço que se desdobra pelo percurso do viajante do labirinto, e um “que surge após a experiência hipermidiática. Nem sempre ele se delinea claramente. Muitas vezes, a percepção que fica desse labirinto é mais a de uma silhueta sem forma, imagem que se esvai”. Para a autora, a interatividade constitui também o processo de hipertexto, já que a hipermídia corporiza as escolhas que fazemos ao percorrer o labirinto. Dessa forma, aquele que atua na interatividade é um construtor de labirintos, os labirintos da experiência vivida.

Se pensarmos no jogo digital como um sistema interativo, a semiose que os jogos propõem é sempre do constructo e sempre labiríntica. Todo desenho das fases de um videogame pode ser comparado a um caos ordenado: é caos pois não é decifrado, é ordenado pois oferece regras para a exploração. Assim, não poderíamos afirmar que todo jogador também é um construtor de labirintos (na medida em que escolhe os

caminhos do game), e também um explorador de labirintos (na medida em que precisa de esforço para transformar o labirinto em morada)?

Há uma anedota bem conhecida aos desenvolvedores de games: a questão da porta, proposta por Liz England em seu blog<sup>13</sup>. Ao desenvolver um jogo, você decide colocar uma porta, e isso levanta um sem-fim de questões, como: o jogador pode abrir essa porta? Ele poderá abrir todas as portas do jogo ou algumas serão decorativas? Como o jogador saberá a diferença? Algumas portas estarão trancadas? Como destrancá-las? Há inimigos atrás da porta? Eles não as abrem porque não sabem ou porque são muito grandes para passar por elas? Se sim, quem os colocou ali dentro e como? As portas se fecham atrás do jogador?

A porta aqui é a imagem poética da construção do labirinto, ou da construção de um jogo digital. Leão já se aprofundou na porta como a imagem poética desse tipo de território:

As portas, enquanto figuras do imaginário, relacionam-se intimamente ao labirinto. Toda porta carrega consigo uma natureza ambígua. A porta é a síntese da chegada e da saída, do aberto e do fechado. Algumas portas são totalmente independentes do viajante. Outras só existem a partir do próprio ato de percorrer a Web. Algumas são criadas num ponto intermediário, através das escolhas do usuário, bem como de configurações preexistentes... Neste último caso, os limites entre o desejo do usuário e as generalidades se mesclam e não se pode falar com clareza quanto a uma distinção. (...) no caso das portas criadas no próprio ato de percorrer, (...) elas são pura virtualidade e o labirinto criado é tão individual e impermanente que, mesmo para o próprio viajante, é impossível refazê-lo. (LEÃO, 1999:106).

Assim, existem dois tipos de portas: as portas que foram colocadas no jogo digital por um desenvolvedor, que tem uma natureza labiríntica por criação: são caminhos em potencial, que podem ou não ser reconhecidas e atravessadas pelos jogadores, mas que são as imagens da caverna-casa para o desenvolvedor. Para ele, o videogame já está construído e penetrado, já foi pensado como mídia de interatividade e já foi proposto.

A partir dele, cria-se um labirinto-desafio, que deve ser desvendado por um heroico jogador. Este, como Teseu (conto explicitado em Leão, 1999:117), não precisa ver o labirinto completo, mas cria a sua própria jornada, com ajuda de seu fio condutor, das suas escolhas frente ao desenho do videogame. Como desafio, a postura heroica,

---

<sup>13</sup>Texto original pode ser encontrado aqui: <http://www.lizengland.com/blog/2014/04/the-door-problem/>

diurna, ganha espaço para existir. Bachelard coloca a casa não somente como o local do refúgio, mas como a imagem poética que convida para uma luta, o jogador pode se lançar ao desafio e enfrentar a frustração por conta da proteção da caverna-casa:

“Tal casa convida o homem a um heroísmo cósmico. É um instrumento para afrontar o cosmos. As metafísicas ‘do homem atirado no mundo’ poderiam meditar concretamente sobre a casa atirada na borrasca, desafiando a cólera do céu. Contra tudo e contra todos, a casa nos ajuda a dizer: serei um habitante do mundo, apesar do mundo”. (BACHELARD, 1996: 62)

Suas escolhas e as lutas do jogador, feitas a partir de um desejo de semiose, que resultam no labirinto-conhecido. Sempre há coisas novas para se explorar em um labirinto, assim, como colocou Durand, sempre há uma matéria de noite. Contudo, o trajeto transforma o labirinto-conhecido na imagem da caverna-casa, em que o *estar-ciborgue* pode habitar em intimidade. Como resumido na imagem a seguir:

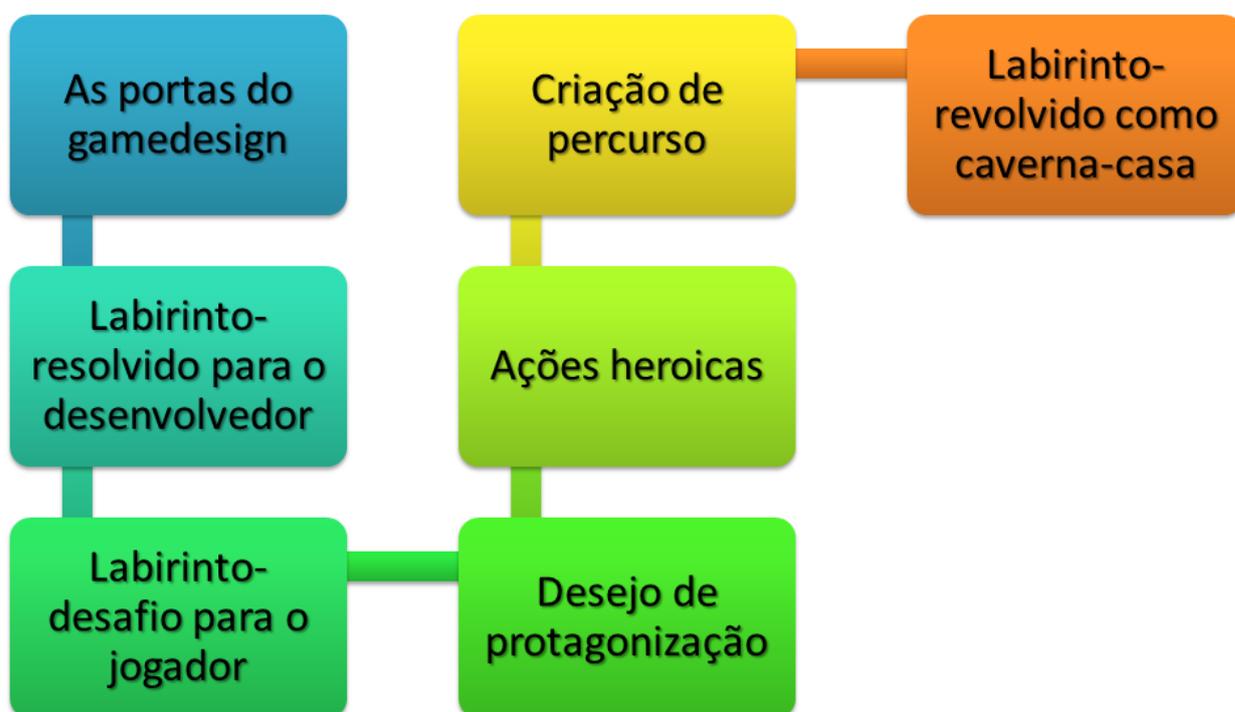


Figura 20 - O processo do labirinto-resolvido e labirinto-desafio para desenvolvedor e jogador

Dessa forma, cada jogador terá sua cartografia, criada e vivida em tramas pessoais. É o refúgio que se contrai, que pode ser morada, mas que sempre terá nele a matéria noturna:

“Que imagem de concentração de ser, essa casa que se ‘aperta’ contra seu habitante, que se torna a célula de um corpo com suas paredes próximas! O refúgio contraiu-se. E, mais protetor, tornou-se exteriormente mais forte. De refúgio passou a reduto. A choupana transformou-se em fortaleza da coragem para o solitário que nela deve aprender a vencer o medo. Tal morada é educativa. (...). Na casa que a imaginação converteu no próprio centro de um ciclone, é preciso superar as meras impressões de conforto que sentimos em qualquer abrigo. é preciso participar do drama cósmico enfrentado pela casa que luta”. (BACHELARD, 1996: 62)

E, então, a luta heroica pelos desafios e o mergulho noturno pelos processos imersivos podem se harmonizar na caverna-morada. Vale lembrar que a caverna-casa tem caráter onírico, de devaneio. E, para Bachelard, os devaneios podem deixar seus rastros no homem, em seus trajetos pelo mundo. Para o autor, existe um benefício precioso da casa:

“(...) a casa abriga o devaneio, a casa protege o sonhador, a casa nos permite sonhar em paz. Somente os pensamentos e as experiências sancionaram os valores humanos. Ao devaneio pertencem os valores que marcam o homem em sua profundidade. O devaneio tem mesmo um privilégio de autovalorização. Ele desfruta diretamente de seu ser. Então, os lugares onde se viveu o devaneio se reconstituem por si mesmos num novo devaneio. É justamente porque as lembranças das antigas moradias são revividas como devaneios que as moradias do passado são em nós imperecíveis”. (BACHELARD, 1996: 25-26)

Se as moradias, e nelas está o devir da caverna-casa nos videogames, pode criar devaneios imperecíveis, talvez não seja a hora de viver o jogo digital: entender quais imagens e devaneios os videogames suscitaram dos jogadores? E, talvez, depois ainda nos focar nessas memórias que ficam, nos rastros que esses devaneios podem deixar nos jogadores?

No próximo capítulo, começamos o trajeto para o reconhecimento, presentificação, e estudo dos mitemas. Talvez esses possam ser chamados de pontos fortes do devaneio? As imagens poéticas que foram mais comentadas e mais lembradas pelos participantes da pesquisa. E assim, vamos tecendo o nosso próprio labirinto: criando tramas possíveis para a investigação dessas cartografias simbólicas agenciadas pelo videogame, e quiçá, pelos possíveis rastros que estes devaneios deixaram na vida cotidiana dos jogadores.

## Capítulo 2.

### As relações do jogar – Dispositivos, agência, e arqueologia da comunicação: a relação das teias em cartografias simbólicas de seus rastros

“Não é que o passado lance a sua luz sobre o presente ou o presente sobre o passado. Uma imagem, pelo contrário, é aquilo em que o Outrora encontra o Agora para formar uma constelação.”

Walter Benjamim

Ela voltou a checar o seu mapa, o caminho a ser tomado estava claro, os rastros de incontáveis veículos que passaram pela areia antes dela delimitavam uma jornada prescrita. O seu trajeto levava a um monumento muito estimado, e muitas partes dele foram arrancadas de seu local original para serem colocadas em museus ao redor do mundo. Era a viagem que ela sempre quis fazer, ela almejava encostar-se às paredes de pedra, ver a arquitetura sem ser por meio de uma fotografia, ela queria respirar aquele mesmo ar ancião, e estar conectada com a história. O passado, para ela, sempre fora instigante, por seu papel formador no mundo.

Com o peito cheio de querereres, ela descobriu que, por vezes, um edifício podia passar a ser apenas um edifício. Quando chegou, as paredes de pedra apenas descansavam, a arquitetura não era nada diferente do que a imagem mental que ela tinha criado, mas aquele ar continuava rico em odores que ela desconhecia. Ela visualizou o todo, encheu os olhos com os detalhes. E descobriu um par de pegadas que rumavam para um lugar afastado.

Ela batalhou internamente se deveria fugir da estrada já resolvida, mas cedeu pela não tendência, pela novidade da curiosidade. No canto mais não visto do monumento havia uma pequena confluência circular de rochas que raramente eram sentadas. Quando repousou em uma delas, devaneou sobre a primeira estrela que luciluziu no céu ainda claro. Resfolegou na pedra até o crepúsculo, quando outros pontos brilhantes despontavam. Quanto mais resfolegava, e mais o tempo passava, ela teve o tempo para criar um cartograma de miragem: as estrelas no céu e as pedras no chão. *O mapa*, imaginou ela, *deveria ter sido criado também por alguém antes dela*. Foi nos braços da memória que sentiu-se contemplada. E, de uma teia inesperada de conexões, fez parte de esse tecer.

## a. O videogame enquanto dispositivo agenciador, e como criador de teias de memória

### i. Videogame enquanto dispositivos em uma rede heterogênea

O jogo digital é uma materialidade. As informações contidas em seus aglomerados de códigos são existentes, para o jogador são uma potência lúdico-interativa, são os objetos ainda não brincados pelo interlocutor final. Contudo, há de se notar que foram, um dia, o material sobre o qual se debruçaram aquele(s) que(m) o criou(aram). Assim, o game pronto permanece como ponto possível. É no jogar ou no criar, ou seja, na dinâmica, que ele se transforma em um objeto poético, já que “assim que um poeta escolheu seu objeto, o próprio objeto muda de ser. É promovido à condição de poético”. (BACHELARD 1971:132)

A estudiosa de arte e neurociência Barbara Maria Stafford (2007) narra o caminho do objeto, entre a visualidade e a memória. A pesquisadora compreende que os objetos se tornam ecos, que adentram a mente e aparecem nos diálogos como vibrações que podem reverberar sentidos diversos. Um objeto-eco se configura como denso, exatamente por essa pluralidade: um carro não é somente um objeto, mas um eco de situações, usos, de nossas memórias associadas ele. Ao discorrer a respeito de Vico, Stafford afirma que objeto-eco existe em teia, em trama, na complexidade, e só pode ser entendido porque outro humano o criou, ou seja pela nossa conexão: “the kinds of formal order human beings have invented — visible in the varieties of symbolism, ritual, dreams, the emotion-suffused compositions of the arts and sciences — are only intelligible to us because other human beings made them” (STAFFORD, 2007:18)

Esses objetos-ecos ecoam diretamente na amígdala, “located deep in the brain that interprets the emotional content of an experience” (STAFFORD, 2007:23), como se alimentassem a experiência emocional. Poderíamos, então, talvez considerar o objeto poético como um objeto-eco que faz-se, via complexidade, uma potência para nossa experiência de interpretar nossas emoções. As emoções, também elas, tem uma natureza complexa.

Tomemos o caminho de Bachelard, que faz referência à questão da técnica, já observada por Heidegger (2007) que considera que a investigação do objeto de forma causal não leva o pesquisador a desvelar sua essência, especialmente com o objetivo de separar suas parcelas positivas e negativas. Para o autor, a máquina e a técnica não

devem ser clamadas como unicamente pelos seus aspectos benéficos. Essa visão, inclusive, pode se tornar um tipo de armadilha ontológica, já que argumentaríamos no game a solução para a nossa morte, e acreditaríamos que ela pode ser uma solução ao nosso inevitável destino. Ou seja, existe uma questão de poder e de controle. Assim, ao se estudar o videogame como um objeto de técnica e um objeto poético, é importante que se destaque seus aspectos de controle, bem como de perda de controle, em evidenciar contrários, ou harmonizá-los, dependendo da experiência do jogo.

Quando colocamos o game, *estar-ciborgue* e o *estar-mundo* como poéticos, também dizemos que são objetos dinâmicos, dentro de uma mitohermenêutica que envolve, também, a questão da técnica. Não trataremos o jogo digital ou o jogar como solução para a morte, nem como aceitação da mesma, o trataremos como comprometimento (HEIDEGGER, 2007) lúdico, via protagonização. Como colocou Jean Lucas, 28, que jogou Mass Effect 2: “*Imersão é comprometimento: eu preciso me importar e ter responsabilidade com aquele personagem*”.

De acordo com Heidegger (2007:377), para compreender a técnica, é necessário compreender suas causas: a matéria que dá origem ao objeto (*causa materialis*); a forma que esse objeto toma (*causa formalis*); a finalidade que motivou a produção do objeto (*causa finalis*); e o indivíduo que produz o objeto (*causa efficiens*). Assim, o objeto não pode ser visto como estático, mas na possibilidade de seu uso. Assim, como partimos de uma perspectiva de processos de criação, na qual todas as parcelas comentadas por Heidegger são contempladas no estudo, trabalhamos com um tecer que engloba sempre mais do que o objeto. São fios criados nas relações, e também naquilo que é dito e não dito. Como, então, estabelecer um método para o estudo das relações no jogar?

Pois nos parece que, como qualquer objeto, o videogame é

“um conjunto decididamente heterogêneo que engloba discursos, instituições, organizações arquitetônicas, decisões regulamentares, leis, medidas administrativas, enunciados científicos, proposições filosóficas, morais, filantrópicas. Em suma, o dito e o não dito são os elementos do dispositivo. O dispositivo é a rede que se pode tecer entre estes elementos” (FOUCAULT, 1996:244).

Talvez a noção de dispositivo de Foucault possa ser notada em três diferentes momentos no videogame: na criação do game, e nas suas causas, que partem de um conjunto heterogêneo; na relação entre jogo e jogador, já que o jogador também tem suas causas e é parte de um sistema discursos, instituições, organizações, etc; e na relação do avatar com o jogo, nas forças entre o protagonista (com suas causas e seus

discursos) versus o sistema de jogo, em se enquadrar às mecânicas para vencê-las. O tecer do dispositivo não estaria apenas dentro do *gameplay*<sup>14</sup> proposto pelo videogame, em que muitos propõem uma relação de forças notória: o avatar precisa vencer o sistema, com as regras propostas pelos *gameplay*. Essa seria apenas uma das parcelas na qual se pode perceber o game como dispositivo. Aliado a isso, podemos também pensar na relação do jogador com o videogame.

Assim, se configura também uma relação triádica entre “saber, poder, e subjetivação” (DELEUZE, 1991:155), saber a mecânica e entender o que é esperado do seu avatar; poder ou não realizar esses feitos em termos de treino técnico com controle versus a Inteligência Artificial do desafio proposto pelo jogo digital; e a subjetivação do jogador e dos processos de subjetivação que serão criados ao jogar. Também entre aquilo que está visível e o que não está, construído a partir de um mundo que tem suas próprias proposições filosóficas, e que geram sentidos na sociedade. Tudo isso depende também, do comprometimento citado por Jean Luca, ou seja, de como vamos protagonizar o jogo.

O dispositivo, segundo Deleuze (2011:1) é formado de múltiplas linhas, “são máquinas de fazer, ver e falar”. O pensador comenta que essas linhas são potências de força, que promovem o movimento e a batalha, e, que nesta arena, o estudioso pode desembaraçar as linhas, para compreender os mapas gerados pelas teias de forças. Assim, cada experiência de jogo não poderia ser vista como um mapa que nos diz as causas do jogador, a maneira como se compromete com o espaço do jogo daquele game, e como resolve as questões de poder com o videogame?

\*\*\*\*\*

Podemos, assim, narrar um caso que aconteceu com um de nossos sujeitos de pesquisa, para explicar a relação game, espaço e jogador são, cada um, um sistema complexo, que parte de suas próprias visões de mundo. Aline, 25, que jogou *Mass Effect 2*: “**Não consigo ser mal no jogo, tenho uma obrigação moral de fazer o bem**”. Para ela, a experiência de fazer o bem é tão importante quanto vencer o game, como falamos no primeiro capítulo: há uma subjetividade que joga, e no jogar, podem-se criar novos processos de subjetivação.

Aline, por exemplo, se propôs a jogar como uma heroína que promovia o bem, e se comprometeu a criar essa história, foi o que ela comentou no nosso primeiro encontro, antes mesmo de começar o jogo. Ela pesquisou, e descobriu que *Mass Effect*

---

<sup>14</sup> Na pesquisa, definiremos *gameplay* com base em duas teorias: a de Lindley, que coloca o conceito como um “processo de formação de uma *gestalt* interativa” (2002:2-6), que envolve as atividades e as regras acordadas usadas para se alcançar as metas propostas pelo videogame; e de Rollings & Morris (2003:39;60-62), que afirmam que o *gameplay* “incentiva o jogador a empregar estratégias” para resolver problemas, e essas estratégias “manifestam-se como uma série de opções interessantes”.

2 dava escolhas a seus jogadores, que podiam agir no mundo de acordo com duas facetas: o anti-herói cansado do mundo, que usava de intimidação para resolver problemas e diferenças entre os personagens e as raças do jogo; e o herói “do bem” (como ela chamou), que usa de carisma e de atos benéficos para resolver os mesmos problemas.

Assim, Aline começou a jogar com um sistema de moral já determinado e sua protagonização e frustração podem ser medidas pelos momentos nos quais ela conseguiu e não conseguiu impor essa visão benéfica de sua personagem frente aos desafios propostos pelo game. Durante o tempo que me descrevia sua trajetória no game, fazer o bem se tornou um foco, um mitema, para ela. Quando tinha que agir contra sua moral, Aline criava um diário de personagem, que explicava porque a protagonista teve que tomar essa decisão, mesmo que essa narrativa não existisse embutida ao game, ela a criava de forma emergente. E partir de vitórias e desencantos com as escolhas propostas por Mass Effect 2, Aline foi delimitando em seu diário qual era o sentido de ser heroico. No final, ela chegou a comentar: **“eu fiz uma ação ‘do mal’ por escolha, mas acho que isso me faz do bem mesmo assim”**.

\*\*\*\*\*

O objeto Aline é poético por sua escolha, e isso lhe permitiu fazer essa contemplação sobre o que é fazer o bem em mundos intergalácticos, e a poesia que escreve juntamente ao game teve esse foco. Talvez a contemplação só tenha existido exatamente porque ela teve que descrever sua experiência, mas isso é um assunto que trataremos mais adiante. Por enquanto, podemos traçar um mapa da experiência de Aline com Mass Effect 2, a partir da visão de dispositivo de Foucault e Deleuze:



Figura 21 - Mapa de causas, comprometimento e relações de poder de Aline, 25

Se tomarmos a visão de Agamben de dispositivo, que diz que “na raiz de cada dispositivo está, deste modo, um desejo demasiadamente humano de felicidade, e a captura e a subjetivação deste desejo em uma esfera separada” (2009:44), podemos imaginar que a superação das forças políticas tem a ver com uma ruptura do dispositivo, que o pensador coloca como uma “profanação” do mesmo. Ou seja, dessacralizar as

regras de um sistema implica em desativar “os dispositivos do poder e devolver ao uso comum os espaços que ele havia confiscado” (AGAMBEN, 2007:68).

O ato de Aline de criar um diário que resolve um escopo que o game não poderia resolver seria chamado, assim, de um ato de resistência, por tirar do videogame a característica de sagrado ou de transcendente. Aline precisou entender que Mass Effect 2 não lhe daria tudo que ela precisaria para ter a experiência que se propôs. E, em vez de parar de jogar, ou ser retirada da imersão, ela optou por alterar o jogo, mesmo que não seja em seus códigos. Para Agamben (2007) esse é o ato de jogar – como brincadeira, não como se lançar a um videogame.

Então, talvez possamos dizer que brincar o jogo é deixar clara a sua fabricação, e restabelecer o vínculo imanente do jogador com o espaço do jogo e com o game, profanar o videogame. A agência do game via Murray, já comentada no primeiro capítulo, deve conter, também, a possibilidade de algum tipo de profanação, seja descobrir um segredo que permite que seu avatar se torne mais quem o jogador imagine, ou via emergência da narrativa.

Nem todo game será vivenciado assim, claro, muitos serão tratados como sagrados, e isso pode ser visto em discussões na comunidade gamer, aquelas que se focam em responder qual game é o melhor, qual deles é o mais importante, enfim, qual é o mais sagrado. Durante a realização dessa pesquisa, contudo, não tive a mesma experiência com os meus jogadores (mesmo que estes tenham apresentado diversos e outros tipos de relação de poder que serão comentadas em capítulos futuros), o que me levou a considerar que o fato do estudo comunicação se calcar em arqueologia da mídia, e a busca pelos rastros de memórias das experiências com os jogos, que fizeram parte do método de pesquisa, podem ter interferido na visão dos games como sagrados. De modo que essa pesquisa enfatizou, em sua segunda parte focada em apenas alguns sujeitos, não apenas a história – a maneira como o jogador chegou do ponto A ao ponto B, e como ele resolveu os problemas de gameplay que lhe foram propostos –, mas qual a memória que ele evidencializou desse trajeto. Quais são os temas que foram importantes para eles.

## ***ii. Sobre diálogos e hermenêutica – da coleta de dados***

Na primeira parte da pesquisa, foram realizados questionários quantitativos sobre a experiência de jogadores com o universo do jogar. Queríamos entender se um game podia funcionar como agenciador para uma escolha ou um comportamento na

vida do jogador, depois da experiência de jogar. Uma de nossas primeiras perguntas aos 360 jogadores foi: “Quando você vê uma figura da ficção ou da história em um game, procura saber mais?”. Ou seja, a experiência do videogame pode calcar pesquisas futuras? Os personagens de um jogo digital podem saltar para fora das telas e serem pesquisados em outras mídias? Conforme podemos ver na imagem abaixo, 82% dos entrevistados procuram se informar mais sobre as figuras conhecidas em um game:

Logo depois, os jogadores deveriam responder ao questionamento: Os videogames já mudaram a sua vida? Se sim, como? Segue um sumário com algumas das respostas obtidas:

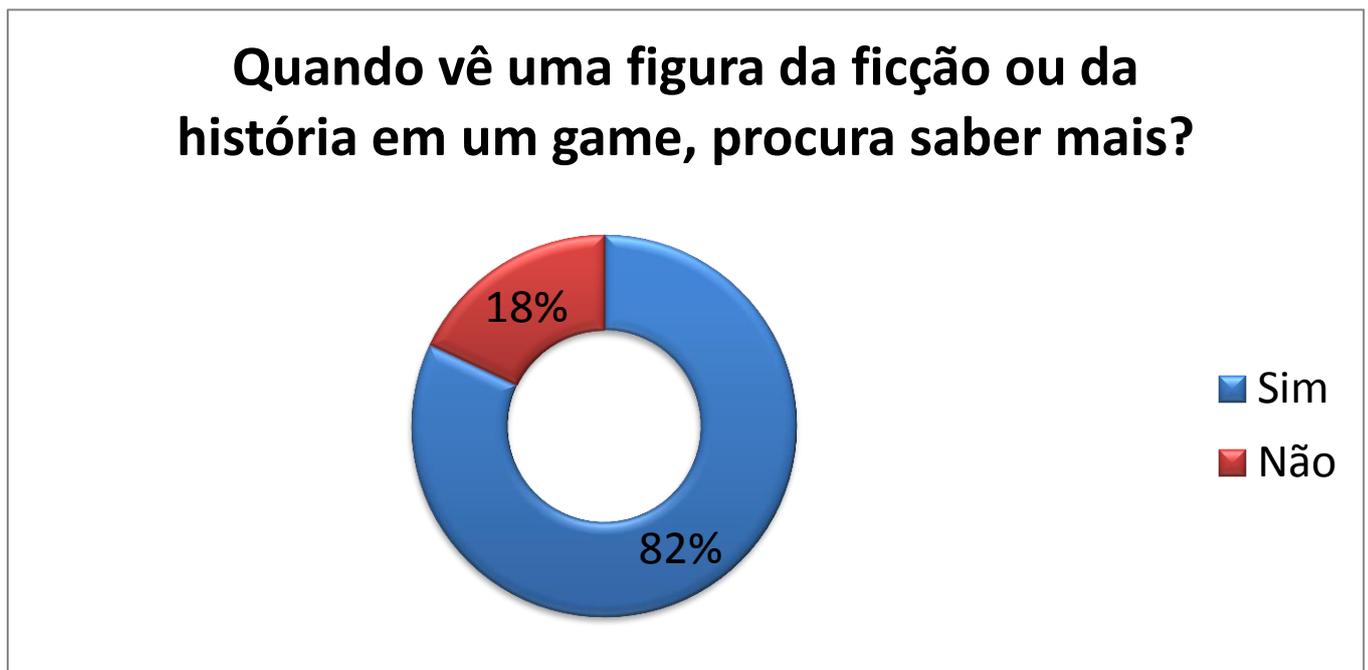


Figura 22 - Uma de nossas perguntas respondidas por 360 entrevistados

“Quando eu era mais moleque sim. Em algumas situações eu pensava ‘Como o Link reagiria nessa situação?’”.

Masculino, 20-25 anos

“Acho que jogos como Braid, por exemplo, me fazem pensar sobre questões filosóficas profundas e essa influência perdura durante as minhas experiências pessoais, podendo definir até algumas de minhas decisões.”

Feminino, 25-30 anos

“Mass Effect 2 foi um dos poucos jogos que me vi **COMPLETAMENTE** imerso. Eu **REALMENTE** queria salvar a galáxia dos Reapers. Não confiava no Illusive Man desde o início. [sim, era evidente que ele escondia coisas, mas **NUNCA** se sabe né] Eu **REALMENTE** queria ajudar os colegas de "crew", ser um líder, ter a lealdade dos amigos. E o processo de poder escolher ser **BOM** ou **CRETINO** com as decisões que vamos tomando no decorrer do jogo, foi uma lição de moral.

**Chegar na "fase" final do jogo, e se ver tendo a vida dos colegas nas mãos, designando cada um para um papel específico na missão final, sabendo que desde o início do jogo era uma missão SUÍCIDA, e que alguém poderia morrer. [e se vc não for rápido suficiente no jogo os personagens REALMENTE morrem] isso mexeu comigo. O papel da liderança e TUDO mais. Foi uma lição de moral.”**

Masculino, 25-30 anos

A segunda pergunta, que pedia pelas memórias dos jogadores, nos deu um indicativo de que existem rastros do videogame (ou qualquer mídia) que podem auxiliar na construção de subjetividades na cultura, sejam positivos ou negativos. Ou seja, um dispositivo que tem pode criar teias e uma constelação de potencialidades. Para realizar tal o estudo, a pesquisa partiu do princípio da necessidade da vivência e do diálogo. Para podermos ter relatos de experiências diversas, tornou-se necessário ter jogadores diferentes para compreender vivências diferentes.

Assim, o segundo passo, ou nossa segunda fase, foi o de selecionar sujeitos de pesquisa: eles deveriam ter interesses dessemelhantes um dos outros; da mesma forma que experiências irregulares com videogames em suas vidas, ou seja, sujeitos que já fossem familiarizados com jogos digitais e gameplays diversos, bem como jogadores que tivessem pouca ou nenhuma vivência com jogos, pois assim podemos avaliar se o protagonismo é variado entre os sujeitos. Também foram selecionadas pessoas de idades diferentes. Tal seleção ocorreu em um questionário diferente do primeiro, que era mais focado em abarcar jogadores com alguma experiência no universo dos videogames. Dentre 200 pessoas que se inscreveram para participar da pesquisa, foram selecionados nove sujeitos, de acordo com os preceitos acima, e também por questão de disponibilidade, a maioria de nossos sujeitos passou alguns meses em contato com o game e com o pesquisador. Começamos pelos sujeitos e nosso plano geral ficou como mostrado na imagem:

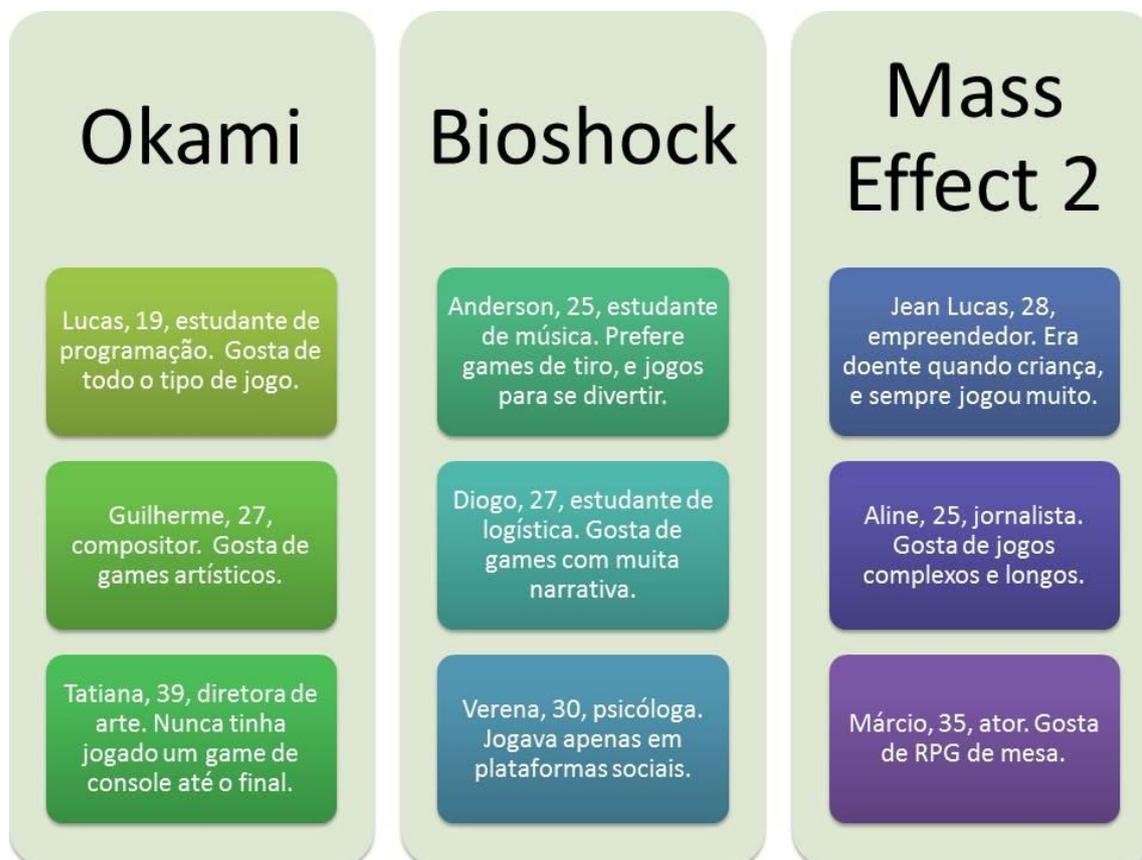


Figura 23 - Os sujeitos da pesquisa quantitativa

O diálogo entre sujeitos da segunda fase foram realizados com entrevistas individuais, feitas com maior tempo e aprofundamento do que questionário. Esse método foi escolhido por alguns motivos: para compreender a questão da protagonização, estudar como se desenrolaram as pluralidades e diferentes perspectivas de *estar-ciborgues*, e ancorado pela visão de Paul Ricoeur sobre hermenêutica, linguagem, e interpretação. Nosso foco deixou de ser qualitativo, para abarcar uma hermenêutica cultural. Ricoeur, em texto originalmente escrito em 1978, comenta que a linguagem pode se expressar em muitos sentidos, em uma tensão do que é falado e o que é oculto (exatamente o que coloca Foucault como uma das características do dispositivo). Para Ricoeur a interpretação acontece quando “houver sentido múltiplo; e é na interpretação que a pluralidade dos sentidos torna-se manifesta” (1978:15).

Ao propor um método hermenêutico, Ricoeur parte de uma investigação de estruturas simbólicas, na qual o intérprete deve superar a distância entre o texto (no nosso caso, os sujeitos) e ele mesmo. Ao propor essa distância, o autor coloca que ao interpretar um texto, o intérprete “persegue, através da compreensão do outro, é a ampliação da própria compreensão de si mesmo. Assim toda hermenêutica é, explícita ou implicitamente, compreensão de si mesmo mediante a compreensão do outro” (1978:18). Deixamos claro, então, que o método aplicado e as conversas com os sujeitos de pesquisa não tiveram a pretensão de serem isentas de subjetividade. Há um

pesquisador que questiona, que anota, que modifica, assim, o mundo do jogador. Da mesma forma que há um pesquisador que joga, e suas anotações (e suas memórias) são aplicadas lado-a-lado com as memórias dos participantes da pesquisa.

Como fizemos o questionamento com o processo de Aline, um de nossos indicativos que o diálogo também transforma o processo é que foi exatamente a conversa que fez com que os sujeitos jogadores se questionassem sobre seu papel no *estar-mundo*. Muitos dos diálogos começavam com uma simples lembrança, como uma de nossas conversas com Verena, 30, que jogou Bioshock. Logo no começo do game, ela comentou sobre a questão da distopia: “**Estou em um lugar em que todo mundo queria ser o melhor, mas daí deu errado**”. Ao final de nosso diálogo, esse fio de pensamento ainda permaneceu vivo, e ela concluiu antes de voltar a jogar: “**Eu acho que esse jogo é realista, todo mundo quer ser perfeito, e essa é uma ideia bem real. Eu ainda não me sinto como parte do jogo, mas eu já entendo essas pessoas e o que elas fizeram**”.

Se não houvesse o diálogo, talvez Verena não entendesse porque (ou não tivesse) ela simpatizou com o universo de Bioshock, e com sua população perdida pela busca da perfeição. Talvez ela tivesse criado mitemas que não veríamos, se a conversa não existisse. Talvez não. Empiricamente, essa é uma problemática emaranhada, já que seria impossível realizar a mesma pesquisa com os mesmos participantes e os mesmos jogos digitais mais uma vez, sem que os sujeitos tivessem a memória da primeira pesquisa. Heidegger comenta que a transformação irreversível<sup>15</sup> se dá na nossa relação com a linguagem, com a poesia e com a filosofia, porque a linguagem “determina-se se pelo modo em que nós [...] pertencemos ao acontecimento apropriador” (2006:215). Ou seja, não apenas o que os jogadores apropriaram do game e de suas memórias, mas também de suas conversas sobre videogame e memória.

Também é importante comentar outro aspecto do método: a relação do tempo. Não é incomum que jogadores se encantem pelos games, e, assim, o estágio da crisálida pode se tornar intenso. Quando possível, e o mundo lá fora não clama por presença física, existe a possibilidade de que o jogador fique fixo na tela, e termine um jogo em um dia, uma semana, algumas horas. Para nós, contudo, estabelecer uma passagem de tempo era uma questão importante para o método, para o desenrolar das conversas, afinal Heidegger explana a ligação entre linguagem e tempo:

---

<sup>15</sup> O processo irreversível que comentamos aqui vai de acordo com a proposta de Leão sobre o ciberespaço, que citamos nas nossas primeiras páginas do capítulo anterior.

“Sem alterar a linguagem no tocante aos seus sons e ainda menos às suas formas e leis, o tempo, pelo desenvolvimento das ideias, pela força crescente de pensamento e pelo aprofundamento e penetração da sensibilidade, introduz com frequência na linguagem o que ela antes não possuía. Na mesma morada coloca-se um outro sentido, na mesma configuração estabelece-se algo diverso, nas mesmas leis de associação instaura-se um passo mais elaborado de ideias. Esse é o fruto consistente da literatura de um povo e, privilegiadamente, da poesia e da filosofia”. (HEIDDEGGER, 2003:216)

Nesse texto, o pensador comenta sobre a mudança paulatina de uma cultura, de modo mais ontológico, mas essa noção nos serviu de base tentamos instaurar o mínimo de passagem de tempo em nosso método, como se criássemos um pequeno universo, em que as ideias pudessem ser desenvolvidas. Certamente não tão bem desenvolvidas quanto uma grande passagem de tempo, mas talvez um pouco mais do que se nossos sujeitos tivessem jogado sem parar para dialogar. O objetivo foi criar um ritmo aos encontros e ao jogar, já que, como coloca Bachelard:

“[...] longe de os ritmos serem necessariamente fundados numa base temporal bem uniforme e regular, os fenômenos da duração é que são construídos com ritmos. Para durarmos, é preciso então que confiemos em ritmos, ou seja, em sistemas de instantes”. BACHELARD (1988:9)

Nessa nossa tentativa, então, foi pedido que os jogadores fizessem a sua jornada ao mundo do jogo apenas uma vez por semana, e apenas entre uma hora e meia e duas horas. Depois disso, era necessário parar. Essa é uma maneira de artificializar uma passagem de tempo, mesmo que sejam por algumas semanas ou meses. Contudo, esse estender de tempo se mostrou como um método que realmente alongou a experiência, conforme demonstramos abaixo.

A maioria de nossos sujeitos teve dificuldade em parar o videogame, e muitos realmente utilizaram suas duas horas até o final, mas o experimento serviu para criar espaços entre os encontros. Por exemplo, jogo digital mais curto que experimentamos, Bioshock, tomou cerca de dois meses e meio para ser finalizado pelos nossos sujeitos jogadores. Anderson acabou em menos de dois meses, enquanto Verena e Diogo demoraram quase três meses completos. Geralmente, ele pode ser finalizado em apenas um dia, ou cerca de doze horas, de acordo com o site [www.howlongtobeat.com](http://www.howlongtobeat.com), que faz um apanhado da quantidade de horas que os jogadores demoraram em média para acabar cada videogame. . Esse é o relatório do site no caso de Bioshock, que questionou cerca de 1700 jogadores sobre o tempo passado no game:

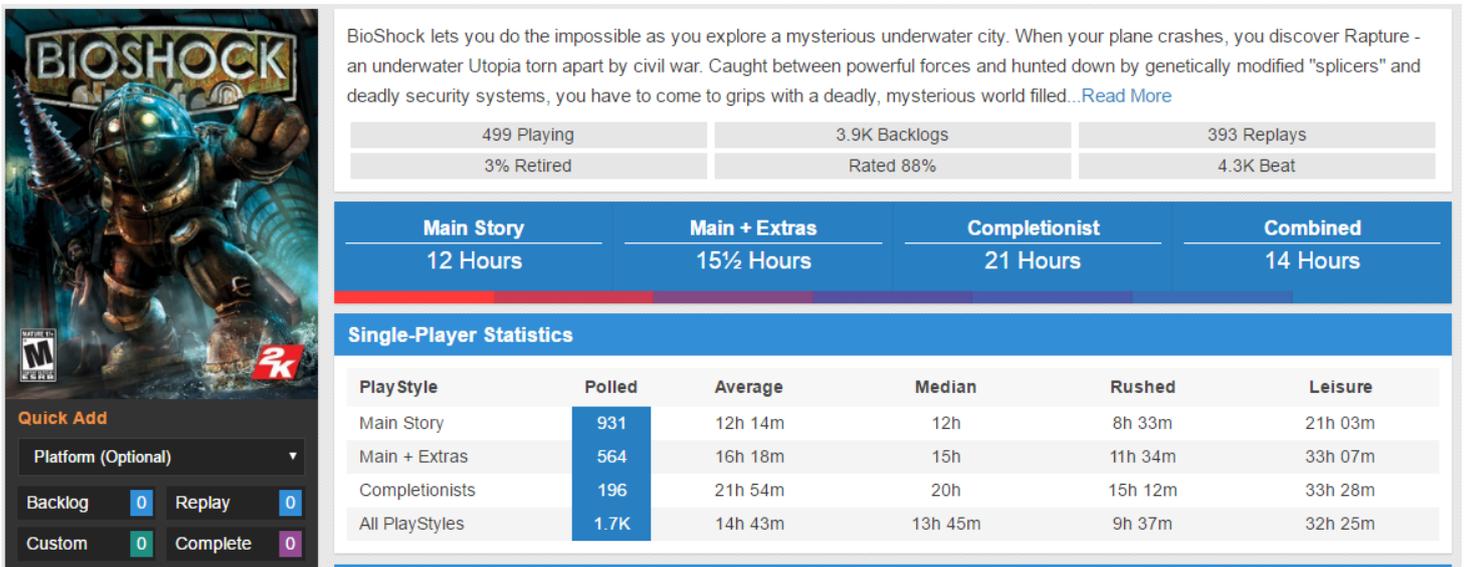


Figura 24 - Estatísticas de tempo para terminar o modo de história de Bioshock, de acordo com o site [www.howlongtobeat.com](http://www.howlongtobeat.com)

Dessa maneira, mundo era degustado aos poucos. As conversas sobre a jornada também aconteciam semanalmente, antes de iniciar o game, sempre sobre a experiência da semana passada. Ou seja, o pesquisador não tinha acesso aos pensamentos do jogador enquanto jogavam, mas à memória dos acontecimentos, uma semana depois da experiência, conforme descreve a imagem do processo:

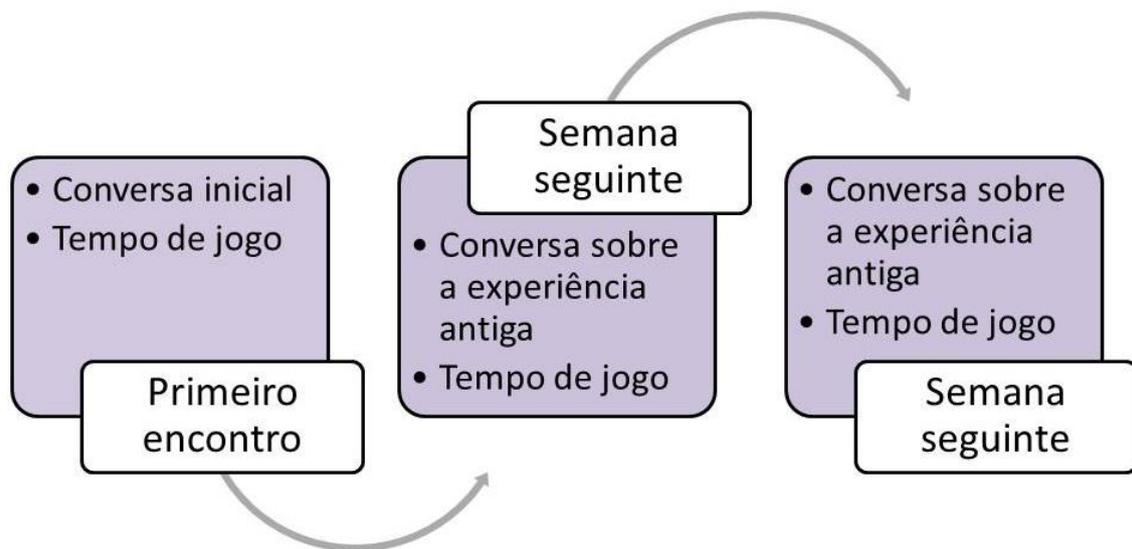


Figura 25 - Processo de jogo e diálogo com os sujeitos de pesquisa

Tratar de memória é outro aspecto do método que precisa se apresentação e avaliação, não é? Como vemos, então, a questão do tempo, entre a história e a memória, e por que optamos pela memória nessa pesquisa?

### *iii. Entre história e memória: a imagem poética no processo da experiência*

Na mitologia grega, havia Mnemosine, “derivado do verbo mimneskein, ‘fazer-se lembrar, fazer pensar, lembrar-se de’, donde significar o vocábulo ‘a personificação da Memória’” (1993:2:140), como coloca Junito Brandão em seu Dicionário Mítico-Etimológico da Mitologia Grega. Depois que os deuses derrotaram os Titãs em batalha, pediram a Zeus que criasse divindades capazes de contar e cantar suas vitórias. Zeus deitou-se com Mnemosine, uma titã, filha de Gaia e Urano. Dessa união, por nove noites, e deram à luz nove musas. De acordo com Brandão a família etimológica das musas “pertencem à música (o que concerne às musas) e museu (o templo das musas, local onde elas residem ou onde alguém se adentra nas artes” (BRANDÃO, 1993:2:151).

Ou seja, cabia a elas cantar a coleção de vitórias dos Olímpianos, e para realizar tal fato, foram concebidas como: Calíope, a de bela voz, musa da eloquência; Clio, a proclamadora, musa da história; Erato, a amável, musa da poesia lírica; Euterpe, a doadora de prazeres, musa da música; Melpômene, a poetisa, musa da tragédia; Polímnia, a de muitos hinos, musa da música sacra; Tália, a que faz brotar flores, musa da comédia; Terpsícore, a rodopiante, musa da dança; e Urânia, a celestial, musa da astrologia e astronomia. Talvez, em uma tradução contemporânea do mito, as musas seriam inspiradoras de artes como a música (som); as artes cênicas (Teatro/Dança/Coreografia) (movimento); a pintura (cor); a escultura (volume); a arquitetura (espaço); a literatura (palavra). E, talvez, precisaríamos de novas musas para abençoar as artes integradoras, como o cinema, a fotografia e artes digitais, a história em quadrinhos, e o videogame.

Na narrativa mítica grega, as musas são filhas de Mnemosine, a memória e Zeus, a ordem.

Clio, a musa da história, conferia fama e tinha como símbolos o clarim heroico e a clepsidra. Representada como uma mulher coroada de louros, com uma trombeta na mão direita e o livro Tucde na esquerda, em que podia anotar os feitos dos vencedores ela podia alcançar todos os lugares e todas as épocas. Contudo, Clio sempre agia em conflito constante Mnemosine, por agir juntamente com o Cronos (tempo) devorador: quem não é anotado, cai no esquecimento. No oblívio, porém, há Mnemosine, que protege as ruínas, o que foi perdido, o que foi passado, o que existe somente na memória.

Esse antagonismo entre história e memória permeia as discussões acadêmicas sobre os conceitos, e para Ricouer, no texto de Goff, a história sempre quer ser objetiva, mas não pode sê-la, exatamente por esse contato direto que tem para com a memória e para com o tempo:

“A história só é história na medida em que não consente nem no discurso absoluto, nem na singularidade absoluta, na medida em que o seu sentido se mantém confuso, misturado. A história é essencialmente equívoca, no sentido de que é virtualmente *événementielle* e virtualmente estrutural. A história é na verdade o reino do inexato. Esta descoberta não é inútil; justifica o historiador. Justifica todas as incertezas. O método histórico só pode ser um método inexato... A história quer ser objetiva e não pode sê-lo. Quer fazer reviver e só pode reconstruir.” (LE GOFF, 1992:21)

Todo evento, assim, não pode ser considerado sob o viés de uma única verdade, pois se exprime em múltiplas potencialidades de interpretação. Assim, vivemos, como argumenta Ricouer, no reino do inexato, um reino de complexidades, e é por essa razão que se faz necessária a presença do historiador, desde que ele compreenda que nenhum discurso é absoluto, ele é sempre misturado.

Também nos videogames a relação entre a história e o tempo devorador da morte se apresenta de várias formas, a mais comum sendo que a história salva nos dados virtuais é a história do vencedor (caso o jogador termine o game), aquele que completou, aquele que venceu, aquele que experimentou o game. Por outro lado, há um percurso que fica também marcado pelos códigos: o trajeto das tentativas que deram errado, das mortes, dos engolimentos. Eles existem, mas nem sempre têm um propósito que não seja simplesmente o de figurar na matemática da programação. São raros os casos em que a trombeta de Clio canta a derrota dos jogadores. Há, sim, alguns experimentos interessantes nessa área, com da utilização de *permadeath*<sup>16</sup> ou em narrar a história da derrota do protagonista, mas esses não são métodos usados em uma variedade de vezes, a ponto de serem considerados comuns. Há também casos de jogos que honram os trajetos e as decisões de seus jogadores, colocando finais diferentes dependendo das ações tomadas durante a vivência.

E também no universo dos jogos digitais há *Mnemosine*, uma das maneiras de ela se apresentar é quando a história do avatar-jogador é desnudada durante o jogo, quando as escolhas dos jogadores têm reflexo no game, ou seja, modos já existentes em

---

<sup>16</sup> Alguns jogos digitais tratam a morte como final: se seu avatar morreu, ele morreu. Não pode ser utilizado uma segunda vez, como em *Heavy Rain*, de 2010, lançado para o PlayStation, que conta com quatro protagonistas, e finais diferentes caso um (ou todos) morram. Outros casos, como em *The Last of Us*, de 2013, lançado para o PlayStation, há uma cena que mostra o que acontece quando você morre.

mecanismos criados pelo videogame. Outra possibilidade acontece quando os jogadores podem lembrar seus erros, seus lapsos, suas ruínas, mesmo fora do *estar-mundo*, quando retornam pela ponte do mundo material. Como diziam os gregos, Clio, ou a história, é uma das facetas de Mnemosine, a memória, bem como a eloquência, a dança, a poesia, e as diversas músicas que podemos cantar. Como uma faceta possível de mãe, Mnemosine é a que aceita, a que mistura, a que nina, conforta também, as derrotas<sup>17</sup>.

Ricouer discute essa relação entre o dever – visto aqui como uma maneira de honrar a trajetória do jogador, e cantar as suas experiências – e memória no seu livro “Memória, a História, o Esquecimento”:

“O dever de memória não se limita a guardar o rastro material, escrito ou outro, dos fatos acabados, mas entretém o sentimento de dever a outros, dos quais diremos mais adiante que não são mais, mas já foram. Pagar a dívida, diremos, mas também submeter a herança a inventário”. (RICOEUR, 2007:101)

A tensão de história e memória seria resolvida assim com o acolhimento de Mnemosine, com a possibilidade de dar voz àquilo tudo que não ficou gravado no videogame, seja nos seus dados, ou aquilo que ficou somente no pensamento dos jogadores. Em assumir que a estrutura talvez tenha que vir depois do memoriar, depois da voz. Primeiro, há o contemplar, depois o desenvolvimento e amadurecimento da experiência, via linguagem e diálogo, e então, a possibilidade de estruturar – mas sem o objetivo de criar estruturas fixas, mantendo a fluidez das complexidades –, atendo-nos, por fim, ao método fenomenológico, em que o fenômeno precede o estudo.

E assim como o *estar-ciborgue* se dá em uma rede de afetos, também é a assim que se dá a memória que os conserva, como coloca Deleuze:

“Memória é o verdadeiro nome da relação consigo, ou do afeto de si por si. Segundo Kant, o tempo era a forma pela qual o espírito se afetava a si mesmo, assim como o espaço era a forma pela qual o espírito era afetado por outra coisa: o tempo era então “auto-afecção”, constituindo a estrutura essencial da subjetividade mas o tempo como sujeito, ou melhor, subjetivação, chama-se memória. Não esta “curta memória” que duplica o presente, que reduplica o lado de fora e que não se distingue do esquecimento, pois ela é ela própria e é sempre esquecida para se refazer sua dobra (pli), com (repli), porque este permanece presente naquela como aquilo que é dobrado. Só o esquecimento (desdobramento, dépli) encontra aquilo que está dobrado na memória (na própria dobra)”. (DELEUZE, 1988:113)

---

<sup>17</sup> Outra noção possível pela leitura das musas gregas é a de um museu, ou seja, o local onde estão as musas, onde se encontram as singularidades e universal do que representa Mnemosine. É um conceito atraente que retomaremos mais à frente.

Vale notar que essa visão da memória difere do lembrar versus o esquecer. Assim como colocado por Ricouer (2007) realizar uma hermenêutica da memória está ligado ao esquecimento, pois a hermenêutica visa a interpretação do que foi falado e do que foi esquecido. Nesse caso, as memórias do pesquisador enriquecem os esquecimentos dos sujeitos de pesquisa; assim como as memórias dos sujeitos de pesquisa enriquecem o esquecimento do pesquisador. Assim, história e trajeto no jogo fazem parte de um campo de memória, cujo enfoque é sempre dos afetos e das experiências, na tentativa de criar uma narrativa dos afetos nos videogames, e dos rastros que ficam nas conversas sobre ele.

Das conversas, contudo, não pretendemos estudá-las sob o viés de uma análise do discurso<sup>18</sup> ou sob a cadência da Teoria da Percepção<sup>19</sup>. Para tentar ilustrá-las, vamos imaginá-las como mitemas de uma narrativa, aqueles que foram mais sonhados, mais imaginados, e tenta cavoucar os grãos também ocultos que permeiam essas falas. Assim, as memórias são vistas como imaginação em potencial, de modo que uma não está desassociada da outra, como propõe a teoria de Bachelard com relação à memória: “Em sua primitividade psíquica, imaginação e memória aparecem num complexo indissolúvel. Analisamo-las mal quando a ligamos à percepção. O passado rememorado não é simplesmente um passado da percepção [...]” (1971:89).

Ou seja, para essa pesquisa partimos da noção de imaginação, e não da percepção. Os jogadores-sonhadores devaneiam em sua condição de *estar-ciborgue*, o *estar-mundo* se torna uma morada em que podem repousar, e os mitemas se tornam imagens poéticas. Para Bachelard (1966), os arquétipos não têm intuito de emular o passado, assim, para ele, a imagem poética vem de um sonhador que cria imagens e é, ela mesma, uma possibilidade de devir. Pela sua exploração, podemos entender não os ecos do passado, mas os ecos de sua existência, conforme explanado:

“Quando, no decorrer das nossas observações, tivermos que mencionar a relação de uma imagem poética nova com um arquétipo adormecido no inconsciente, será necessário compreendermos que

---

<sup>18</sup> Como colocado em Foucault (1998) no livro “A Ordem do Discurso”, a análise dos discursos tem como objetivo compreender também as ideologias que podem se enquadrar nessas falas. Não que não acreditemos que todo o discurso seja a construção de uma cultura, como também partimos, sim, do princípio que o contexto social e histórico estão imbuídos na linguagem. Nossa escolha por não abarcar esse método meramente uma questão de recorte do que será evidencializado das conversas com nossos sujeitos. Ou seja, por mais que acreditemos na teoria foucaultiana, não olharemos para as falas sob a luz dessa perspectiva.

<sup>19</sup> Tratada por Skinner em diversos textos, aqui nos referimos especialmente ao livro *About Behaviorism* de 1974, a Teoria da Percepção calca-se no estudo do comportamento perceptivo como precorrente e estudo dos precorrentes do comportamento perceptivo.

essa relação não é propriamente causal. A imagem poética não está submetida a um impulso. Não é o eco de um passado. É antes o inverso: pela exploração de uma imagem, o passado longínquo ressoa em ecos [...]” (BACHELARD 1966:1-2).

Assim, daremos à interpretação desses mitemas a condição de imagens poéticas, na expectativa de que esses mitemas, ou imagens, absorvidos pelas conversas possam talvez revelar a memória, e servir como o acolhimento de Mnemosine, pois neles está todo o potencial do devir.

Também devemos levar em conta que os jogadores-sonhadores já são banhados da noção de desvendar. Essa desvendar, para Arlete Petry é uma das características que formam o corpus de um videogame. A autora coloca (2010) que jogar é desvendar, é ser jogado, ao passo que “O autor (...) se converte em um sujeito privilegiado na cadeia de um diálogo que os links e hiperlinks, bookmarks e trajetos tendem a revelar” (PETRY, 2010:159). Nesse sentido, a pensadora coloca que o jogo tem a ver com o adivinhar no sentido de abduzir. A abdução, explica Petry, diferentemente de dedução ou indução, requer “um tipo de raciocínio que, sem deixar de ter uma forma musement (palavra que deriva de “musa”). É um devaneio, uma fantasia (sem a carga negativa que essas palavras podem carregar), é puro jogo” (2010:264).

Para a semiótica de Pierce (1935,1958), o pensamento abduutivo começa com pistas sobre o fenômeno, e devemos segui-las para entender o que vem a seguir, como o trabalho de um arqueólogo: “A abdução inicia-se dos fatos sem, em princípio ter qualquer articular teoria em vista, embora ela seja motivada pelo sentimento de que uma teoria é necessária para explicar os fatos surpreendentes” (1935,1958:7.218). Poeticamente talvez possamos dizer que o sonhador-jogador se depara com o desconhecido, o novo, que lhe causa surpresa e estranhamento, assim (e seguindo a linha de Petry), ele parte para a experimentação lúdica de um novo universo, ele desvela suas musas para se entregar a um devaneio, e, abdutivamente, resolver a narrativa ludógica. Esse nos parece um caminho possível no escopo de tentar mapear memória sob o viés da fenomenologia e da hermenêutica. Partimos dos rastros da experiência do jogar que foram colocados (de maneira velada ou não) nas conversas, e faremos o caminho do jogador: contemplar o desconhecido, experimentar os devaneios e as imagens poéticas, e estudar a hermenêutica desses mitemas.

Para Pierce, contudo, o raciocínio se dá nas etapas: percepção de anomalia; surpresa e dúvida; abandono do modelo de pensamento anterior frente ao novo fenômeno; geração e seleção de hipóteses para compreender o novo problema.

Conforme colocamos, nessa pesquisa, abandonaremos a palavra percepção, e usaremos o imaginar. Nosso pensamento abduutivo, então, começa com o imaginar a anomalia.

Temos, assim, um caminho completo entre experiência de jogo e experiência de pesquisa:



**Figura 26 - Trajeto da experiência do jogo à experiência da pesquisa**

Contudo, alguns questionamentos ainda se tornam presentes: o que chamamos de rastros? E como faremos essa arqueologia para escavá-los? E, finalmente, como poderemos ver os resultados de nova escavação?

## **b. Os rastros, a arqueologia de memória, e os mapas do imaginário compartilhado**

### ***i. Rastros na pesquisa de processo criativo***

Se tomarmos a teoria geral dos signos de Peirce como pressuposto para entendermos rastro, continuamos com a nossa suposição de que os processos comunicacionais revelam suas formas em processos (e não necessariamente em pontos fixos). Afinal, como coloca Rochberg-Halton (1986:6) “todo o significado consiste em um contínuo processo sógnico de atos comunicativos orientados para fins últimos (...)”. Os rastros tanto dos videogames, quanto no material deixado por seus criadores, bem como pelos diálogos dos participantes da pesquisa foram construídos em diferentes tipos de processo, com dinâmicas próprias, de forma a demonstrar o próprio conceito de semiose, conforme explanado por Nöth:

Segundo Peirce, um signo é um fenômeno material ou meramente mental que se refere a um fenômeno anterior, o objeto do signo, que resulta num outro signo, o interpretante, que apresenta uma interpretação do signo primeiro em sua relação com seu objeto. Semiose, nessa perspectiva, é um processo dinâmico no qual o signo, influenciado pelo seu objeto precedente, desenvolve o efeito do signo num interpretante subsequente. O signo não serve apenas como um mero instrumento de pensamento, mas desenvolve sua própria dinâmica que é, de certo modo, independente da mente de um indivíduo. (NÖTH, 2001:2)

Apesar de o autor comentar sobre a semiose de um signo, acreditamos que podemos facilmente generalizar o comentário, e pensar sobre uma semiose de signos indiciais, que se caracteriza pelo encontro dos vestígios. O rastro seria uma representação ou de um legado cultural ou de uma vivência pessoal, que nos faz associar o fenômeno a um conhecimento preexistente, via indicação. Talvez uma das frases mais reconhecíveis desse tipo de raciocínio seria “Onde há fumaça, há fogo”, mas também podemos entender esses rastros como cata-ventos, que indicam que o vento flui para um local específico, mesmo que não possamos vê-los; ou o som de um trovão que precede o raio e o relâmpago. Há uma proximidade, uma contiguidade entre ambos.

Assim como há uma proximidade entre a protagonista criada por Aline em seu diário, e a comandante Shepard dos games: ao ler do diário de Aline você pode, por pensamento abduativo, entender qual jogo digital ela se refere, mesmo sem nome ou imagem do personagem. O diário indica a personagem dos videogames, funciona como pegadas na areia, não há nele as propriedades definitivas de Shepard de Mass Effect 2,

mas pensamos nela como resultado das descrições da página. Entendemos o espaço de ação de Aline-Shepard, assim como o local em que atual, e as causalidades entre as personagens, a do game e a Aline-Shepard Assim, as semioses indiciais entre jogador, jogo digital, e espaço do jogo podem ser encontradas na nessas características “porque é um signo que estabelece relações diádicas entre representamen e objeto. Tais relações têm, principalmente, o caráter de causalidade, espacialidade e temporalidade” (NÖTH, 1995: 84).

Nesse caso, ligar somente o diário de Aline-Shepard à comandante Shepard, seria um trabalho para o pensamento abduutivo, o de compreender as indexações. Ao considerar como esse conceito pode ser expandido para videogames, vale adentrar na teoria de Jenkins (2003). Para o pensador, o gameplay também pode se tornar parte da experiência narrativa através de dois conceitos: espaços evocativos, que fazem referência a histórias que o jogador já conhece, que fazem parte da cultura humana; e micronarrativas, que mostra os conflitos do game em pequenos eventos. Talvez não seja incorreto pensar que o autor propõe que estudemos ou criemos espaços e narrativas que evoquem signos em um trajeto antropológico cultural da humanidade, e propõe trabalhar com eventos e conflitos como mitemas.

Assim, como propusemos, o processo abduutivo dessa pesquisa parte desses dois princípios: signos indiciais e mitemas, que podem ser escavados tanto nos jogos digitais, quanto das conversas com os jogadores. Entramos, então, na tautocronia do localizar e do selecionar. Lucia Leão (1999) fala do ciberespaço como “a experiência do nó”, e suas qualidades:

“Imagem metafórica do impasse, da paralisia e do enredamento, o nó é aquilo que nos faz parar, que nos impede de prosseguir, é o não-lugar que nos suga, a inércia violenta e poderosa. O nó pode e deve ser utilizado pelos que desenvolvem jogos (games). O nó seduz aqueles que procuram situações desafiantes, que gostam de decifrar enigmas. Por outro lado, o nó deve ser evitado ao máximo por aqueles que buscam explorar o potencial de comunicação da WWW. (...) menus e mais menus quebram demais o movimento natural e contínuo da leitura”. (LEÃO, 1999: 28-29)

Fazer pesquisa, em qualquer âmbito, é como tentar compreender o nó, desfazer e criar novos nós. Ao mesmo tempo em que se decifram enigmas, criam-se novos. A pesquisa com foco em processos deve se atentar para não quebrar o movimento natural de sua leitura, pois aceita e abraça as complexidades. Falar sobre mundos digitais tem o “desafio de desenvolver um sistema aberto a uma pluralidade de discursos. Um sistema

que dê espaço a múltiplos centros e a múltiplas falas”. (LEÃO, 1999:76). Com isso em mente como realizar uma poética nas pesquisas de processo?

Leão e Salles (2011) criam esses potenciais espaços no artigo *A pesquisa em processos de criação nas mídias: três perspectivas*. A começar com as questões do localizar, como “definir um território de investigação, mapear seus limites e contextualizar (em termos de tempo e espaço) sua localização” (LEÃO E SALLES, 2001:6); do questionar, de modo abduativo, como Sherlock Holmes, a procura de rastro que levam a mais rastros; e do abrir, como estar aberto para “o inusitado e pode propor respostas inesperadas” (2001:7). Ou seja, a pesquisa de processos criativos sempre se lança aos rastros, seja por hermenêutica de mitemas, pelo olhar do nó, ou qualquer outro modelo possível.

A crítica, colocam as pesquisadoras, tem a ver com os procedimentos que levam à construção das obras. No caso dos processos criativos, isso se faz através de dos documentos que um artista deixa, os registros da obra para além da obra: “As descobertas feitas saem, portanto, de dentro dos próprios processos, isto é, são alimentadas pelos documentos que pareceram necessários aos artistas ao longo de suas produções”. (LEÃO E SALLES, 2001:9).

Ou seja, é necessário que encontremos modos de ler esses índices. E enquanto no caso da crítica genética isso pode ser realizado via os documentos deixados pelo artista, no caso dessa pesquisa, os índices do *estar-ciborgue* podem aparecer, acreditamos, no diálogo. Assim, nossas conversas com os jogadores nos servem como tipos de documentos e matérias-primas, ou uma matéria primeira, para que possamos seguir os rastros da experiência do jogar. Servem como os índices para que possamos sonhar imagens poéticas, para que possamos chegar a Mnemosine, à intimidade da memória, afinal “toda matéria imaginada, toda matéria meditada, torna-se imediatamente a imagem de uma intimidade”. (BACHELARD, 1990b.:4)

Além da crítica genética vista aqui como uma possibilidade de compreender a imaginação como mapas poéticos (falaremos desses mapas adiante), também usaremos a terceira perspectiva proposta por Leão e Salles, que é o uso de um recorte curatorial:

A terceira perspectiva prevê o desenvolvimento de um recorte curatorial que organize obras diversas a partir de um eixo reflexivo. O processo de criação de um projeto curatorial envolve uma série de escolhas. Uma das escolhas fundamentais diz respeito ao desenvolvimento de uma proposta curatorial fundada em uma problematização específica. Nesse caso, o curador opta por uma proposição conceitual e organiza seu processo criativo através de

escolhas que dialoguem ou problematizem sua proposição. (LEÃO e SALLES, 2011:12).

No livro *Videogames e Mitologia*, tentei criar uma poética ontológica das narrativas ludológica dos videogames, calcadas por como os jogos digitais realizavam traduções intersemióticas<sup>20</sup> e passagens do imaginário aos videogames. Nesse primeiro estudo, descobri que há diferenças em como o imaginário é traduzido em videogames:

“Há jogos digitais que se apoiam completamente em uma obra, (...) e se utiliza das mesmas personagens do poema para nomear as personagens do videogame, isto é, a imagem do poema é traduzida de forma mais literal em relação ao seu original. Contudo, em videogames como *Silent Hill*<sup>21</sup> não há, em um primeiro olhar, uma relação direta do arquétipo original com a construção de sua narrativa ludológica. Porém, assim que observamos pelo viés do imaginário, podemos perceber ligações e fios que tecem uma trama que contém elementos arquetípicos, mesmo que não sejam demonstrados de maneira literal.

Há também aqueles que optam por criar um sincretismo, em que certas figuras ganham usos literais, e outras são traduzidas mais livremente. Nesse caso, podem-se fundir diversos originais em uma nova obra, mas ela sempre aponta para uma contemporaneidade. Isto é, não apenas o símbolo ganha ressignificação social, mas todo o preceito da narrativa ludológica contemporiza certos temas”. (GASI, 2013:77)

Enquanto videogames que traduzem o imaginário mitológico de maneira mais literal foram classificados como “Imagem Intrínseca”, jogos digitais como *Silent Hill*, em que o desenvolvedor do jogo opta por revisitar certas figuras sem nenhum literalismo receberam a nomeação de “Aura Imaginária”. O tipo “Sincretismo Mitológico”, contudo trata de assuntos e imagens que remetem às narrativas míticas clássicas, mas são criadas de forma a abranger a contemporaneidade, em um amálgama de potências e misturas. Nessa tipologia, classifiquei *Bioshock*, que faz parte do corpus da presente pesquisa, como um game de sincretismo mitológico, já que:

“O jogo digital *Bioshock* tem um amálgama de inspirações, que incluem mitologia grega (da qual retiram nomeação de personagens, como deuses e titãs, para a criação de seu universo), literatura, filosofia e questões contemporâneas na relação homem-máquina (no caso, a manipulação genética)” (GASI, 2013: 95)

---

<sup>20</sup> Noção do pensador Júlio Plaza, que afirma que: “Quando pensamos, traduzimos aquilo que temos presente à consciência, sejam imagens, sentimentos ou concepções (que, aliás, já são signos ou quase signos) em outras representações que também servem como signos. Todo pensamento é tradução de outro pensamento, pois qualquer pensamento requer ter havido outro pensamento para o qual ele funciona como interpretante”. (PLAZA, 2009:5).

<sup>21</sup> *Silent Hill 2*, videogame lançado em 2001, com versões para PlayStation 2, PC e Xbox, segue o protagonista James Sunderland, que recebe uma carta de sua esposa falecida, Mary, convidando-o a encontrá-la na cidade de *Silent Hill*. Ao chegar lá, James percebe que há algo de errado com o ambiente, cheio de inimigos, e que a cidade parece abandonada há anos. James passa a tentar encontrar o local especial que sua esposa cita na carta.

O diretor de Bioshock, Ken Levine, buscou referências em diversos autores, como diz Douglass C. Perry, em *The Influence of Literature and Myth in Videogames*:

“Com Bioshock, eu queria criar um mundo em que a trama seria crível, mas com base em coisas que estamos vivendo agora, como as perguntas morais que a pesquisa desenvolvida com células-tronco levanta”, disse Levine ao IGN. “E então eu li textos de Ayn Rand e [George] Orwell, e todo o tipo de literatura do século 20 que trata de sociedades utópicas e distópicas, e achei fascinante”. (LEVINE, em entrevista a PERRY, 2006).

O recorte curatorial do livro *Videogames e Mitologia*, bem como o videogame Bioshock como corpus, são mantidos nessa tese, não apenas por uma questão de recorte, mas também por ajudarem a nos guiar nas passagens possíveis. Assim, ao entrar em contato com os jogadores e participantes da pesquisa, podemos oferecer um escopo de uma tipologia ontológica, um ponto de partida para estudarmos três videogames que se propõem a traduzir o imaginário de forma diferente em suas narrativas ludológicas. Ou seja, com cada jogo digital de nosso corpus temos uma poética ontológica diferente, de forma a tentar criar uma possível generalização de nossos encontros nessa pesquisa.

Assim, antes de começarmos as pesquisas quanti e qualitativa, optamos por recortar um corpus de videogames que apresentam diferentes traduções intersemióticas de imagens míticas nos games. Bioshock é, como dito, nossa escolha para sincretismo mitológico. Okami, por sua vez, faz intrinsecamente paralelos de sua narrativa com a mitologia japonesa da deusa Amaterasu, além da cultura japonesa, com o uso de nanquim e gravuras que podem remeter à arte criada no país ao longo dos anos. Já em *Mass Effect 2*, não podemos identificar imagens míticas clássicas a priori, mas elas existem como um aura, que norteiam a criação de novos signos, ou seja, o jogo digital estaria na classificação de aura imaginária. Falaremos com mais profundidade dos temas de cada videogame nos próximos capítulos. Por enquanto, demonstramos a escolha do nosso corpus no diagrama abaixo:



Figura 27 - Classificação das poéticas do imaginário traduzidas nos videogames, realizada no livro Videogames e Mitologia

E enquanto colocamos questões relevantes para o método à tona, como dispositivos e agência, hermenêutica e diálogo, rastros e processos de criação, ainda é necessário comentar sobre como realizara arqueologia e processar esses conteúdos. Como realizar, então, uma arqueologia das imagens poéticas, a partir dos videogames e das conversas com nossos jogadores-participantes?

### *ii. Uma arqueologia das imagens poéticas*

A noção de visualizar o fenômeno comunicativo a partir de mitemas apresentados nas conversas nos é atraente, conforme comentamos no primeiro capítulo. Partimos de um preceito que a vivência do ciberespaço não é neutra, bem como os diálogos, eles também podem alterar a memória que tivemos da experiência, conceitos também já colocados. E também imaginamos que são exatamente esses diálogos calcados em memória que podem nos ajudar a encontrar histórias alternativas, que seriam engolidas por Cronos. Nossos diálogos seriam, assim, uma série de pistas e caminhos, que podem nos levar a artefatos de comunicação: os mitemas.

Em vez de realizar o processo de encontrar “becos sem saída, os perdedores e as invenções que nunca se tornaram um produto final possuem histórias importantes para

contar” (HUHTAMO e PARIKKA, 2011:3) focando no processo de criação dos videogames, tentamos criar esse processo nos diálogos com nossos personagens-jogadores. Para nós, a comunicação também tem seu material, e, então, não seria interessante criar uma nuvem de mitemas que não se foca somente em discursos dominantes? Felinto comenta, em entrevista, sobre esse mesmo foco, encontrado em um modelo chamado Arqueologia da Mídia, que tem:

“(…) o mesmo interesse pelas abordagens históricas, pela relação com a obra de Foucault, pelo fascínio com as ideias de registro e arquivo, pelo foco na questão das ‘materialidades da comunicação’. Esses temas, essenciais à proposta da arqueologia da mídia, têm certo apelo cultural no universo germânico que seria muito difícil explicar em poucas linhas. Um aspecto importante da arqueologia da mídia é sua preocupação em efetuar uma leitura da história “a contrapelo” (para usar um termo de Walter Benjamin). Ou seja, uma história que rejeita as narrativas triunfalistas e dominantes da grande odisseia tecnológica em benefício de um foco em narrativas heterodoxas, direcionada a ‘coisas’ (objetos, ideias, tecnologias) que não ‘deram certo’ ou que representaram paradigmas minoritários. Além disso, os arqueólogos da mídia se inspiram na arqueologia dos saberes de Foucault, mas compensando, através dos estudos de mídia, seu baixo interesse pelos suportes materiais (meios e tecnologias) por meio dos quais os discursos dominantes de uma época são veiculados”. (FELINTO, 2011:online)

Felinto comenta sobre a contribuição de Foucault, pois o autor colocou a arqueologia como uma possibilidade de escavar como uma das condições de nossa existência, e nos atentou que, para compreendermos o humano, devemos realmente cavar nossos objetos e, até mesmo, nossos discursos. Para Foucault, contudo, a arqueologia proposta tem a ver com análises da formação de discurso: “trata-se de compreender o enunciado na estreiteza e singularidade de sua situação; de determinar as condições de sua existência” (FOUCAULT, 1986:21). Em contraponto, para Zielinski em “A Arqueologia da Mídia” de 2006, realizar arqueologia da mídia não trata de determinar as condições da existência de um discurso, mas estudar os desdobramentos possíveis e seus movimentos labirínticos. Portanto, realizar uma arqueologia de diálogos é um método já contemplado e aplicado por diversos pensadores dessa linha teórica.

A diferença da arqueologia para outro método é que não buscamos tendências que são dominantes, podemos descobrir as variações individuais, pontos que servem como mutações. Podemos desatar e atar novos nós, porque o nó nos é caro e importante, mesmo que seja um pequeno e aparentemente não relevante nó.

\*\*\*\*\*

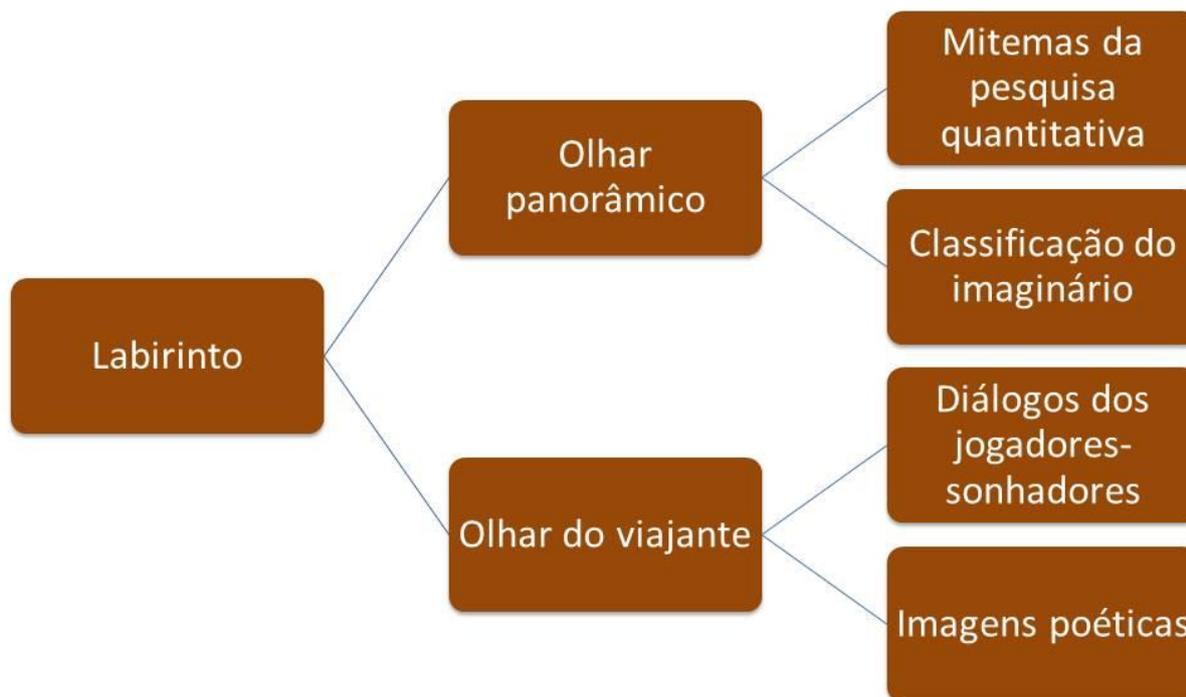
Imagine-se em uma nova cidade. Um local que você nunca esteve antes. Pense em como seriam essas ruas, qual seriam os maiores monumentos da capital listados em todos os livros-guia, os restaurantes mais conceituados, onde estão as maiores obras de arte produzidas por aquele povo. Agora imagine não apenas o conceito da cidade, pense em seu povo de verdade, aquele que vive e respira. Pense nas vielas que não estão nos mapas mais famosos, nos pequenos cafés, pense naquilo que nunca seria descoberto se você não tomasse o caminho errado. Como explorar tal capital? Ao seguir o mapa, seu trajeto está traçado. Ao criar seu mapa, os pontos de interesse podem servir como nós ou potenciais para que toda a vizinhança seja explorada. Se você optou por entender a riqueza daquela região não apenas pelo que já foi conhecido por vocês, mesmo que em imagens no seu sistema de busca online, você entendeu o potencial de uma arqueologia. Agora, imagine que essa capital é um videogame. Ou uma conversa.

\*\*\*\*\*

Ou seja, realizar arqueologia é considerar todo o labirinto, e não apenas o caminho que leva à saída, queremos olhar para os locais onde ele se fecha, para pequenos objetos que podem estar escondidos, para as variáveis, optamos pela aventura de nos perder, e não de nos encontrar. Pois também na perda está o encontro.

Quando começamos a pesquisa, de forma quantitativa, pedimos para que nossos entrevistados nos dissessem dez palavras que associam aos games-corpus que usaremos. Também pedimos que enviassem imagens que os lembrassem dos jogos digitais, mas que não fossem telas retiradas desses games. Para nós, era importante entender primeiramente quais seriam os discursos dominantes, para, assim, entender quais seriam os diálogos mais associados à intimidade e à memória no segundo momento, na pesquisa qualitativa. Dessa maneira, não partimos do princípio de que já sabíamos qual seriam as respostas mais hegemônicas, para não começar com pistas não da práxis, pistas que não estão necessariamente ligadas ao fenômeno dos videogames, mas ao nosso entendimento desses.

Como já disse Leão: “O labirinto inclui dois tipos de olhar. O olhar do arquiteto que tudo conhece, panorâmico e global; e o olhar do viajante, aquele que, sem mapa, avança passo a passo no labirinto”. (LEÃO, 1999:93). Acreditamos em mesclar os dois olhares, e que ambos podem ser realizados via índices: do próprio pesquisador ao vivenciar os jogos digitais escolhidos (e pela própria escolha da classificação do imaginário), dos mitemas encontramos na pesquisa quantitativa e dos diálogos e imagens poéticas desvendadas na parcela quantitativa do método. Como resume a imagem:



**Figura 28 - Os dois olhares do labirinto na presente pesquisa, a partir da colocação de Lúcia Leão**

Contudo, quando partirmos para as conversas com os jogadores, fomos colocados frente a um dilema: como classificar e ao mesmo tempo respeitar a diversidade? Um problema que foi tratado por Zielinski:

“Ao procurar, coletar e classificar, o arqueólogo atribui significados; e esses significados podem ser totalmente diferentes daqueles que os objetos tinham originalmente. O envolvimento nesse trabalho suscita um paradoxo; isto é, dependemos dos instrumentos das técnicas culturais para ordenação e classificação, enquanto, ao mesmo tempo, nosso objetivo é respeitar a diversidade e a especificidade. A única solução para esse dilema é rejeitar a ideia de que esse trabalho é inovador: renunciar ao poder, do qual podemos facilmente nos apossar, é muito mais difícil do que alcançar uma posição que seja possível manejar”. (ZIELINSKI, 2006:44)

Em sua arqueologia das mídias, ou anarqueologia, ou variantologia, Zielinski nos propõe buscar camadas subterrâneas. Na primeira parte da pesquisa, então, optamos por reduzir as frases ao máximo que podíamos, mas de maneira a preservar parte de seu sentido. Nossa mínima equação possível são as palavras. No primeiro capítulo (página 10), mostramos a nuvem de palavras criada pelos participantes da pesquisa quantitativa, e queremos desvelar as os mitemas hegemônicos de cada jogo digital, o que faremos a seguir.

Na segunda parte, optamos pela simplicidade de anotar as conversas, e também pela possibilidade de criar uma mínima equação dos mitemas que apareceram. Para nós, a simplicidade surge como uma maneira de desviar o poder citado por Zielinski, e nos trazer mais próximos ao devaneio, como coloca Bachelard: “Todo devaneio tem um passado, um longínquo passado, e o devaneio das águas tem, para certas almas, um privilégio de simplicidade” (BACHELARD, 1988:172). Ou seja, queremos o passado e a memória, mas também o privilégio da simplicidade.

Para tanto, partimos de um projeto belíssimo, ao mesmo tempo grandioso e simples, e tentamos o simplificar ainda mais. Aby Warburg queria criar um atlas de imagens, um projeto de 1924, chamado *Mnemosyne Atlas* [Der Bilderatlas Mnemosyne (Warburg, do livro editado em 2010)], com o qual pretendia criar uma história da arte sem palavras, e compreender as produções culturais da humanidade. Ele reuniu 79 painéis e 900 imagens, em sua maioria fotografias em preto e branco, que mostravam reproduções de obras artísticas (pinturas, esculturas, selos, moedas, monumentos). Uma antropologia de imagens que chamou de uma “História de fantasmas para pessoas adultas” (Warburg, 2015)

Não temos a intenção, porém, de criar um atlas de imagens para toda a produção humana dessa década, mas apenas para os três games da nossa pesquisa. Porque calcamos nosso método em dois tipos, também criamos duas formas de atlas visuais. O primeiro foi feito a partir de imagens enviadas por jogadores, que enviaram imagens que lhe remetiam ou lhe lembravam do jogo do jogo que conheciam (Okami, Mass Effect 2 e Bioshock). Para a segunda parcela foi criado um mural para cada videogame, desenhado pelos jogadores-pesquisadores em um último encontro, que ocorreu passado um ano que encerraram sua experiência com os jogos digitais.

Nosso material de estudo pode ser assim listado:

1. Palavras que remetem ao nosso corpus de videogames, enviadas por jogadores, em modo quantitativo, que foram agrupadas em nuvens de palavras.
2. Imagens que remetem ao nosso corpus de videogames, enviadas por jogadores, em modo quantitativo, que foram agrupadas em um site.
3. Diálogos e conversas de nossos personagens-jogadores, que ocorriam sempre uma semana após a vivência.

4. Três murais de desenhos, criados pelos nossos personagens-jogadores, desenhados um ano depois da vivência dos respectivos jogos digitais.

Temos, então, um universo de potências em imagens e mitemas, que podemos escavar via uma arqueologia, e o último passo do nosso método deve ser compreender como faremos uma leitura dessas possibilidades. Quando propomos uma visão fenomenológica e hermenêutica, partimos do princípio do todo, e captar o todo é uma tarefa hercúlea. Lúcia Leão comenta sobre essa dificuldade no artigo “*O universal no imaginário sistêmico das poéticas cartográficas: acoplamentos e desvios nos processos de criação transmidiáticos*”:

“No imaginário sistêmico das redes, o universal é sempre rizomático e se desvela em múltiplas faces: listas de favoritos, assinaturas de atualizações, enciclopédias... Como imagem de totalidade, o universal retoma propostas da gestalt e do holismo, e nos convida a compreender o ‘todo’” (LEÃO, 2011:3)

Como podemos compreender a utilização de um imaginário sistêmico para a presente pesquisa? E, assim, pensar em uma cartografia das passagens desses mitemas?

### ***iii. Cartografia – passagens da uma mitohermenêutica***

Para traçar essa jornada, começamos com a própria Leão em sua visão do labirinto. Para ela (1999), vivenciar o labirinto é se movimentar em paisagens, em interesses, surpresas, e em interconectar esses elementos. Os elementos são, para a autora, fios de uma trama, e suas potências são múltiplas:

“Toda vez que tentamos apreendê-las, elas se esvaem. Se quisermos reencontrá-las, temos que adentrar novamente na complexidade, temos que retornar nossa tapeçaria e (...) finalizar a tapeçaria implica não mais tecê-la e perder com esse fim o prazer único de tramar seus fios.” (LEÃO, 1999:132)

Quando a pesquisadora comenta sobre o labor e o prazer de criar uma tapeçaria, podemos até dizer que ela nos atenta às vicissitudes dos movimentos, e também à sua beleza. São conexões e perdas que ocorrem nas mudanças, são Cronos e Mnemosine juntos, em afagos e pugnâncias. Como nos lembram Deleuze e Guattari (1995:133): “O mapa é aberto, conectável em todas as suas dimensões, desmontável, reversível, suscetível de receber modificações constantemente”.

Nossa construção, portanto, deve sempre partir do princípio de perder-se e construir-se. Nossos mapas não podem ser regras, mas uma cartografia que propõe um olhar projetivo, mesmo que seja somente um olhar. É descrever a trajetória que podemos visualizar, mas saber que a trajetória não é a final, é um dos caminhos possíveis, para que não percamos o dinamismo da topologia, ou a densidade dos fios. Para tal, os mapas devem mostrar essas passagens. Deleuze (1988) propõe uma cartografia via diagrama:

“O diagrama não é mais o arquivo, auditivo ou visual, é o mapa, a cartografia, coextensiva a todo o campo social. É uma máquina abstrata. Definindo-se por meio de funções e matérias informes, ele ignora toda distinção de forma entre um conteúdo e uma expressão, entre uma formação discursiva e uma formação não discursiva”. (DELEUZE, 1988, p.44).

Pensar em nuvens de palavras e em um atlas de imagens poéticas talvez já possa ser considerado uma forma de pensamento diagramático, o que nos leva a considerar que criar diagramas tem muito a ver com identificar pistas e rastros, e criar um trajeto, verificar um processo. Afinal, a partir do fenômeno, criamos pequenos mapas, sejam com palavras ou com imagens, que podemos nos indicar muito sobre a relação do *estar-ciborgue* com o seu *estar-mundo*, e, depois da experiência, com o mundo não do jogo. E sempre levamos em conta a passagem do tempo e a memória como alicerces para a identificação dos rastros. Com esse material, podemos, então, pensar na criação de novos diagramas, que levam em conta novas linhas, como as memórias dos nossos jogadores, identificar quais são as imagens dominantes, e quais são as imagens feitas do material de ruínas e memórias.

Para o pensador, cartografar também é “desemaranhar as linhas de um dispositivo” (DELEUZE, 2005:1), ou seja, entender as tramas de subjetividade que atuam nesse dispositivo. Sendo que essas linhas devem ser heterogêneas, conectadas, de maneira que qualquer ponto do rizoma deve estar conectado a qualquer outro, numa rede aberta.

Ao comentar sobre o rizoma, Deleuze e Guattari (1995) destacam princípios além de conexão e heterogeneidade. O primeiro, multiplicidade, que foge à lógica hierarquizada do conhecimento, pois não há começo nem fim ao saber. As linhas da trama são independentes, são territórios, sejam sujeitos ou objetos. O rizoma não admite nem um, nem outro, mas os incluem na sua complexidade, de modo a não haver modelo perfeito, mas releituras e mapas que sempre podem ser remodelados. A cartografia deve

seguir esse princípio, assim como o modelo proposto por Zielinski: assumir que sempre será apenas uma das releituras possíveis. Assim como é o jogar o videogame: cada caminho de nossos participantes é uma das trajetórias possíveis.

Podemos até dizer que nossos mapas serão uma heterotopia em potencial, serão espaços que têm múltiplas camadas de significação ou de relações a outros lugares, cuja complexidade não pode ser vista imediatamente, e que devem inspirar a criação de novos agrupamentos possíveis. As heterotopias podem unir espaços em si, então, por uma conexão entre os significados; ligar diferentes períodos de tempo, os diferentes momentos da conversa com os jogadores por exemplo, através de regras que limitam esse espaço, os recortes que delimitam cada cartografia.

Para Deleuze (1995), estudando Foucault, heterotopia é um método para a análise e a descrição dos fenômenos através de cartografia e criação de diagramas, de modo a dar visibilidade às relações encontradas, ao percurso feito pelo filósofo. Assim, também é possível encontrar heterotopias de desvio, os comportamentos não considerados normais ou ordinários aplicados a cada fenômeno.

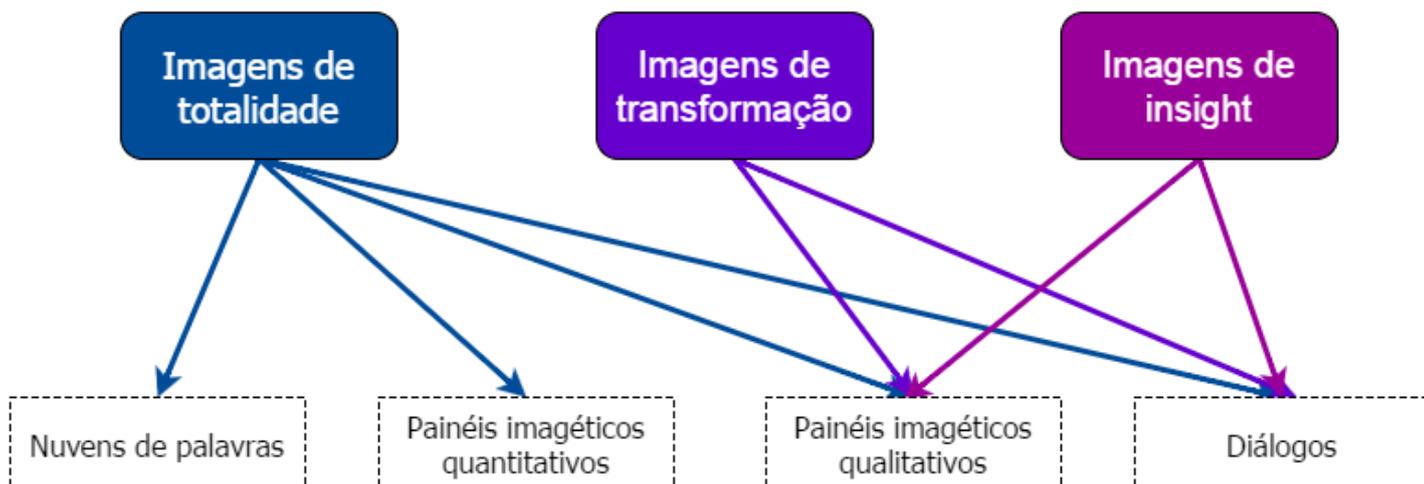
Uma das características interessantes da heterotopia é exatamente a questão do tempo, já que Deleuze propõe que heterotopias estão conectadas a recortes de tempo. No nosso caso, temos o recorte de um tempo curto (uma semana entre um diálogo e outro com os nossos jogadores) e um recorte de tempo longo (os últimos painéis criados passado mais de um ano da vivência dos games pelos participantes da pesquisa). As conexões de rede estão, dessa maneira, sempre ligadas à Clio e à Mnemosine. Já que “a cartografia, diferentemente do mapa, é a integridade da paisagem em seus acidentes, suas mutações” (ROLNIK, 1989:62). Seria bem interessante poder voltar aos sujeitos-jogadores depois de alguns anos (que tal uma década) para refazer o experimento, mas deixamos isso para uma pesquisa futura.

Para nós, os diagramas servem como uma maneira de visualizar e compreender os dados. E, como coloca Leão (2011), “essas cartografias poéticas são processos mediados por sistemas computacionais que transformam grande quantidade de dados abstratos em uma representação visual, em geral, dinâmica e interativa”. Com elas, podemos refletir, e, talvez encontrar desvios intrigantes. Ainda para Leão, a visualização de dados pode ser feita de três maneiras: como imagem de totalidade (para integrar o local e o global); como transformação (quando colocada dentro de um tempo e um espaço determinado); e como insight (para visualizar emergências particulares

da trajetória dos usuários). Vamos retomar nosso material de pesquisa com as cartografias poéticas em mente:

1. Nuvens de palavras, visualizadas como imagens de totalidade.
2. Imagens poéticas, que foram agrupadas em um site, visualizadas como imagens de totalidade.
3. Diálogos e conversas de nossos personagens-jogadores, que ocorriam sempre uma semana após a vivência, imagens de transformação, que devem trazer imagens de insight e de totalidade.
4. Murais de desenhos, criados pelos nossos personagens-jogadores, desenhados dois anos depois da vivência dos respectivos jogos digitais, imagens de transformação, que devem trazer imagens de insight e de totalidade.

Como aplicado no diagrama:



**Figura 29 - Classificação de imagens de Leão aplicadas à nossa cartografia poética**

Definido nosso esquema geral de cartografias, calcado em procura por rastros e arqueologia as imagens, podemos criar e verificar diagramas poéticos que criamos com base na pesquisa quantitativa?

## c. Uma cartologia poética: os mitemas dominantes em Okami

### i. Nuvem de palavra e painel imagético

Para verificar quais são os discursos da comunidade de jogadores que são dominantes em Okami, começaremos por demonstrar aos diagramas criados na nossa pesquisa quantitativa. A começar pela nuvem de palavras, que foi limpa das palavras que remetiam aos afetos já vistos no primeiro capítulo:



Figura 30 - Nuvem de palavras associadas ao videogame Okami

Os termos mais utilizados são, conforme demonstrado: Mitologia, Arte, Artístico, Japão, Natureza, Poético, Colorido, Amizade, Beleza. Podemos, inclusive,

tentar criar um novo diagrama para agrupar os termos mais dominantes. Afinal, ao verificarmos as palavras, podemos perceber que muitas delas se relacionam. Por exemplo: arte, artístico e beleza dizem respeito às qualidades gráficas e escolhas estéticas do game. Se pensarmos na classificação poética do imaginário de Okami, sabemos que a característica principal de um videogame de imagem intrínseca é exatamente traduzir de forma mais literal as imagens míticas clássicas. Okami conta a história mitológica de deusa japonesa Amaterasu, o que aparece no discurso da comunidade com as palavras mitologia e Japão. Além disso, há termos que se referem às outras parcelas da narrativa ludológica do game, como amizade, natureza, e poético.

Assim, podemos classificar as palavras mais usadas da seguinte maneira:

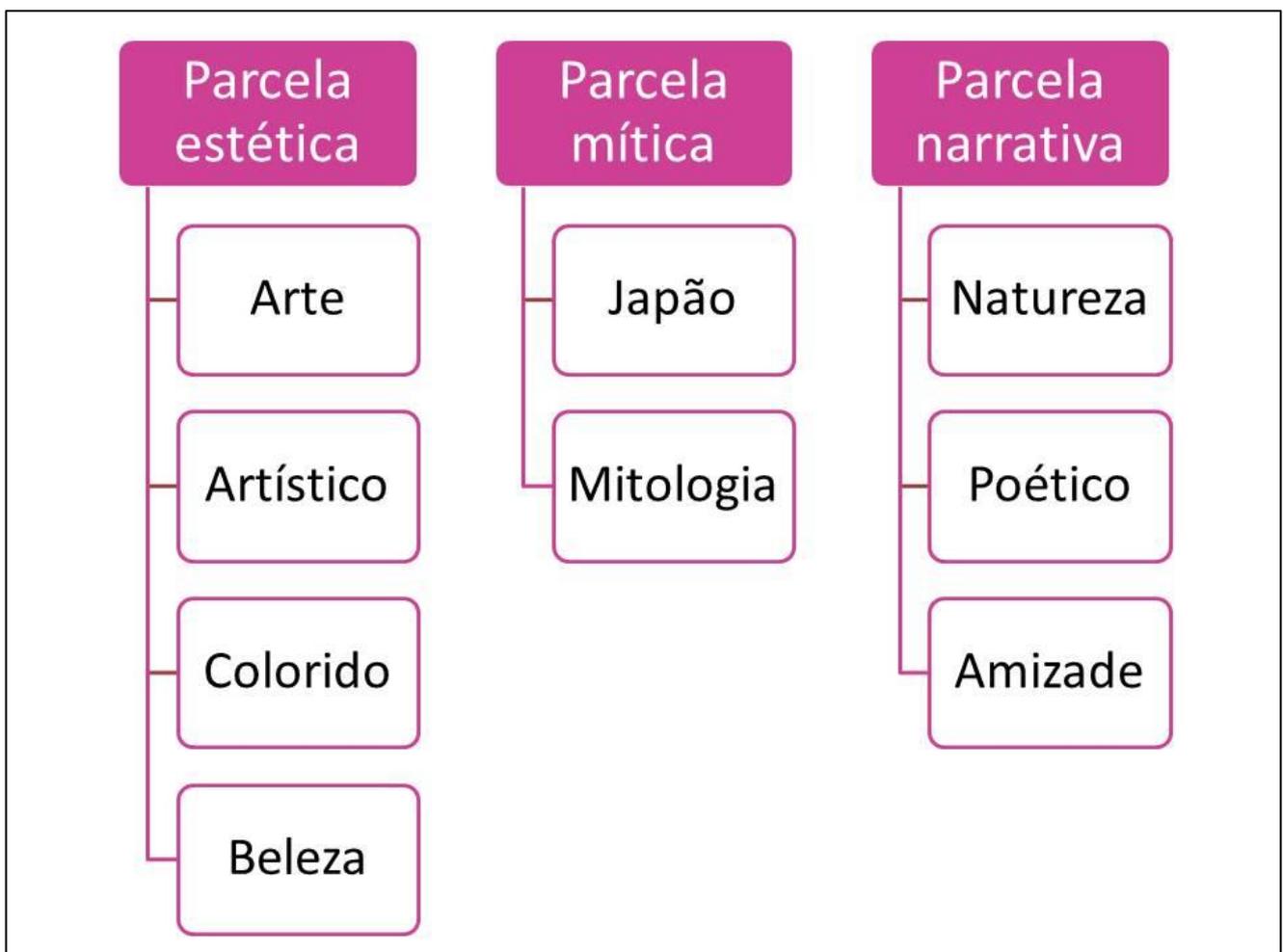


Figura 31 - Palavras dominantes de Okami, classificadas por tipo

Outra possibilidade seria em colocar as palavras “natureza” e “poético” na coluna de parcela estética. Vale a pena comentar que essas divisões são, claro, artificiais. Um dos exemplos disso é que o videogame tem no cerne de sua narrativa ludológica a parcela estética, já que o jogador controla um pincel de nanquim como sua

arma principal, e como o artefato que o possibilita criar mudança no *estar-mundo*. Ou seja, todas as nossas palavras da parcela estética poderiam ser contempladas em uma parcela de gameplay, por exemplo. Todo o jogo digital se revela para o jogador como se fosse uma pintura em aquarela. Ou seja, a arte do game está conectada com as suas mecânicas.

Essas junções acontecem com toda a nossa classificação. Na narrativa ludológica de Okami, a reencarnação da deusa japonesa Amaterasu pode restaurar a natureza e a beleza de um mundo que passou a ser corrompido pelo vilão Orochi. A loba, a protagonista é acompanhada de um pequeno grilo e artista ambulante, chamado Issun, e um guerreiro, Susano, em uma demanda para destruir Orochi. Assim, a mitologia é personificada na parcela estética pela escolha da loba que empunha um pincel de nanquim.

Antes de identificarmos novos temas, podemos olhar para o diagrama criado a partir de nosso painel de imagens poéticas<sup>22</sup>:

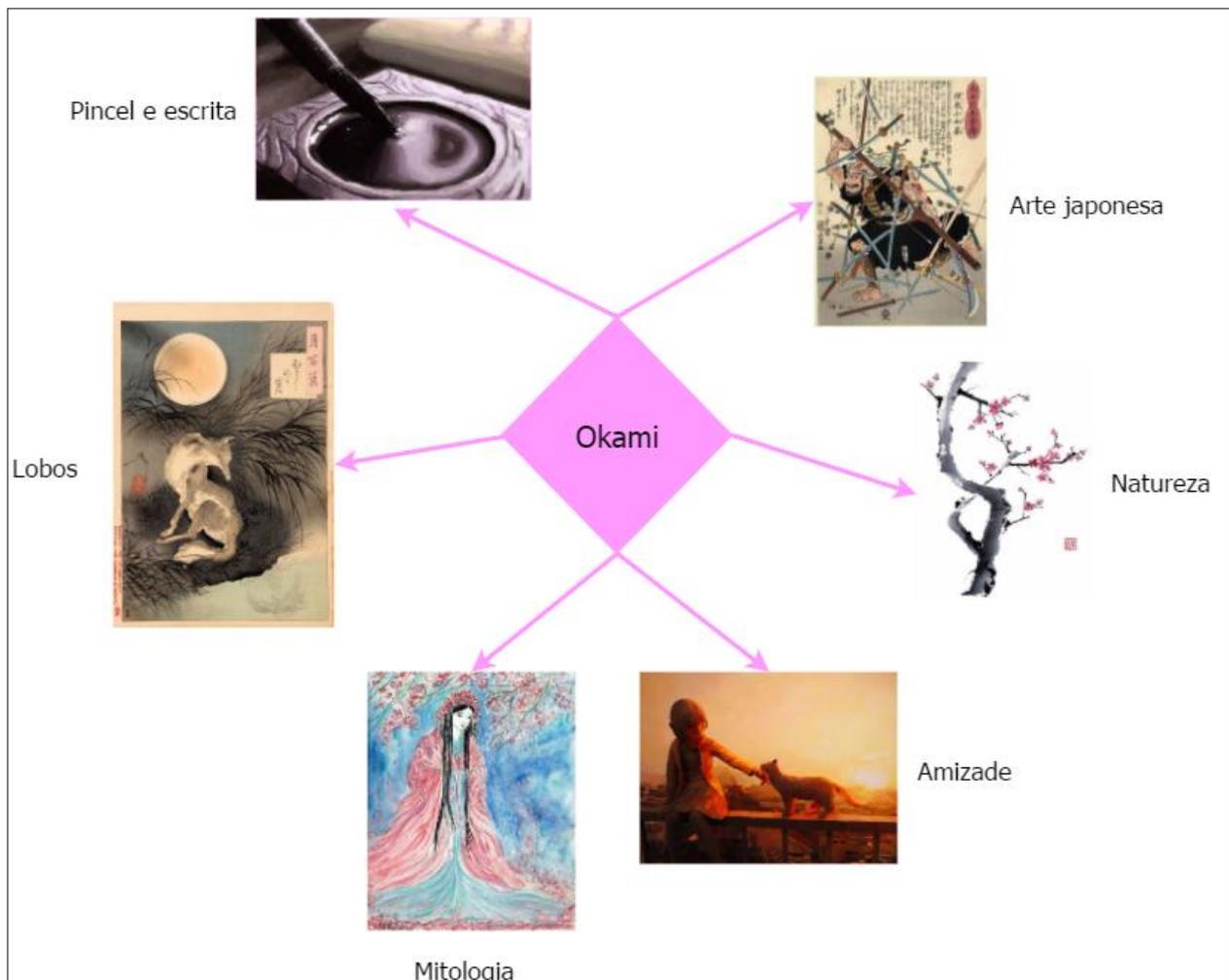


Figura 32 - Resumo do painel imagético de Okami

## *ii. Arte como mitema central, e a natureza como violenta e divina*

Na imagem acima já mostramos exemplos dos temas mais utilizados (e imagens mais enviadas): Arte japonesa, Natureza, Lobos, Mitologia, Pincel e escrita, e Amizade. Arte, nanquim, ou elementos artísticos do game foram os mais comuns entre as artes enviadas e na nuvem de palavras. Ao juntarmos ambos os diagramas, podemos dizer que o tópico artístico seria, assim, o mitema dominante que pôde ser percebido no discurso dos jogadores. Vale comentar que uma imagem em particular, xilogravura “A Grande Onda de Kanagawa”, de 1830 foi enviada duas vezes como uma imagem que remete à Okami durante a parcela quantitativa, e ainda foi citada por Tatiana, nossa jogadora-sonhadora de Okami. Ela nos parece, portanto, relevante.

Vamos começar, contudo, por traçar o caminho, como já colocamos, pelos rastros, dos jogadores e dos criadores do game. Assim, vale apontar para uma entrevista do produtor do game, Atsushi Inaba, ao site IGN Australiano. Ele comenta que, originalmente, o diretor do videogame queria criar um mundo realista, ou seja, não queria que a parcela gráfica fosse mais cartunesca, e sim mais próxima ao real. Inaba explica que isso foi deixado de lado por conta de restrições do aparato. Depois disso, “one day an art designer came up with the brush painting style, we all liked it and it became the final style. Therefore I can say that (...) an inspiration of a designer stimulated the director's sensitivity<sup>23</sup>”. (INABA, em SHEA, 2007:online).

O produtor ainda informa que Okami serviu como uma oportunidade para que o time de desenvolvimento redescobrisse suas raízes culturais, e que o design de personagens veio de ilustrações antigas sobre mitologia japonesa. Para ele, a arte deveria trazer uma sensação de estar vivo.

A inspiração que Inaba comenta vem realmente dos primórdios da arte japonesa, com o emaki ou emakimono, pinturas narrativas que geralmente acompanhavam algum tipo de texto e eram feitas em papel ou tecido, como a seda. Os primeiros exemplos de emaki datam do século oito, e sua popularidade atingiu o ápice durante os séculos 12 e 13. Entre os mais conhecidos do período estão Chōjū-jinbutsu-giga (cuja tradução literal seria “caricaturas de animal-pessoas”), um conjunto de quatro pergaminhos de imagens

---

<sup>23</sup> É possível ler a entrevista completa aqui: <http://www.ign.com/articles/2007/01/31/okami-interview-au>

pertencentes ao Templo Kōzan-ji em Kyōto, no Japão, que, para as pesquisadoras são exemplos de imagens que podem ser consideradas o primórdio da arte mangá<sup>24</sup>:

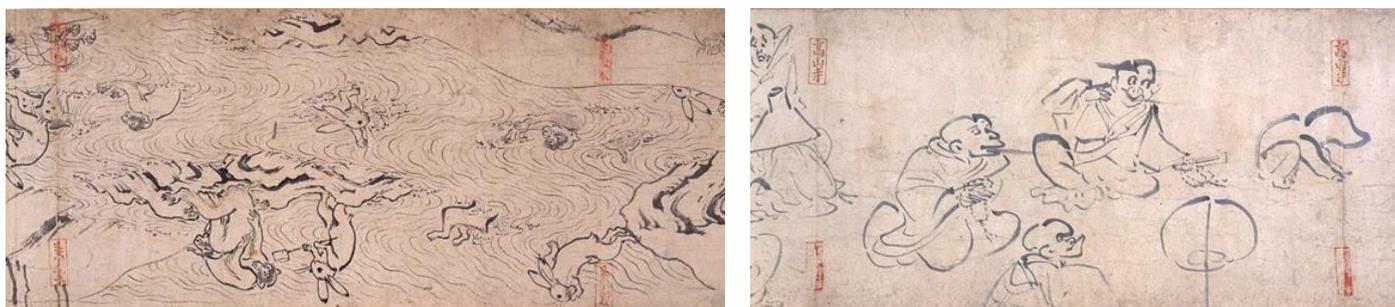


Figura 33 - Dois painéis do Chōjū-jinbutsu-giga

Okami realmente trata de animais-pessoas, não apenas na loba protagonista, mas em todos os vilões do game. Para completar, uma das evoluções do gênero é a arte conhecida como ukiyo-e, gravuras japonesas, e um de seus exemplos mais famosos é exatamente a obra A Grande Onda de Kanagawa, criada por Hokusai em 1830 (ou 1831, o ano correto não é conhecido), e citada pelos jogadores de Okami, e por Tatiana. A paisagem, de 25 centímetros de altura por 37 de largura, mostra um mar agitado, com grandes ondas, barcos, e uma montanha identificada como o Monte Fuji ao fundo:



Figura 34 - A Grande Onda de Kanagawa, criada por Hokusai, criada em 1830

<sup>24</sup> Teoria explanada por KOYAMA – RICHARD, Brigitte. (2007), no livro “One thousand years of manga”

O mar e a onda fantasmagórica fazem parte de um imaginário aterrorizante da natureza descontrolada. Afinal, estar frente à violência da natureza costuma ser paralisante para os pequenos humanos retratados nas embarcações. Como coloca Durand sobre a água que pode ser “Um amargo convite para viagem sem retorno” (2002:69). Para o autor, a água pode simbolizar a liquefação do tempo. As ondas da gravura, bem maiores que a terra e os montes, podem engolir os barcos, e serem, elas mesmas, a travessia para o túmulo. Algo que Bachelard comenta ser um retorno ao “nível primitivo todos os valores inconscientes acumulados em torno dos funerais pela imagem da viagem pela água, compreenderemos melhor o significado do rio dos infernos e todas as lendas da fúnebre travessia” (BACHELARD, 1989a., 103). Ou seja, na poética das águas, o túmulo não é a pira, é o próprio movimento das ondas.

Em Okami, há um grande mal que perverte a natureza gentil, transformando-a em uma força violenta. Quando primeiramente o jogador investiga o mundo, as forças da natureza corrompida podem lhe parecer como a Grande Onda, e o passado de como um monstro atuou no mundo é contado. A primeira coisa que podemos ver, inclusive, é um vídeo que mostra a batalha antiga entre o bem e o mal, e como as forças maliciosas podem atuar no mundo. Não há, assim, uma divindade violenta na natureza, ela só teria potencial para hostilidade quando na influência das forças do mal. Forças que a protagonista deve batalhar. A natureza do game está, então, ligada a imagens míticas, de um convite a uma jornada, da grande peleja entre forças opostas, e também à arte e ao pincel do videogame. Começamos pelo mitema mais dominante de Okami, e, a partir dele, podemos traçar um percurso entre as imagens poéticas mais citadas. Da arte vamos à natureza, e dela, ao pincel, e à loba que o empunha.

Esse foi o processo feito também pelo time de desenvolvimento, como Inaba coloca em outra entrevista, desta vez ao site Gamespy:

“Once we fixed ourselves on a graphical style and got down to the brushwork, we thought, "Wouldn't it be great if we could somehow get the player involved and participate in this artwork instead of just watching it?" That's how the idea of the Celestial Brush was born”. (INABA, em MCGARVEY, 2006:online)

Okami tem em seu tema principal um embate entre bem e mal, uma imagem poética diurna<sup>25</sup> em que o herói deve ascender aos céus. Amaterasu, no caso, veio dele, pois faz parte do panteão japonês. Contudo, o uso do pincel celestial (a arma principal de Okami, um pincel e tinta nanquim) nem sempre é focado em ataques contra seres

---

<sup>25</sup> Para mais detalhes sobre a classificação de imagens, leia o primeiro capítulo.

malignos. Ele pode cortar, paralisar, destruir oponentes, mas essa não é sua única função no gameplay de Okami. Como um exemplo: para voltar a sacralizar a natureza, é necessário que a deusa Amaterasu, em forma de lobo, use seu pincel. Ele mantém, contudo, uma ligação de espetacularização, no tocante em que isomorfiza a protagonista como uma luz divina e ascensional. “The flowing brush is like music from the heavens”, diz Issun, personagem de Okami. O pincel não apenas simboliza a arma dos deuses, até em seu nome, como é empunhado por uma deusa, ele é a arma que pode trazer mudanças divinas na natureza do videogame:



Figura 35 - A mecânica do pincel celestial em Okami

Seu funcionamento está associado não somente ao poder do artefato, mas também ao poder da protagonista. Durante o game, o lobo é chamado pelo feminino de “Grande Mãe”, e também de “ele”, mesmo que Amaterasu seja uma deusa (feminino) do panteão oriental. No decorrer do videogame, essa questão continua presente, e foi tratada em uma entrevista com David Crislip, tradutor do jogo digital, para o site 1Up!:

“The director is very adamant about making Amaterasu genderless, which made localization very hard. Because we use pronouns a lot: he, she. (...) In the traditional lore, the Amaterasu of those stories is definitely a sun goddess. But I guess the point Kamiya (o director) was trying to make is that this character is called Amaterasu, but it's not necessarily the Amaterasu”. (CRISLIP em MIELKE, 2006:online)

Em Okami, Amaterasu foi inspirada na imagem da deusa, mas não tem todas as características literais da divindade Shinto, contudo, suas traduções se fazem bem evidentes, como veremos a seguir.

### *iii. Imagens míticas traduzidas: Amaterasu e Issun*

Como deusa do sol, Amaterasu é irmã do deus das tempestades e dos mares, Susanoo; e do deus da lua, Tsukuyomi. Suas histórias<sup>26</sup> de pejejas com seus irmãos (com Tsukuyomi por assassinar o deus da comida; e com Susanoo por matar suas damas de companhia) não são descritas no videogame Okami como nas lendas japonesas. Existem diferenças entre Amaterasu e Susanoo no game, que tem a ver com suas naturezas. Tanto no jogo digital quanto nas lendas, Amaterasu é bondosa e madura, enquanto Susanoo é violento, impulsivo, e tem uma tendência a beber.

Ao estudarmos, percebemos que o game se baseia muito mais no conto de Yamata no Orochi. Diz-se que no Japão antigo, seres malignos bebiam o sangue de deuses. Desse ato, surgiram os dragões, e Yamata No Orochi era um deles. O dragão de oito cabeças demandava muitos sacrifícios de donzelas, até que a única que sobrou foi a princesa Kushinada. O deus Susanoo passeava por aquelas terras e se apaixonou pela princesa. Assim, criou um plano para destruir a fera. Susanoo lhe ofereceu oito jarras de sakê, e cortou cada cabeça de Orochi. O deus deu a espada que usou para Amaterasu.

Okami começa com um narrador, que diz:

“To satiate the appetite of Orochi, a fearsome cave-dwelling beast, a young maiden was offered as a sacrifice at the annual festival. With a body like a mountain and 8 heads mounted on necks the size of tree trunks, its blood-red eyes alone were said to curse anyone who gazed into them. No one dared disobey the horrific beast. (...) When the night of the sacrifice drew near... A mysterious white wolf appeared outside the village. This wolf, its coat as brilliant as snow, was dubbed Shiranui. The wolf kept a watchful eye on anyone who ventured outside the village, and made a habit of patrolling the streets at night”. (OKAMI, 2006)

No videogame, o famoso herói é um lobo, que mata Orochi com uma espada lendária muitos anos atrás. A espada sela um local misterioso, e Susanoo a retira do seu

---

<sup>26</sup> Os contos japoneses foram lidos em: ROBERTS, Jeremy (2010). Japanese Mythology A To Z. (2nd ed.). New York: Chelsea House Publishers.

pedestal, liberando o monstro novamente. Enquanto isso, Amaterasu reencarna como o lobo que pode resolver a nova peleja. A ligação com as imagens míticas é feita pelos nomes dos personagens, e, assim, identificada pelos jogadores, mesmo que seu papel seja diferente daquele dos mitos japoneses. Outros rastros, menos dominantes, que foram encontrados por conta dessa ligação com a mitohermenêutica serão tratados em um capítulo futuro.



Figura 36 - Amaterasu, na sua versão da mitologia japonesa e do videogame Okami

E, enquanto Amaterasu tem menos semelhanças com sua contraparte mítica do que poderíamos imaginar pelas imagens e palavras selecionadas pelos jogadores, seu melhor amigo do game, Issun, também tem suas bases no folclore oriental – um fato não citado pelos jogadores.

Inspirado na história de uma criança miniatura que quer ficar grande, chamada de Issun-bōshi<sup>27</sup>, o Issun do game, assim como o da lenda, viaja pelas terras como acompanhantes de uma princesa (ou divindade, no caso de Okami). No folclore, Issun ganha um item que pode deixá-lo maior, enquanto no jogo digital, é Amaterasu que é miniaturizada pelo mesmo item. Contudo, ambos são mostrados como pequenas crianças munidas de armas: Issun-bōshi tem uma espada, e Issun de Okami tem um pincel.

De qualquer maneira, o desejo de conexão e amizade é percebido em ambos os personagens. Em algumas versões do conto de Issun-bōshi, ele se casa com a princesa a quem acompanha. Em Okami, Amaterasu volta para o reino celestial, enquanto Issun canta na terra as palavras dos deuses.

<sup>27</sup> Lenda contada em SADO, Niigata (1948). The Yanagita Kunio Guide to the Japanese Folk Tale. Tokyo. pp. 11–13.



Figura 38- Issun, na sua versão da mitologia japonesa e do videogame Okami

A partir das imagens poéticas, nuvem de palavras, e do mitema mais dominante nas falas dos jogadores sobre Okami, podemos, assim, traçar um trajeto dos temas comentados na parcela quantitativa de nossa pesquisa. Como mostra a imagem:



Figura 37 - Trajeto das imagens poéticas de Okami na pesquisa quantitativa

Faremos o mesmo percurso para os dois jogos digitais restantes, Bioshock e Mass Effect 2, antes de adentrarmos no universo de Mnemosine.



Os termos mais utilizados são, conforme demonstrado: Assustador, Sombrio, Steampunk, Claustrofóbico, Tenso, Medo, Violento, Distopia, Utopia. Assim como fizemos com Okami, podemos, inclusive, tentar criar um novo diagrama para agrupar os termos mais dominantes. Para começar, acredito que as palavras relacionadas aos afetos de horror, como Tenso, Medo, Violento, fazem parte de um agrupamento estético, mas não necessariamente da parte gráfica do videogame, mas da estética dos afetos, da estética do medo. São as sensações provocadas por esse *estar-mundo* específico, que foram sentidas pelos jogadores quando experimentavam o game por seus *estar-ciborgues*. Como colocamos, esse fenômeno se dá pela protagonização, assim, na parcela estética dos afetos estariam as palavras que o *estar-ciborgue* sentiu, mas não necessariamente que percebeu.

Poderíamos dizer que Claustrofóbico ou Sombrio são qualidades que remetem à não estéticas de afetos, contudo existe uma possibilidade que eles estejam conectados com a parcela gráfica do jogo, e funcionem, assim, como alicerces para a criação de estéticas de afeto. Dessa forma, essas palavras serão classificadas como estéticas da parcela gráfica, mas compreendemos que a ligação entre ambas as classificações é profunda. Afinal, desvendar o *estar-mundo* pode levar a se inundar de afetos. A arte de Bioshock seria, então, a base que leva os jogadores a comentar sobre sua ambientação: ela é sombria, claustrofóbica, e também Steampunk<sup>28</sup>.

Por último, as palavras Utopia e Distopia foram citadas quase o mesmo número de vezes, com Utopia tendo cerca de dez citações a mais. Também achamos interessante que a palavra Escolha seja menos citada que outras, especialmente quando dois antagonistas como utopia-distopia ganham destaque na nuvem de palavras, vendo que eles estão diretamente ligados com as escolhas do jogador. Apesar de apresentar um universo distópico, através de suas escolhas, é até possível ter um final um pouco mais utópico para Bioshock, e certamente isso será discutido quando adentrarmos a questão da memória. Por enquanto, ficamos com a tipologia, criada por nós, da nuvem de palavras de Bioshock:

---

<sup>28</sup> Steampunk surgiu como um gênero literário, uma variação de Cyberpunk, e utiliza de ambientações retro futuristas, geralmente vitorianas, ao apresentar maquinismos a vapor como uma possibilidade de avanço tecnológico. Assim, teríamos computadores ou naves que funcionam alimentadas por vapor. O design e a moda steampunk combinam elementos históricos e aparatos tecnológicos anacrônicos inspirados pela ficção científica. Dados retirados de: <<http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/steampunk>>

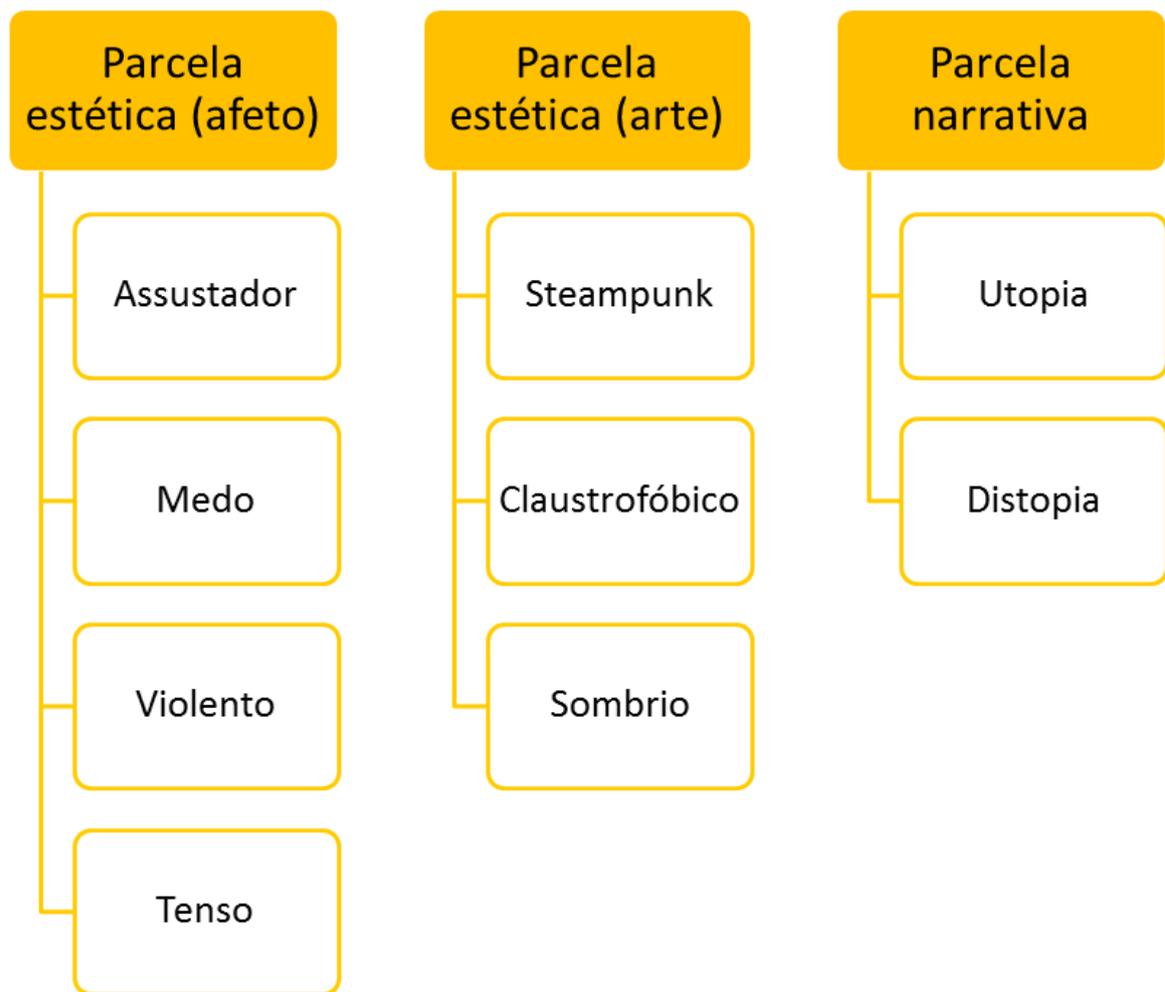


Figura 40 - Palavras dominantes de Bioshock, classificadas por tipo

Vale comentar que outras palavras de parcela narrativa foram citadas pelos jogadores, como Filosofia, ou Objetivismo, mas não o suficiente para se tornarem dominantes da nuvem de palavras. Contudo, ao vermos o painel imagético de Bioshock<sup>29</sup>, outras facetas do videogame aparecem, como Água, Art-Deco, Objetivismo, Medo. Também é interessante perceber que entre as imagens enviadas pela comunidade de jogadores, apenas uma dizia de Distopia, todas as outras citavam a palavra Utopia de uma maneira ou de outra. Aqui, também foram enviadas uma ou duas imagens sobre escolha, e até sobre a humanidade versus a divindade – uma das primeiras imagens que você vê no jogo digital quando adentra na cidade subaquática de Rapture é uma faixa com a inscrição “No Gods or Kings. Only Men”:

<sup>29</sup> Que pode ser visto em sua integridade aqui: <https://br.pinterest.com/flaviagasi/imagens-po%C3%A9ticas-bioshock/>



Figura 41 - Tela do videogame Bioshock

Mesmo assim, essas imagens foram colocadas em menor número, o que não as classificaria como dominantes. Então, antes de nos aprofundarmos nos temas, podemos olhar para o diagrama criado a partir de nosso painel de imagens poéticas:

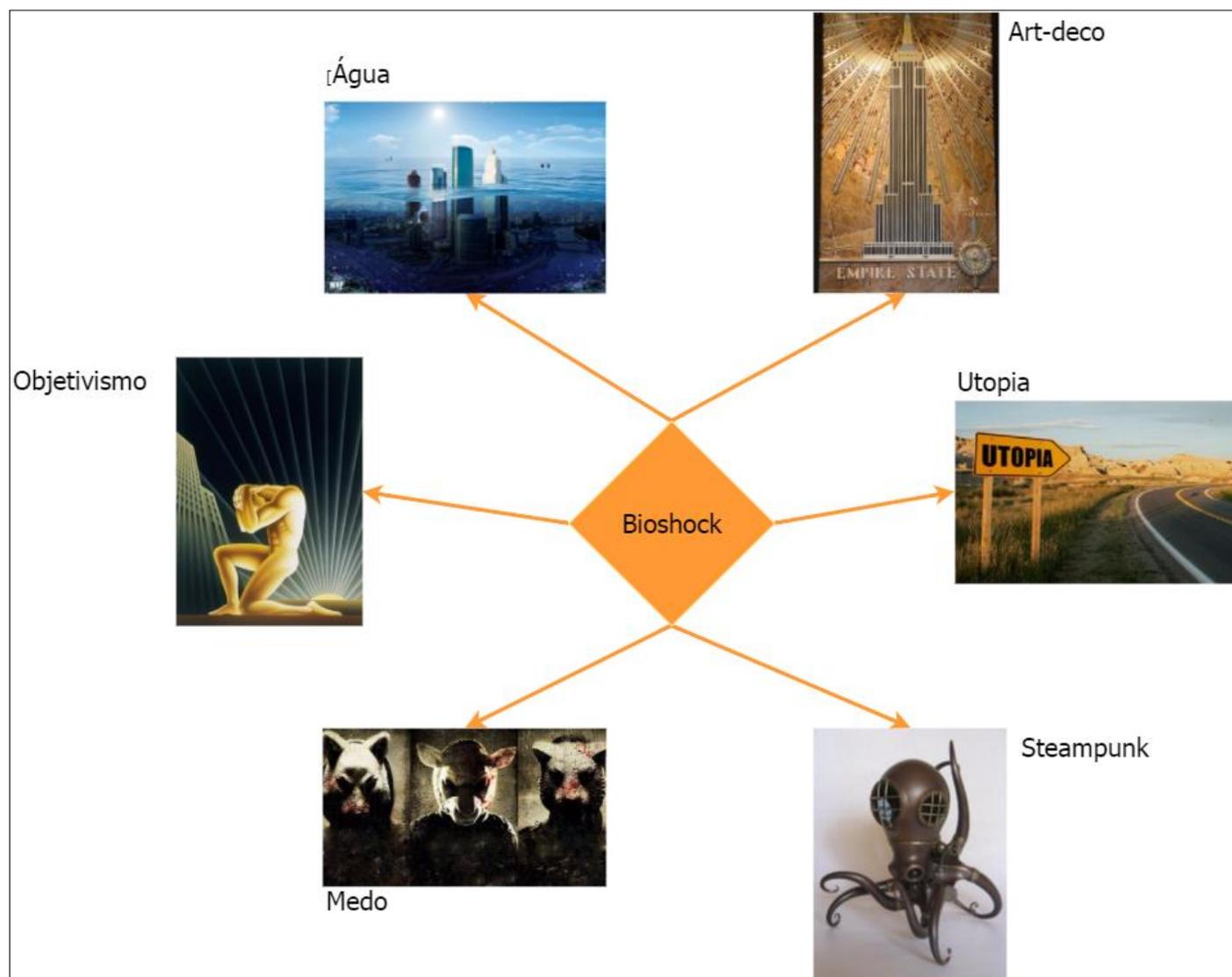


Figura 42 - Resumo do painel imagético de Bioshock

## *ii. O medo e o aterrorizante na queda e na criação de Rapture*

Os mitemas dominantes de Bioshock são, para a comunidade de jogadores, os o medo, o assustador, o vazio, e a noite vista como contraposição para a imagem mítico-religiosa da luz do dia. No livro “*A terra e os devaneios da vontade*” Bachelard comenta sobre a discrepância entre luz e sombras e apresenta a figura do ferreiro como um demiurgo, que pode forjar o universo. Quando forja, seus raios cintilam e se estendem, criam a luz; quando repousa, a noite cai como escuridão, e a luz de toda a criação se apaga.

Em Bioshock, o jogador pode vivenciar um momento que deixa de ser um ferreiro, e passa a ser uma criatura: ele é atirado em um mundo que o criou com o propósito de agir como uma arma, sem liberdade. Assim que chega a Rapture, o jogador recebe ordens, e as segue. Passa ao menos metade de sua experiência do jogo digital somente nesse escopo. Quando atinge a metade do game, descobre o pior. Desvela que seu papel é somente esse: de ser um brinquedo político, uma criação de engenharia genética menor de uma vida que nunca aconteceu de verdade, com o único intuito de não poder escolher. Assim, o *estar-ciborque* cai novamente em trevas, pois “Na vida ferreira, no plano do devaneio espectador, tudo causa medo; no plano da imaginação ativista, tudo é bom, porque é estimulante”. (BACHELARD, 1991:140). Ele é o ferreiro que nunca criou, a vida que nunca viveu.

O *estar-mundo* é, por consequência, a noite como “o signo das trevas do coração e do desespero da alma abandonada” (DURAND, 2002:219). O assustador, o aterrorizante, o tenso, o violento, são da noite que “recolhe na sua substancia maléfica todas as valorizações negativas precedentes. As trevas são sempre caos e ranger de dentes” (2002:92)

Em Bioshock, não é possível sair de Rapture, e isso foi intencional, como conta o diretor do videogame, Ken Levine, em entrevista ao site Rock, Paper, Shotgun: “I wanted some place where the player could be cut off from the rest of the world which we could simulate incredibly deeply. I had this notion of an underwater city. From that, I thought if we wanted to make a game that was scary, it has to be believable.” (LEVINE em GILLEN, 2007:online). O confinamento, para o diretor, deveria se tornar algo medonho, como uma transição no espaço, que o fizesse claustrofóbico.

Para tal, acreditamos que aglutinar opostos no mesmo local ajudou com a noção de medo e enclausuramento. Bioshock trata o tempo todo de opostos complementares: liberdade e escravidão; vida plena e vida vazia; criar ou aceitar. Para que se criasse o

medo, o game precisou, então, emparelhar imagens grandiosas com imagens fechadas e vazias, e, ao mesmo, tempo, como colocou Levine, trazer a sensação de sufocamento da água (por curiosidade, a água como convite à morte também foi um mitema também tratado em Okami). Assim, o jogador é apresentado à Rapture primeiramente na sua forma grandiosa: ele faz um passeio para chegar até o interior da cidade, em que pode verificar construções majestosas e grandiosas, como um local de oportunidade de verticalização, como mostram as imagens:

## A fachada de Rapture



## O prédio de entrada



Figura 43 - Rapture como majestosa e verticalizada

Logo em seguida, ao adentrar o coração de Rapture, a primeira coisa que o jogador vivencia é o assassinato de uma pessoa, por duas figuras mascaradas. Ele já não pode mais sair. Ele deve viver Rapture independentemente de como o local se apresentar. Aos poucos, ao longo já da primeira fase a visão se diminui, as estruturas passam a ser esmagadas em corredores e salotes. E, ademais, muitas das áreas ficam totalmente invadidas pela água, em uma sensação de que toda a construção da cidade subaquática pode desabar a qualquer momento. Existem, sim, momentos em que a fachada gloriosa se perde, mas eles ficam lado a lado com a violência e a selvageria do novo ambiente. Ou seja, a Rapture de fora tem rastros da Rapture de dentro, especialmente em termos de construção e arquitetura, mas eles são contaminados pelo

medo, pelo ferreiro aprisionado, mostrada por áreas mais apertadas e pela presença da água, como mostram as imagens:

Corredor interno com a presença de um inimigo



Água de fora que invade os salões de Rapture



Figura 44 - A cidade de Rapture como claustrofóbica

A água aqui, como em *Okami*, é um convite para a morte, não apenas porque Rapture está tomada por violentos assassinos, mas porque seu ao redor é todo feito de oceano. Quando olhamos para o mar sem fim, vislumbramos a possibilidade de sermos engolidos, e nem todo o engolimento é, per se, ruim. Podemos nos encantar com as águas a ponto de sermos levados por desejo, de mergulharmos por vontade. Esse querer foi tratado no primeiro capítulo, quando falamos sobre estar imerso, e sobre a aspiração ao afundamento. Em *Bioshock*, contudo, o mergulho não é opcional, ele é imposto para o jogador. Coagido, o *estar-ciborgue* não penetra em Rapture, ele cai na cidade.

Essa catamorfia está ligada à velocidade: o jogo começa com um avião que explode, o protagonista cai em alto-mar, descobre um farol estranho e abandonado, dentro, há um aparato que o transporta para Rapture. É um processo rápido, e o livre arbítrio do jogador (e do personagem principal) não é levado em conta. Não é a toa que a queda em *Bioshock* tem a ver com velocidade e com a água.

Segundo Durand (2002), a velocidade é uma experiência fundamental para a catamorfia: “que a queda resume e condensa os aspectos temíveis do tempo, ‘dá-nos a

conhecer o tempo que fulmina” (DURAND, 2002:13). Em outras palavras, o tempo em vertigem, que não podemos controlar, a morte como uma final experiência temível. O jogador sofre o castigo de Ícaro, do voo ao abismo. Como Rapture, que sobre a queda distópica dos pecados, da idolatria e dos assassinatos. Ou a queda moral, que o jogador pode ou não ter, dependendo de suas escolhas. A queda é, então “simbolizada pela carne, a carne que se come, ou a carne sexual, unificadas uma e outra pelo grande tabu do sangue” (DURAND, 2002:118), ou, ainda, é simbolizada pela vertigem na água.

A resposta heroica, diurna, para tal ameaça de morte e de catamorfia é lançar-se às armas contra o mal. Assim, quando Atlas aparece no rádio pela primeira vez e fala: "Now, would you kindly find a crowbar or something?", a reação do jogador é simplesmente acreditar, e escolher suas armas. Atlas, o aliado que auxilia o protagonista a entender os meandros de Rapture, é, na verdade, o vilão pessoal do protagonista. Atlas é quem manipula geneticamente o protagonista, levando-o a assassinar seu próprio pai e ex-líder da comunidade da cidade. Ou seja, a catamorfia vai para além das imagens aquáticas, e diretamente para o ventre. Mas essa é uma questão para Mnemosine, a ser tratada nos próximos capítulos.

### *iii. A estrutura, a rocha, o vapor, e a utopia perdida*

Nessa retro futurista Atlântida<sup>30</sup>, a arquitetura Art Deco, citada pelos jogadores no nosso painel imagético, é importante para criar a atmosfera sombria de justaposição de opostos complementares. No Art Deco, predominam linhas retas, formas geométricas e prédios grandiosos, como Empire State de Nova York (foram enviadas três imagens com o edifício). Tavinor coloca que:

“Bioshock inspira-se no passado, mostrando a sua distopia através da arquitetura e da cultura pop dos anos 1930 e 1940 na América. Decadentes fachadas Art Deco, socialites esquecidas de Hollywood, e os ecos de Howard Hughes e de Cidadão Kane são combinados com músicas da época e referências filosóficas e literárias para produzir uma coerente declaração estética que é ainda mais atraente por causa do papel moral do jogador dentro desse mundo”. (TAVINOR, 2009:9)

A contemplação do espaço decadente (que cai, da queda) está intimamente ligada com a questão do medo em Bioshock, e, como vimos, a uma postura ativa no videogame, que busca uma ascensão diurna. Para os desenvolvedores, a escolha pelo Art Deco foi colocada como “controversa”, para Joe McDonagh, desenvolvedor de

---

<sup>30</sup> O paralelo entre Rapture e Atlântida foi tratado no livro “Videogames e Mitologia”, já citado nessa pesquisa.

negócios da desenvolvedora de Bioshock: Irrational Games. Em entrevista ao site Kikizo, ele comenta que:

“We've gone for an art deco style, which is quite controversial because of course, being game developers we have to rip off Aliens and Blade Runner all the time, because nothing else exists... but we actually wanted to make something really quite beautiful. And I hope also the style contrasts with this kind of destruction of the world, to make it creepy”. (MCDONAGH em KIKIZO, 2007:2)

Talvez possamos até dizer que ao contemplar de forma ativista as pedras, as estruturas, e a arquitetura, o *estar-ciborgue* parte para dominar o ambiente, como coloca Bachelard: “A contemplação ativista das rochas pertence conseqüentemente à ordem do desafio. É uma participação em forças monstruosas e uma dominação sobre imagens opressivas” (1991:190). O chamado de Bioshock seria uma convocação à dominação das estruturas.

Apesar de as entrevistas e materiais deixados pelos desenvolvedores de Bioshock não definirem sua estética como steampunk, alguns paralelos podem ser traçados com o gênero, que foi citado tanto na nuvem de palavras, quanto no painel imagético. O uso de tecnologias retro futuristas poderia ser um indicativo disso, mas se pensarmos apenas no uso das tecnologias, poderíamos encaixar Bioshock em outros subgêneros, como diselpunk ou decopunk, ambos retro futuristas, que tratam de temas como pós-humano ou engenharia genética, e que tem o estilo Art Deco em suas raízes. Contudo, se seguirmos os rastros que nos levaram até aqui: o medo pela discrepância do grandioso versus o confinado, as estruturas que se deterioraram, uma Atlântida perdida, podemos dizer que Bioshock lida com uma questão familiar ao steampunk: o “e se”.

E se um magnata construísse uma cidade perfeita? É o que o personagem Andrew Ryan questiona, logo no começo do jogo digital:

“Rapture, a city where the artist would not fear the censor, where the scientist would not be bound by petty morality, Where the great would not be constrained by the small! And with the sweat of your brow, Rapture can become your city as well”. (RYAN, BIOSHOCK:2007)

Talvez a simetria entre o “e se” o mundo fosse assim, e o “e se” eu não fosse quem eu acho que sou, aliado ao retro futurismo, foi o que alimentou as mentes dos jogadores. E esse questionamento do que é possível nos leva a outro mitema dominante do game: a utopia. Na entrevista de Levine ao site Rock, Paper, Shotgun, o diretor explica que gostaria que uma cidade subaquática não fosse trada como uma fantasia, apenas, mas como um processo viável:

“So I came up with this notion of this Utopia they didn’t want anyone to find. From that, I wondered what sort of Utopia it would be, and came up with the character Andrew Ryan and his sort of philosophical background: pseudo-objectivism and extremely capitalistic view on the world. He’d be terrified the New Dealers in the US and the Stalinists in Russia would find his city, so – as he said – it wasn’t impossible to build a city at the bottom of the sea – it was impossible to build it anywhere else.” (LEVINE em GILLEN, 2007:online).

Uma utopia, para Sargent (2010) pode ser mais do que uma fantasia, mas uma descrição de tudo aquilo que é desejável para a sociedade, como um modelo de esperança. A distopia seria então, o acordar desse modelo para uma realidade crua com todos os seus problemas, crises. A postura da distopia, em relação à utopia, reforça que qualquer modelo de perfeição é cheio de fragilidades. Levine coloca que demorou um pouco para que seu time entendesse o que ele quis dizer com utopia: “I didn't mean a place where everyone holds hands. It was hard to get across what I wanted” (LEVINE em GILLEN, 2007:online).

Em Bioshock, a utopia/distopia parece permear todos os mitemas que falamos até agora, pois adentrar em Rapture é, como colocamos, uma queda vertiginosa para o pecado, a violência e a morte aquática. Esse acordar é colocado por Levine, em entrevista ao Shacknews como o despertar de um olhar religioso para a filosofia, e mais especificamente, para uma corrente chamada Objetivismo – colocada em várias imagens do nosso painel imagético, fotos de sua fundadora, Ayn Rand, foram enviadas por duas vezes. Nas palavras do diretor:

“I’m fascinated by Objectivism. I think the problem with any philosophy is that it’s up to people to carry it out. It could have been Objectivism, it could have been anything. It’s about what happens when ideals meet reality. If you had to sum up BioShock’s story, that’s what it is”. (LEVINE em REMO, 2007:online)

O Objetivismo parte do pressuposto de que a realidade existe independente da consciência, que o homem tem contato direto com a realidade através dos seus sentidos. Por isso, o conhecimento objetivo é alcançado através do processo de formação de conceitos, da lógica dedutiva e indutiva, sendo que o objetivo moral da vida do homem é atingir sua própria felicidade ou interesse racional. Para ela, a racionalidade é a maior virtude dos seres humanos; todas as outras derivam dela, e o governo tem de estar separado da economia, da religião, da educação e da ciência.

Em Bioshock, a queda acontece porque a racionalidade pode ser separada de intuições, mas não do desejo de poder. No videogame, Frank Fontaine/Atlas e Andrew Ryan entram em guerra civil pelo controle de Rapture, enquanto seus cidadãos

enlouquecem por conta de efeitos colaterais de manipulação genética. Fountaine começa ataques a locais públicos, e os cidadãos passam a temer a cidade, retiram o dinheiro do banco e se resguardam. A pandemia econômica aumenta a diferença entre classes, e Fountaine/Atlas leva a classe mais pobre a atacar a elite durante um baile de máscaras que comemorava o ano novo de 1959. Os “Splicers” encontrados no videogame são os cidadãos de Rapture, modificados e deformados esteticamente e mentalmente pelo uso de engenharia genética, viciados em encontrar e usar novos materiais genéticos chamados de ADAM, e propensos à violência. Muitos ainda usam suas máscaras do baile de 1959:



Figura 45 - Os Splicers de Bioshock

A partir da cartografia de imagens poéticas, nuvem de palavras, e do mitema mais dominante nas falas dos jogadores sobre Bioshock, podemos, assim, traçar um trajeto dos temas comentados na parcela quantitativa de nossa pesquisa. Como mostra a imagem:



Figura 46 - Trajeto das imagens poéticas de Bioshock na pesquisa quantitativa



onde o game se passa: o espaço. Quando o jogador chega ao universo do game, as primeiras missões são lineares e realizadas em espaços menores. Mas depois de uma breve apresentação do videogame, o mundo se abre para a imensidão do espaço, que deve ser explorado com aparatos futuristas. O universo de Mass Effect 2 tem seu cenário geral inspirado pela ficção científica, ou seja, um mundo do futuro, impactado pelas mudanças no descobrimento de novas tecnologias. Assim, termos como Espacial, Ficção Científica, e Espacial podem adentrar a mesma categoria. Não falamos de um retro-futurismo, como em Bioshock, mas de futurismo somente. Interessante é notar que a questão do tempo: retro ou futuro, apareceu em ambos os jogos digitais.

Outra parcela tem a ver com como você navega pelo game em termos de afetos: via o relacionamento com seus companheiros. Com uma missão desesperada para salvar a humanidade, o(a) protagonista, o(a) Comandante Shepard deve recrutar humanos e alienígenas e conquistar suas lealdades. As relações de amizade não são as únicas possíveis, também está no escopo do jogo digital a possibilidade de ter romances com membros da sua tripulação. Dessa maneira, palavras como Amizade, Personagens, Companheirismo, e Romance podem ser categorizadas como afetos, que calcam a exploração espacial. Vale dizer que a palavra Amizade também foi usada como um termo relacionado com o game Okami.

Diferentemente dos outros dois games de nosso corpus, as palavras relacionadas com Mass Effect 2 tenderam a elencar aspectos do gameplay, como RPG, Aventura, ou Escolhas. Talvez seja porque essas também são maneiras por como podemos navegar no espaço do game, mas de forma ludológica, ou seja, via mecânicas. O jogador pode ganhar experiência para aumentar suas habilidades dentro do videogame, ou seja, se caracteriza como um RPG digital. Mass Effect 2 também parte de uma premissa de aventura: é preciso salvar a raça humana, e explorar o universo. Ou seja, partir em uma aventura.

Outra grande característica dessa série digital (Mass Effect) é exatamente desenvolver uma narrativa arbórea<sup>31</sup>, que só pode acontecer de maneiras diferentes através da interatividade com o público e dependendo de quem joga. Isto é, para cada questão colocada ao protagonista e respondida pelo jogador, há potenciais repostas (nenhuma é certa ou errada). E cada vez que o jogador escolhe uma resposta, abre-se uma nova questão com potenciais repostas. Ou seja, é uma progressão matemática de

---

<sup>31</sup> Termo cunhado pelos pesquisadores Rollings & Adams (2003:469) para narrativas que seguem uma progressão de eventos através de seleção de árvores de diálogos.

potenciais narrativas, todas selecionadas por ambos, autor do jogo digital e jogador, como mostra a imagem:

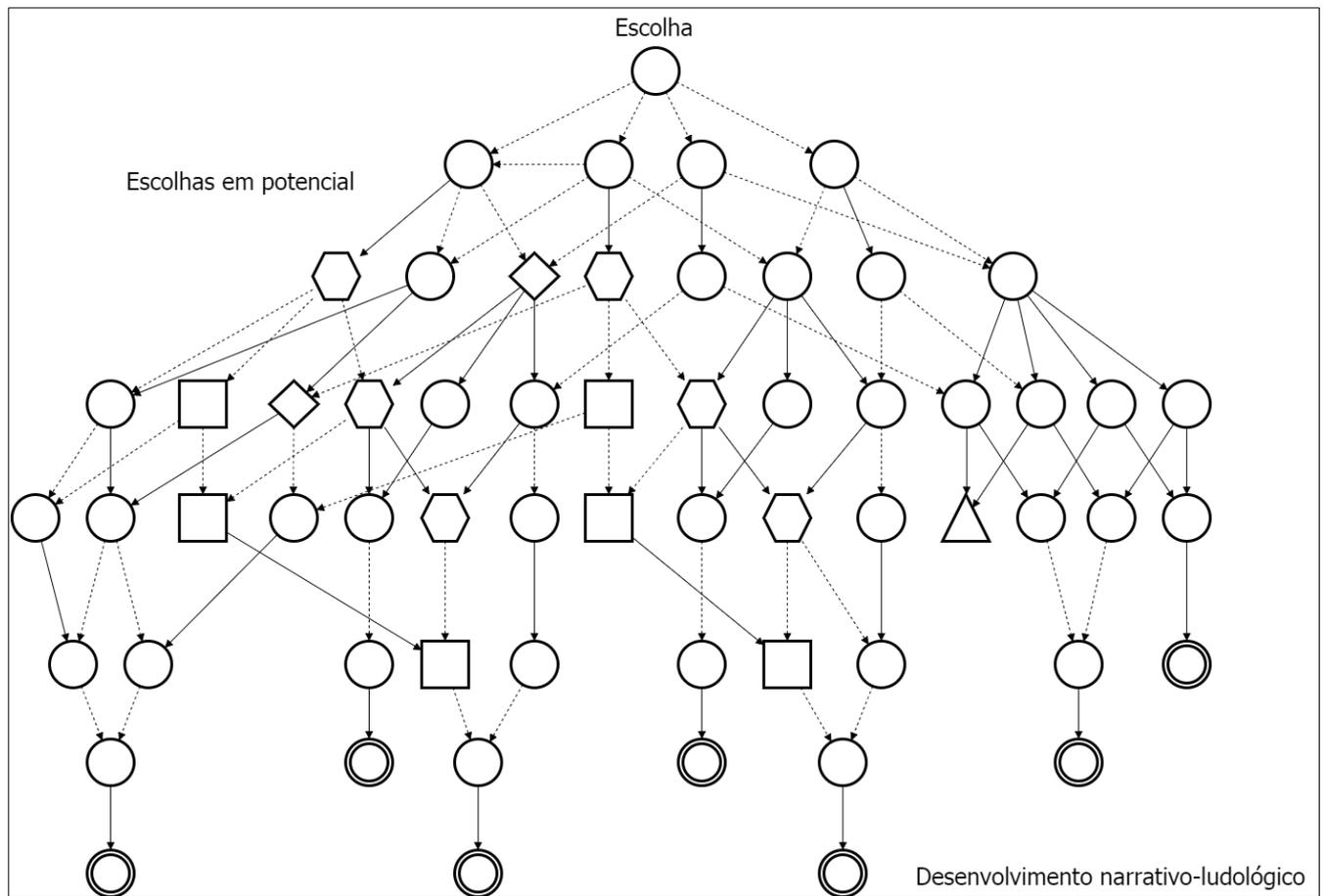


Figura 48 - Árvore de escolhas em Mass Effect 2

Por conta das possibilidades de narrativa, colocamos a palavra Complexo na palavra mecânica, mas podemos afirmar que complexidade é um fator que permeia todo o game, a começar pelo conceito de espaço.

Nossa categorização, então, ficaria assim:

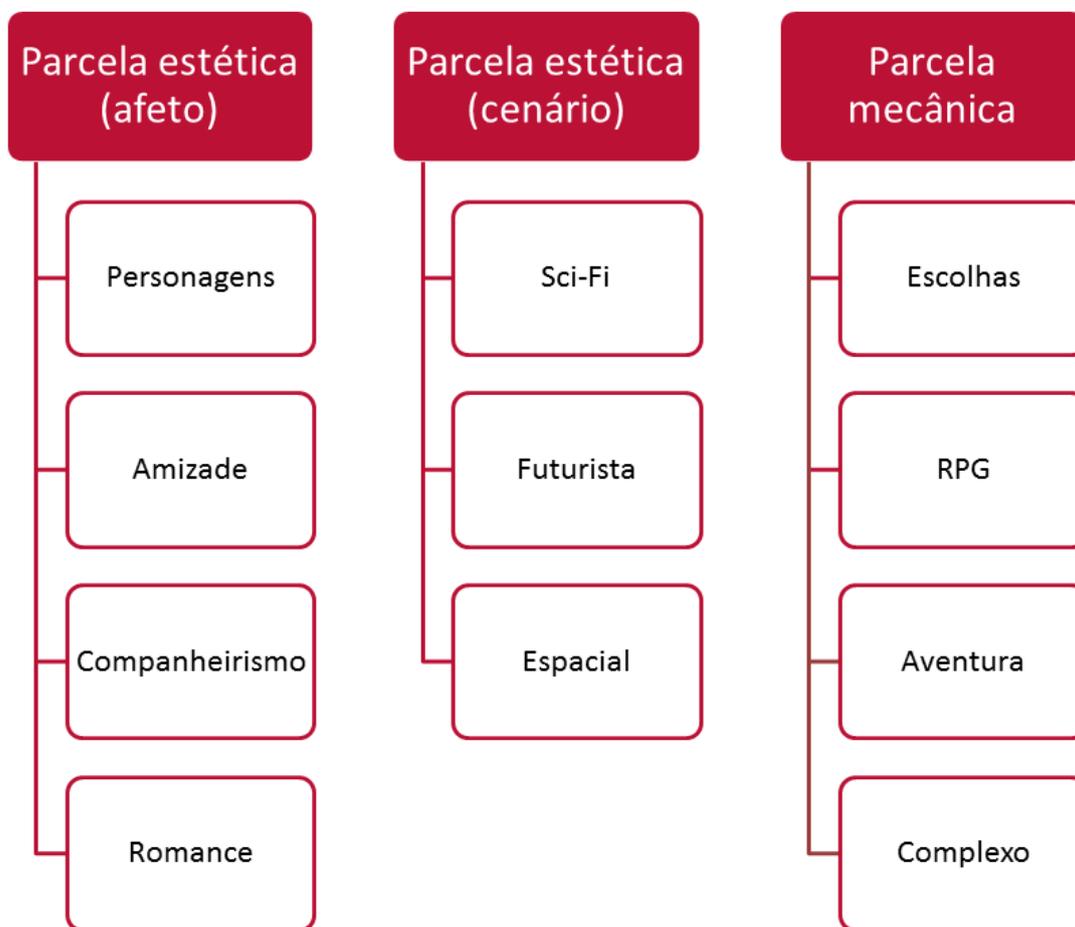


Figura 49 - Palavras dominantes de Mass Effet 2, classificadas por tipo

Contudo, antes de continuar a nos aprofundarmos, podemos checar se os rastros vistos na nuvem de palavras como mitemas dominantes também pode ser encontrados no painel imagético. Segue o resumo das imagens enviadas:

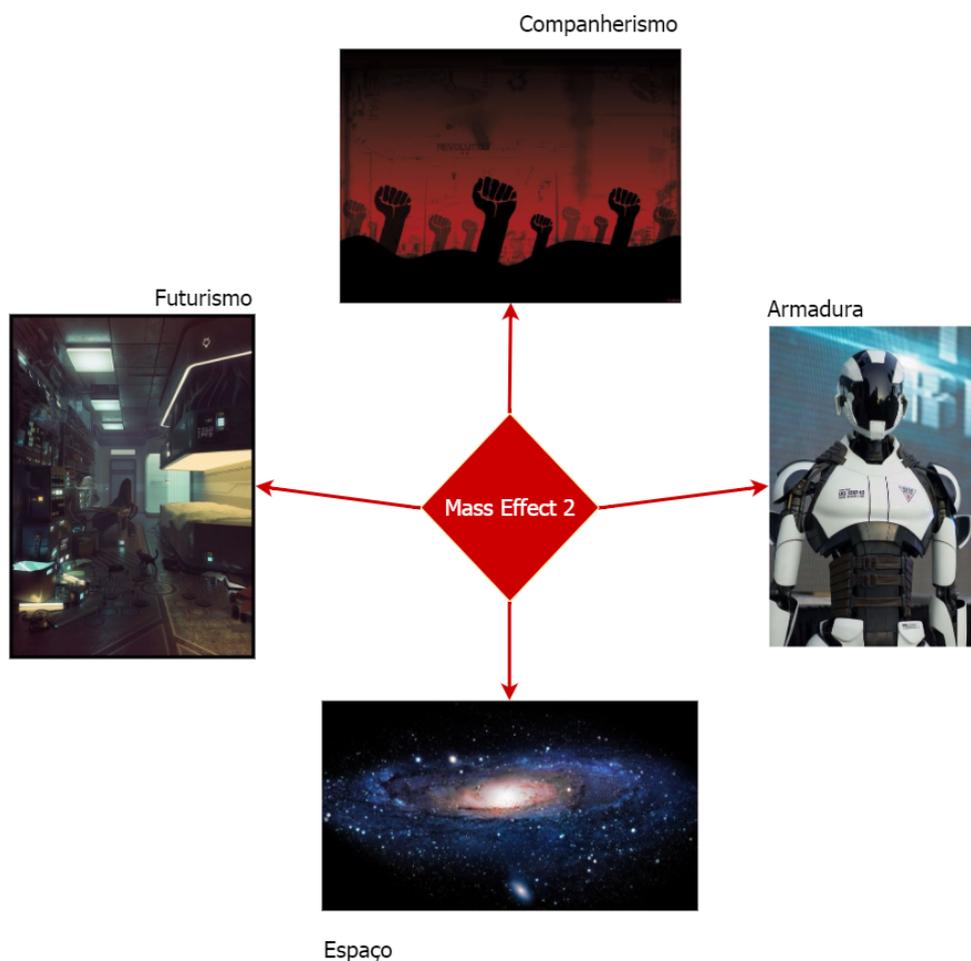


Figura 50- Resumo do painel imagético de Mass Effect 2

Apesar de ter tantos envios como o painel de Okami, as imagens de Mass Effect 2 foram menos variadas, apesar de bem parecidas com a nuvem de palavras: Espaço, Armadura, como aparato para a navegação, Ambientes Futurista, e Amizade, ou companheirismo.

## *ii. O complexo de Mass Effect: nas escolhas, no espaço, e no futurismo com o estar-ciborgue*

Talvez uma das explicações para a ausência de variedade de temas no painel imagético seja exatamente a questão das escolhas. Como base de toda a mecânica, as escolhas criam diferentes caminhos narrativos, o que tornam a história pessoal demais para dados quantitativos. Em entrevista com Ray Muzyka, um dos fundadores, da desenvolvedora de Mass Effect 2, a Bioware, ele comenta que essa especificidade de narrativas foi um dos focos para a criação do videogame:

“This is a very personal story; you’re playing the role. You’re playing the role of Commander Shephard, and you get to define who that character is and make a lot of choices. You get to customize the appearance, and progress your character in different ways – but it’s really about you. We’ve really focused on emotional engagement, and that’s our vision for our whole group, and the Mass Effect team has embraced that as well”. (MUZYKA em AMINI, 2009: online)

Um dos objetivos do time de desenvolvimento foi que o jogador pudesse definir quais seriam os seus mitemas, deixando, assim, nossa parcela quantitativa imagética um pouco menos rica em variedades parecidas. Outro fator que podemos notar em uma entrevista com Casey Hudson, diretor de Mass Effect 2, ao site Engadget é que as referências do jogo digital e o processo criativo do videogame também partiram de uma multiplicidade de fontes, a começar pelas fontes: “We certainly are inspired by a lot of different science fiction movies, games, and novels. The team collectively probably have watched everything there is to watch, read everything there is to read, and played everything there is to play”. (HUDSON em MCELROY, 2010: online)

Para o diretor, essas referências tinham princípios comuns (2010) e eles serviram como inspiração para o game. Ou seja, aparentemente Mass Effect 2 também partiu de uma pesquisa múltipla para encontrar rastros mais dominantes, mitemas, que serviram de inspiração para a criação do novo. Por exemplo, há faróis de tecnologia avançada alienígena que moldam um novo tipo de humano em Mass Effect 2, que podem nos remeter ao monolito de 2001: Uma Odisseia no Espaço. Há a raça imperialista e

belicosa Krogan, que pode ser uma releitura da raça imperialista e belicosa Klingon, de Star Trek:

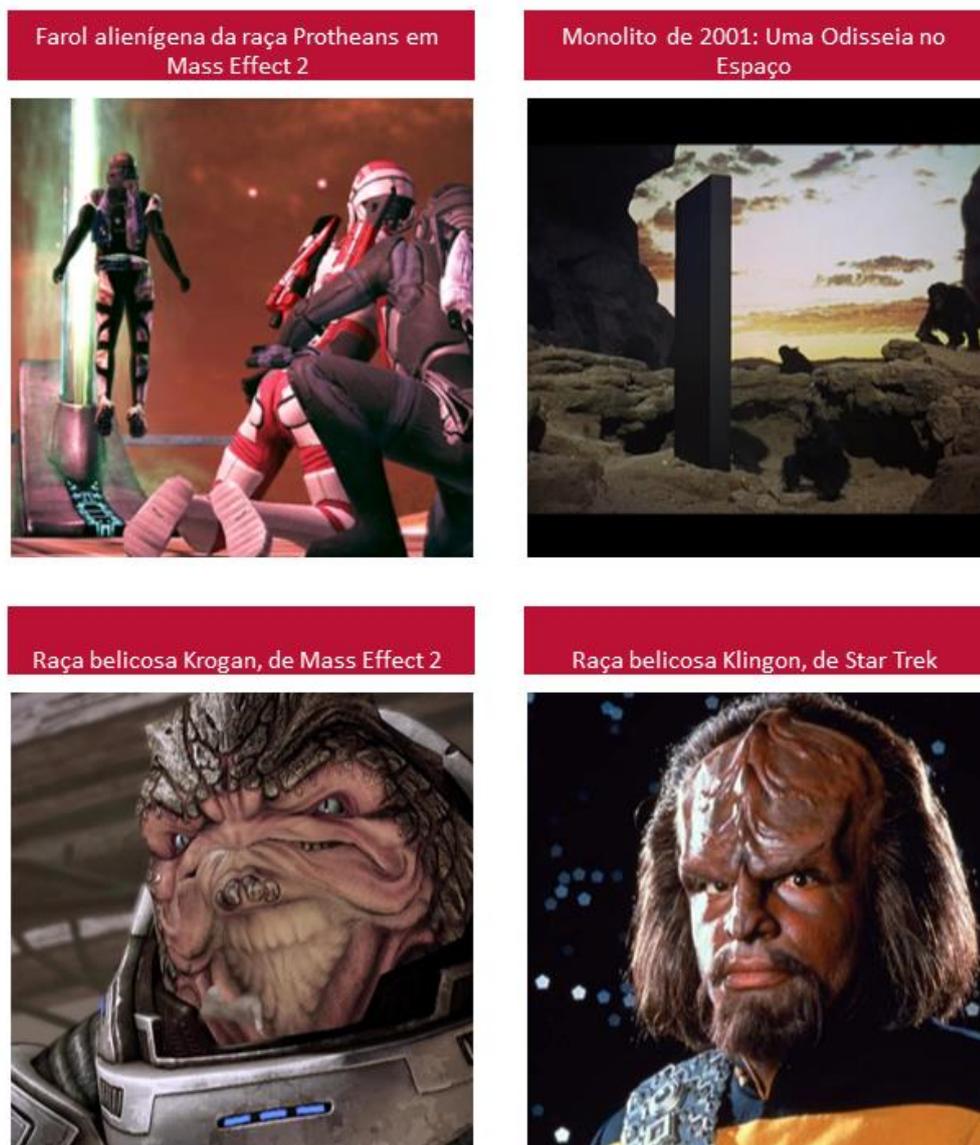


Figura 51 - Algumas das potenciais inspirações de Mass Effect 2

Na mesma entrevista, Hudson comenta sobre como seu time iniciou o processo de criação do game: “It ends up creating a big list of our goals and goals of our players. With Mass Effect 2 we tried to do literally every single one of them, and there were basically 40 different categories of things we wanted to add or improve or change”. (HUDSON em MCELROY, 2010: online)

Ou seja, Mass Effect 2 foi traçado a partir de 40 diferentes categorias que deveriam ser acrescentadas, ou alteradas, na franquia. É o espaço arbóreo que pode tender ao infinito, em territorialização e desterritorialização. Nossos rastros, nossos

mitemas, como as influências e categorias de Mass Effect 2 tornam-se, como falamos, artificiais quando categorizados, pois são divididos, como colocam Guattari e Rolnik:

“A espécie humana está mergulhada num imenso movimento de desterritorialização, no sentido de que seus territórios “originais” se desfazem ininterruptamente com a divisão social do trabalho, com a ação dos deuses universais que ultrapassam os quadros da tribo e da etnia, com os sistemas maquínicos que a levam a atravessar cada vez mais rapidamente, as estratificações materiais e mentais”. (GUATTARI e ROLNIK, 1986:323)

A noção de espaço de Mass Effect 2 pode ser lida em analogia à noção de espaço dos pensadores, está em constante mudança pelas escolhas e ações dos jogadores. A complexidade, assim, determina o espaço como tramas potenciais. O jogador se torna o *estar-ciborgue* ao contemplar e desejar atuar e escolher nesse *estar-mundo* de linhas e encadeamentos. A vastidão do universo é a vastidão do espaço e das escolhas no videogame. E ele foi criado para ser vivido, como coloca Bachelard em A Poética do Espaço: “O espaço apreendido pela imaginação não pode ser o espaço indiferente abandonando à medida e à reflexão do geômetra. É vivido. E é vivido, não em sua positividade, mas com todas as parcialidades da imaginação” (1996:17).

A imensidão não é experienciada totalmente em uma única passada pelo jogo digital, pois a cada escolha perde-se a potência de infinito, toda a seleção des-seleciona o todo. Essa harmonia e relação entre o espaço completo e espaço escolhido foi tratada por Bachelard exatamente ao comentar sobre a questão da imensidão dos espaços, no mesmo livro: “Parece então que é por sua “imensidão” que os dois espaços, o espaço da intimidade e o espaço do mundo, se tornam consoantes. Quando se aprofunda a grande solidão do homem, as duas imensidões se tocam, se confundem”. (1996:17).

O espaço do todo, sem escolhas é a essência da potência, mas, também, a essência da solidão, pois nele não há nada, além de escolhas possíveis. Assim, na escolha perde-se a visão do todo, mas ganha-se o caminho para as relações. As escolhas em Mass Effect 2 começam antes do videogame rodar, mas na seleção do personagem: gênero, raça, tipo e formato de rosto, passado, métodos aprendidos no campo de batalha, predileção de estilo de jogo. Assim, quando Shepard começa sua nova campanha, ele/ela já é um avatar de desejos, pela escolha dos jogadores.

Para o autor, a imensidão é “uma categoria filosófica do devaneio” (1996:168), pois contemplar a grandeza faz com que os sonhadores tenham o desejo de explorá-la, de ver o que podem do infinito, em uma caminhada para o contemplar, o relacionar. E quando começamos o caminho da imensidão para a relação, entram em questão não

apenas as escolhas de Shepard, mas os personagens que habitam o universo, as vinculações que o jogador pode fazer com estes, e a questão de como manejar o território: via as mecânicas do game.

### *iii. As relações de Mass Effect: nos personagens, na mecânica, e na intimidade*

Ao entender que os humanos estão a beira da extinção por conta de uma ameaça alienígena, uma raça chamada Collectors, Shepard deve encontrar aliados dispostos a adentrar uma missão suicida. E se encontrá-los pode ser uma tarefa tortuosa, afinal, quem estaria disposto a dar sua vida, especialmente se não for um humano, ganhar sua confiança para que possam ser liderados, é uma empreitada ainda mais complicada. A Bioware focou-se, então, em tentar criar personagens que poderiam deixar o *estarmundo* não somente mais reconhecível ao jogador, como também povoar o universo com personalidades verossímeis, que pudessem promover afeto. Ray Muzyka diz:

“We've really focused on emotional engagement, and that's our vision for our whole group, and the Mass Effect team has embraced that as well. I think that the outcome of that is when you focus on making characters that are emotionally engaging, really compelling, you develop love/hate relationship with them. You might hate some, you might love some, but they're all going to be incredibly interesting to play with and travel with and explore”. (MUZYKA em AMINI, 2009: online)

Assim, a imensidão poderia ser contemplada pela âncora emocional com os personagens, que trariam uma sensação de relação real ao universo do game. Cabia, porém, ao jogador escolher qual a profundidade dessas relações, e o quanto ele desejava conhecer de cada um de seus novos tripulantes. Optar por ganhar suas lealdades, em missões chamadas “Loyalty Quests” não é uma tarefa puramente narrativa. Cada personagem que tem sua missão realizada com sucesso dá uma habilidade especial à Shepard, além de ensinar como é seu funcionamento no campo de batalha. Essas lealdades e entendimentos de mecânica de cada personagem culminam na batalha final: personagens que não são leais ou colocados em situações que suas mecânicas não funcionam morrem. E personagens mortos não podem ser revividos em Mass Effect 3, por exemplo.

As motivações dos personagens secundários devem ser conhecidas e resolvidas por Shepard antes da última batalha, se o jogador quer que toda a sua equipe sobreviva. A diferença é que o videogame não lhe conta isso, e os jogadores tendem a descobrir da

pior maneira possível: descobrindo que poderiam ter salvado alguns de seus favoritos na contenda final.



Figura 52 - Esquadrão de Mass Effect 2, com os personagens mortos depois da última missão em vermelho

Outra potencial âncora para jogadores mais familiarizados com jogos digitais (ou àqueles que jogaram o primeiro Mass Effect) é a mistura de gêneros no gameplay, que pode auxiliar os jogadores a navegarem o espaço. Apesar de os jogadores na parcela quantitativa da nossa pesquisa terem escolhidos as palavras RPG e Aventura, existe também a possibilidade de o game ser classificado como Tiro, em uma hibridização comentada pelo diretor Casey Hudson

“I’m not much one for worrying about exact genre labels, but like its predecessor, Mass Effect 2 is most accurately defined as a shooter - RPG. The term “RPG” means different things to different people. To us at Bioware, it simply means that the game has a number of important pillars of gameplay, instead of just combat. To us, an RPG provides opportunities for exploration, non-linear story development, deeply customizable character and equipment progression, and of course intensely satisfying combat. Those are things that most players can appreciate, and they create a more well-rounded experience. That’s why we’re starting to see them creeping into games of all genres.

As for the shooter aspect, much of the moment-to-moment experience does revolve around combat, and that style of realtime, intense combat offers the key challenge in the game. Therefore it’s useful to call out

the shooter aspect when defining the genre of Mass Effect 2. Ultimately, labeling a game with a genre is an increasingly difficult thing to do, but shooter-RPG seems to best capture what this game experience is about". (HUDSON em MCELROY, 2010: online)

A função de âncora emocional serve como amparo, ou até mesmo como couraça, como armadura, algo que se pode vestir para desbravar o novo, para “desaprender o medo”, como coloca Durand (2002:200). Diferentemente das imagens de queda vistas em Bioshock, a entrada no mundo de Mass Effect se dá em três games, é lenta. E mesmo assim, a descida pode se tornar vertiginosa a qualquer momento, por isso Durand coloca que “a imaginação da descida necessitará de mais precauções que a da ascensão. Exigirá, couraças e escafandros, ou então o acompanhamento por um mentor (...)” (2002:200-201).

A proteção, conforme Bachelard (1995:5) vem na imagem da morada, pois “a casa é um ser privilegiado, uma unidade complexa, onde devem ser consideradas as memórias, as lembranças e os sonhos; a casa é corpo e alma”. Assim, em Mass Effect 2, a nave (a Normandy II) em que você passa seu tempo entre uma missão e outra, e os personagens, devem todos serem partes dessa casa. Para tal, a relação com essas figuras devem não apenas existir, como ser íntima.

A intimidade de Mass Effect 2 e todos seus conteúdos extras para download, como vivenciamos na pesquisa qualitativa, se desenrola entre 48 e 117 horas, de acordo com o site How Long to Beat. São momentos passados em combate, em conversas, na batalha final. Tudo no game clama pela intimidade: o tempo, as missões de lealdade, e mecânica de escolha. Criam-se, portanto, entre os jogadores, uma possibilidade inúmeras de ligações, amores, desamores, e romances (seu personagem pode escolher um dos seus tripulantes para viver um romance, em Mass Effect 3 há até encontros em bares, saídas para dançar, dependendo do tripulante escolhido).

Por mais que a missão suicida aponte para o combate e a ascensão heroica, o restante do tempo é gasto com o conhecer o universo e os personagens, e com a aceitação da morte, em uma significação sintética. Assim, aquele que gastou seu tempo percorrendo as relações de intimidade, gastou-o no abrandamento e no adoçamento da morte vindoura:

O antídoto do tempo já não será procurado no sobre-humano da transcendência e da pureza das essências, mas na segura e quente intimidade da substância ou nas constantes rítmicas que escondem fenômenos e acidentes. Ao regime heroico da antítese vai suceder o regime pleno do eufemismo. Não só a noite sucede ao dia, como também, às trevas nefastas (DURAND, 2002:194).

A Normandy, seus tripulantes, e o conhecer o mundo de forma lenta devem server como um refúgio que parece ressoar na comunidade de jogadores, tanto no painel imagético, quanto na nuvem de palavras. Do complexo vamos às relações, às mecânicas, ou seja, às couraças, como mostra o diagrama abaixo:



Figura 53 - Trajeto das imagens poéticas de Mass Effect 2 na pesquisa quantitativa

Também notamos que entre os mitemas que foram mais dominantes segundo nossa pesquisa dos dois três videogames, há interseções, junções, teares, que mostram que existem temáticas mais comentadas que são divididas por alguns deles. Entre eles estão água como convite à morte, as relações de amizade e intimidade, e a questão do tempo. Acharmos poético, já que podemos dizer que a teoria do imaginário de Durand focou-se na criação de esquemas pelos quais o humano pode olhar o devir do tempo: o tempo como engolidor (o regime diurno, ou Cronos), e o tempo como um refúgio íntimo (o regime noturno, ou Mnemosine). Veja as intersecções abaixo:

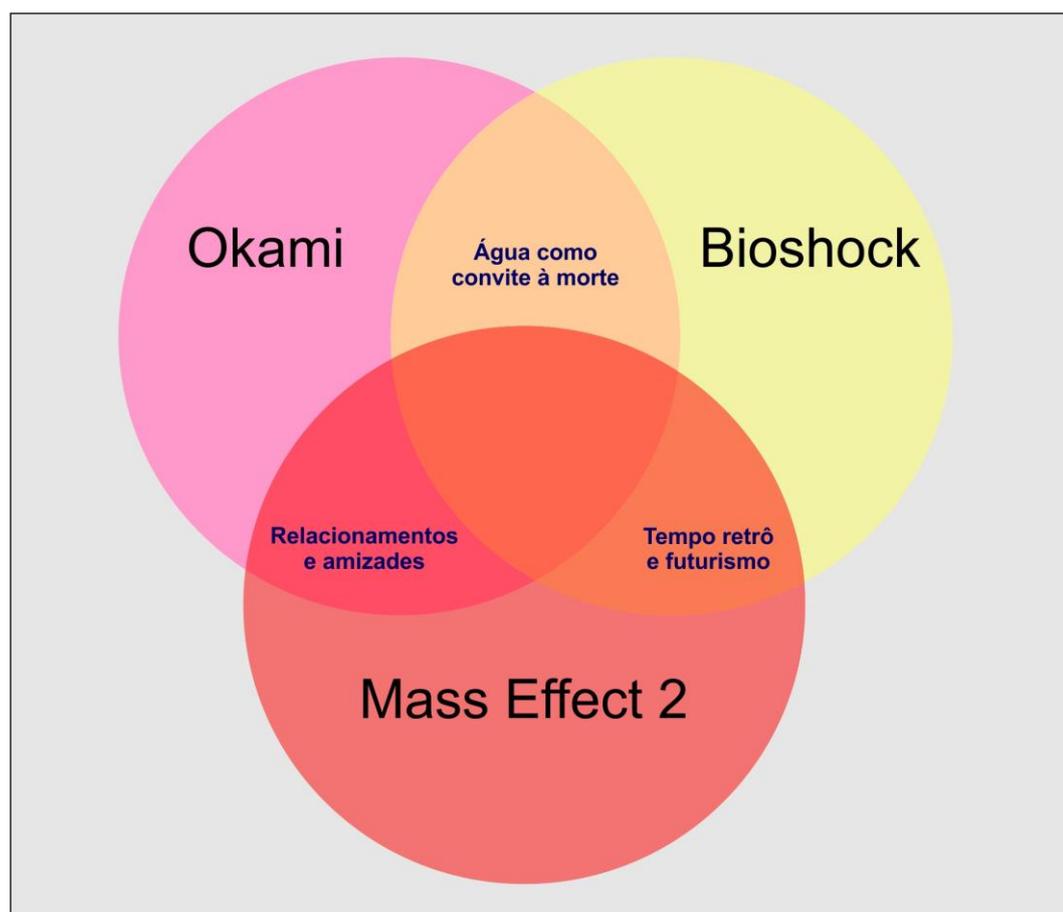


Figura 54 - Mitemas repetidos entre os três jogos.

E como tratamos aqui das imagens dominantes, daquelas que não seriam devoradas por Cronos, mas cantadas por Clio, que tal nos debruçarmos nas intimidades da pesquisa qualitativa? Que tal fazer a íntima e acolhedora jornada de Mnemosine?

### Capítulo 3.

## Okami e as experiências simbólicas na polivalência de cada estar-ciborgue: a imaginação demiúrgica, o zoomorfismo de Anúbis, os ventres da fada.

“A journey of a thousand miles begins with a single step.”

Waka, Okami

*Só pode ser um artefato do divino, pensou o mago enquanto quase saltitava de felicidades pelos aposentos cheios de fontes de luz. Com ele, posso criar para além da manipulação da matéria. Mais do que as partículas que se concentrarem em fogo, eu posso fazer surgir fogos coloridos, que nem queimam, se assim eu desejar. Talvez eu devesse estar um pouco mais preocupado com a minha responsabilidade frente a tudo isso, e menos animado.* Mas ele não conseguia esconder sua euforia, e, para dizer bem a verdade, não queria omiti-la tanto assim.

O que o mago ainda não sabia é que todo o poder de criação divino em suas mãos encerrava-se somente para dentro de um pequeno mundo que muitos dos humanos nem reconheceriam como Verdade. A Verdade pode até ser rebatível, mas ainda é terrível. A verdade, contudo, é diferente cada vez que um objeto novo passeava pelos pontos de luz da câmara.

Talvez o mago viesse a perceber que seu poder abissal só era grandioso em um lugar que não importa tanto, mas, também poderia reparar que ali, ninguém se importaria tanto com a Verdade, somente com verdades. Nesse momento, ainda era impossível saber se a experimentação seria suficiente para ele, fora do mundo habitado por humanos, peixes, vacas, passarinhos, polvos, rãs e águias. Mas, por outro lado, quem dirá que o mundo é habitado somente por esses, ou que o que vemos é apenas aquilo que podemos tocar?



## a. Tatiana e a imaginação demiúrgica<sup>32</sup>

### i. O nanquim como sustentação de protagonização

Tatiana, diretora de arte publicitária, me contou durante a primeira fase de nossos encontros que a construção de imagens faz parte do seu dia-a-dia, e que na sua sala há uma ilustração de A Grande Onda de Kanagawa, que trabalhamos acima ao tratar dos mitemas mais dominantes em Okami. A maior parte de nosso diálogo foi calcada, não coincidentemente, nas parcelas gráficas de Okami, bem como na questão do pincel, usado como mecânica durante o game.

Juntas, pudemos notar como o pincel muitas vezes adota o papel da loba-Amaterasu como avatar, como corpo a ser vinculado, a ser misturado. Em determinados momentos de Okami, em que é preciso usar pintura de nanquim para realizar algum desafio, a tela ganha tons de sépia, e o fundo com a loba vai para o segundo plano da ação, deixando a movimentação do pincel para o primeiro plano. O movimento do controle segue o rastro deixado na tela pelo nanquim. Com diferentes técnicas, o uso do pincel, chamado de Pincel Celestial, tem propósitos variados no videogame, e seu escopo passa por fazer o sol nascer no firmamento (como Caos na mitologia grega, cansado de viver solitariamente); cortar rochas que travam o caminho do jogador (como o Sed egípcio que abre os caminhos para as jornadas mais perigosas); fazer crescer plantas (como Deméter na primavera).

Essas possibilidades ludológicas foram o primeiro desdobramento que fez com que Tatiana se conectasse com o mundo do videogame, e tornou-se uma das atividades

---

<sup>32</sup> Depois de escrever os capítulos relacionados às imagens poéticas de cada jogador-sonhador, sentimos falta de uma imagem dessas imagens, pois elas nos falavam tão intimamente – esse é o processo do diálogo de Mnemosine – que pulsavam em nosso devaneio. A artista Luiza McAllister trouxe a sua intervenção para cada um dos *estar-ciborgues*, que auxiliou a estender nossa visualização da potência das suas imagens poéticas. À Luiza, nossa eterna gratidão.

mais prazerosas a ser realizada pela sonhadora: “*Era a coisa que eu mais gostava de fazer: pintar e fazer as coisas nascerem, assim como dar de comer*”.

Algumas possibilidades de uso do Pincel Celestial podem ser vistas abaixo:



Figura 55 - Pincel Celestial usado como arma, para reparar a natureza, e como removedor de obstáculos.

A pluralidade de usos do Pincel Celestial se tornou um porvir de imersão para Tatiana, que sentiu-se em meio a uma batalha constante pelo adentrar no game: se por um lado, o jogo digital lhe possibilitava criar e fazer a natureza florir constantemente, sua relação de amizade com Issun, o chamado grilo falante, não foi bem sucedida em termos de garantir a permanência do *estar-ciborgue* no mundo do game. Issun foi alvo de muitas críticas pela nossa demiurga durante o tempo passado no jogo digital, e foi denominado por Tatiana como o “*Desgraçado do grilo que fica dando dica torta*”.

O papel do ajudante, ou sidekick, é um mitema presente em diversas obras da cultura. O companheiro do herói pode ser visto no conto de Gilgamesh, por exemplo, na figura de Enkidu, que se torna o servo do rei. Sua presença mostra a magnificência do protagonista, que sempre tem uma posição de maior autoridade e maior poder do que seu ajudante, mesmo que Enkidu acompanhe Gilgamesh em suas andanças. Em Don Quixote, Sancho Panza também serve de suporte emocional e físico para o protagonista, e pode ser ridicularizado por sua lealdade. Assumir essa faceta do ridicularizado parece ser uma das responsabilidades do ajudante. E, às vezes, Sancho pode servir como um tipo de alívio cômico, como a possibilidade de diversão que o herói não pode ter em sua missão, e estabelecer uma relação íntima com o protagonista, que pode ficar focado na sua demanda. Ou seja, sua potência de intervenção no mundo geralmente se apresenta como menor do que a do protagonista, mesmo que ofereça suporte ao herói.

Issun seria um mitemas de ajudante: ele provê Amaterasu com dicas do que fazer, ele traz o suporte para a jornada, ele pode fazer s piadas. E, assim como Sancho Panza, ele pode tomar para si o papel de ser diminuído. No caso, o *estar-ciborgue*

sustenta seu heroísmo inclusive por essa faceta de Issun. Como Amaterasu é acompanhada por Issun durante todo o trajeto do videogame, talvez não seja uma noção errônea comentar que o vínculo narrativo do game que Issun deveria proporcionar não foi bem realizado com Tatiana. Durante nossos diálogos, inclusive, poucas parcelas narrativas foram assinaladas como âncoras emocionais para o processo de sustentar a protagonização. Contudo, esse processo foi mantido pela jogadora não apenas pelos aspectos artísticos do game, mas pela aplicação desses aspectos na parcela ludológica. Vale dizer que grandes termos narrativos, como salvar a natureza, lutar contra monstros, ou encontrar a diversidade de fauna em meio ao universo do jogo foram ressaltados pela sonhadora, o que nos serve como indicativo que ludologia e narrativa devem coexistir uma envolta à outra, mesmo que haja predominância de desejo por um ou outro no *estar-ciborgue*.

A ligação entre parcela artística e gamedesign já foi citada por Gee em *The Ecology of Games*, e o autor cita Okami como um de seus exemplos:

“On the other hand, why are models and modeling important to a game’s design? Because in-game models are tools to facilitate, enrich, and deepen the problem solving the game designer is building. (...). This is play-connected in complicated ways with the real world, though this is not to say, of course, that such games are necessarily more “fun” than other games. One can take note here as well of the beautiful video game Okami that models, in a myriad of ways, Japanese spiritual, cultural, and historical perspectives on the relationship between drawing (e.g., in writing in characters) and the world.” (GEE, 2008:31)

Com Tatiana e Okami, a fala de Gee se torna presentificada: foi via a interação com as parcelas artísticas, a partir da co-escrita desses modelos no mundo do jogo, que a jogadora pode manter a sua relação de protagonização. O nanquim provocou o nó do labirinto que traduz a questão do desafio, sejam em alterar a natureza, em “criar coisas”, ou apenas no ato de pintar. Contudo, Issun se tornou a parte impediante do nó, aquela que causava a frustração e uma fragilização do *estar-ciborgue*.

Uma das maneiras de resolver esse conflito de poder, a peleja do que foi apresentado no game versus os reais sentimentos de Tatiana por Issun, foi necessária uma dessacralização dessa relação de amizade (como vimos com o diário de Aline, a resolução de poder proposta por Agamben). Profanar, inclusive, não poderia ser uma palavra mais oportuna para o “desgraçado” do grilo. A perda da graça foi quem auxiliou o desatar do nó de impedimento, e o re-territorializar da desterritorialização de um dos mitemas mais dominantes de Okami: a amizade.

Talvez esse desatar não tenha sido laborado da maneira como outros jogadores tenham feito, ou da maneira como ou desenvolvedores do game tenham proposto. Mas, através da dessacralização da relação de amizade entre Amaterasu e Issun, Tatiana pôde tecer uma teia bem pessoal. A particularidade interessante da interação de Tatiana com Okami se deu quando Issun se tornou o recipiente das frustrações da jogadora. Dito por ela que o grilo a daria “dicas tortas”, o personagem pôde, ao mesmo tempo, se tornar um receptáculo para todos os bloqueios experienciados pela jogadora na parcela ludológica. Não é que ela não sabia o que fazer, era que Issun tinha indicado errado. Não é que ela estava perdida, era que o grilo não tinha verbalizado a dica correta. Talvez possamos até afirmar que Issun se tornou um nó impeditivo para a vivência da parcela narrativa, mas suportou o estar-ciborgue na parcela ludológica, por permitir que Tatiana habitasse o estar-mundo sempre de maneira protagonizada: ela, como loba-Amaterasu, estava confortável no território, e sempre o desvendava de maneira correta – ou como Tatiana considerava correta. Issun é que não lhe fornecia a interação necessária. O trajeto desses afetos poderia ser mostrado na figura:

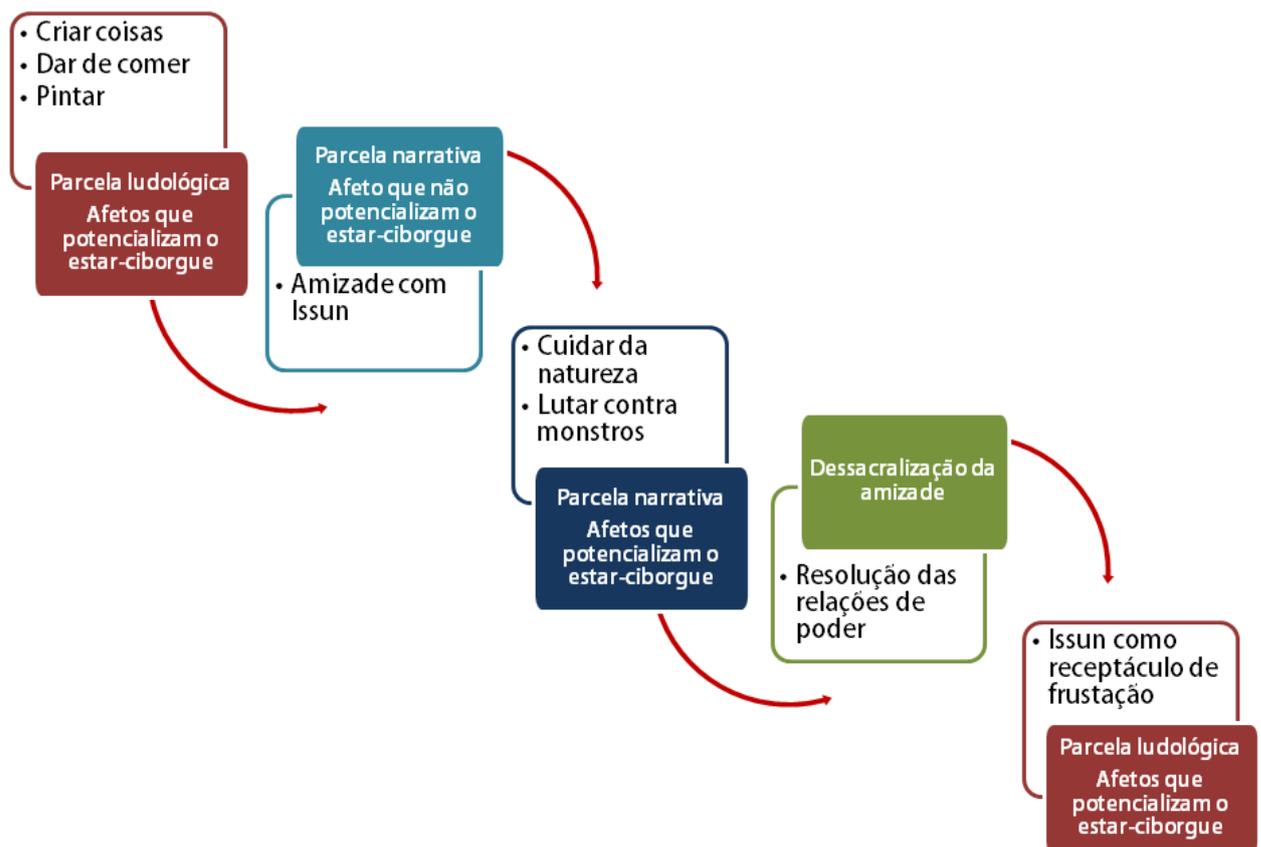


Figura 56 - O processo de sustentação da protagonização de Tatiana em Okami

Assim, pudemos perceber que uma das propostas do produtor Atsushi Inaba foi experienciada por Tatiana de maneira diferente do proposto. Conforme comentamos no capítulo 2, Inaba gostaria que a parcela artística de Okami trouxesse aos jogadores a sensação de estar vivo. Tatiana não apenas se tornou viva, mas se transformou numa força demiúrgica do universo do jogo, ela podia “criar coisas”. A possibilidade de imaginação demiúrgica talvez seja uma das âncoras mais profundas no que diz respeito à sustentação do protagonismo no mundo do videogame. Se partimos do princípio que a co-atuação da trajetória do jogo digital é um dos temas mais importantes da interação do jogador com o mundo e o game, a potência demiúrgica pode ser considerada um tipo de co-atuação poderosa, pois envolve o jogador-sonhador com devaneios de criação, como o desejo de um artista.

Bachelard trata sobre a potência demiúrgica em “A terra e os devaneios da vontade: ensaio sobre a imaginação das forças”:

“O pintor recuaria, talvez, em fixar formas tão audaciosas, mas desde que se trata do tempo da metamorfose, do momento embrionário da obra de arte, o homem que desfruta do poder demiúrgico de modelar vai até o final das forças nascidas na substância da terra. Ele vive uma hora completa da vida e sai dessa história completamente tranquilizado.” (BACHELARD, 1991:50)

Refletindo sobre a experiência do pintor e traçando relações com a experiência do jogador, tomarmos a natureza híbrida do *estar-ciborgue*, a pluralidade dos objetos-eco, das imagens poéticas, e a possibilidade de experimentação laboratorial proposta por Turkle, temos um indicativo de que o espaço do videogame se configura como um espaço de metamorfose. Como o *estar-ciborgue* se dá no movimento, na possibilidade de idas e retornos, co-atuar no videogame seria, então, um momento embrionário que pode ser revisitado a todo o momento na experiência do jogar: o *estar-ciborgue* se molda o tempo todo, cria ramificações e as apaga, cria centros de desejo e os fortalece ou os enfraquece. O diálogo entre jogador e jogo digital pode ser, assim, comparado com a degustação de diversos acoplamentos, para compreender quais são aqueles que se acomodam melhor, aqueles que esculpem mais adequadamente o corpo de cada *estar-ciborgue*, numa troca constante de acolhimentos e desamores.

Apesar de “pincel” e “arte” serem palavras citadas na nuvem de mitemas dominantes, acreditamos que existe uma diferença entre ver a arte, ou apreciar a arte, e se sentir criador de arte, assim como há nuances entre o objeto “pincel” e o verbo

“pintar”, pois, aqui, ele se relaciona com o criar. Acreditamos, assim, que os acoplamentos de Tatiana não são do viés demiúrgico, pela ligação de seus afetos e labor artístico antes da experiência do game, que puderam ser traduzidos na atuação juntamente com o avatar.

### *ii. Prover alimento: pensando a atividade do nutrir*

Outro tema trazido na fala de Tatiana é a questão do “dar de comer”. Uma das possibilidades ludológicas do game é alimentar a fauna que vive no mundo do jogo. No universo de Okami, o jogador pode encontrar diversos tipos de animais, e carregar variadas fontes de comida (de semente a pequenos ratos). Ao encontrar um animal, o jogador pode selecionar a comida correta para alimentá-lo. A função ludológica de tal ato é receber pontos de Praise. Praise é explicado no game como a fé que os seres do mundo colocam na divindade, no caso, em Amaterasu, e pode ser coletado em missões extras, em restaurar a natureza, e alimentando a fauna. Esses pontos podem ser gastos em melhorias na quantidade de pontos de vida, tamanho do inventário, quantidade de tinta de nanquim, entre outros.

Apesar de sua funcionalidade, o que atraiu Tatiana para a mecânica de alimentar animais foi sua função narrativa, ou temática. A jogadora me contou que não saía em busca de animais para receber pontos, mas parava tudo que estava fazendo para “*dar de comer aos bichinhos, porque é muito lindo*”. Para ela, a ligação não vinha dos possíveis pontos de Praise, mas do ato de alimentar. Quando Durand (2002) divide os esquemas das imagens em três grandes grupos: esquizomórfica, mística, e sintética, atribui à estrutura mística uma dominante digestiva, que trata dos esquemas de descida (percurso interior dos alimentos) e de intimidade (do ventre, e do primeiro alimento: o leite, do mel, do sal). Esse segundo gesto, o digestivo, então, “implica as matérias da profundidade; a água ou a terra cavernosa suscita os utensílios continentes, as taças e os cofres, e faz tender para os devaneios técnicos da bebida ou do alimento” (DURAND, 2002:54). Nesse contexto, os alimentos passam a ser uma tradução do sagrado, na religião à terra e à água, na imagem poética da Grande Mãe, a deusa provedora.

No imaginário de Okami e de seus paralelos com os mitos japoneses configuram-se imagens intrínsecas: a loba-Amaterasu resinifica a deusa Amaterasu. Assim como a Amaterasu-Tatiana pode co-atuar como uma Amaterasu-Tatiana-Deusa, ou Grande Mãe provedora. Quando alimenta a fauna de Okami, Amaterasu-Tatiana-

Deusa restaura a fé das criaturas em sua divindade, em termos narrativos. Na parcela ludológica do game, depois de se aproximar do animal e escolher a comida certa, o universo de Okami entra em um estado de pausa. O cenário em que estava a loba-Amaterasu se transforma: ele se torna um campo verdejante, em que animal e loba são cercados por um círculo de plantas, a música se acalma. Alimentar animais faz com que o mundo de Okami se transfaça em um lugar de repouso e de intimidade, como um local do sagrado.

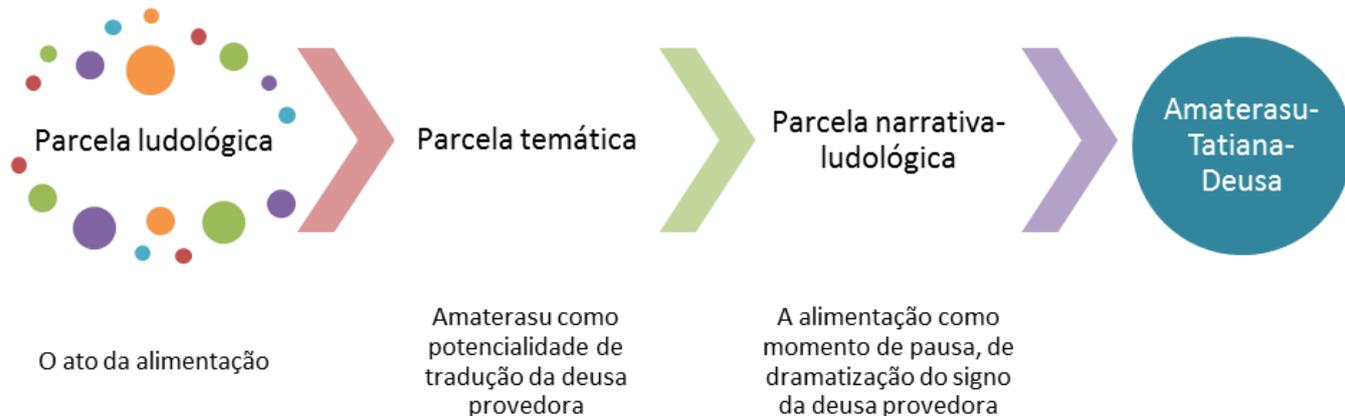


**Figura 57 - Os campos verdejantes da mecânica de alimentação em Okami**

A conexão entre o sagrado da Grande Mãe e a vegetação é estabelecida por Durand:

“Muito frequentemente, essa acentuação do caráter lactífero e alimentar da Deusa faz que o arquétipo da Mãe se anastomose com o da árvore ou da planta lactífera, como o Ficus religiosa ou o Ficus ruminalis. (...). É talvez por intermédio dessa imagem composta de leite e vegetação, figueira 'nutritiva' por excelência, já que além dos frutos sugere pelo seu suco o líquido alimentador primordial, ou por outras plantas nutritivas, como a tamareira, a vinha, o trigo ou o milho, que se pode explicar a frequente colusão dos símbolos alimentares e dos recipientes culinários com os arquétipos dramáticos da vegetação e do ciclo vegetal (...)”. (DURAND, 2002:259)

Quando Amaterasu-Tatiana-Deusa pode viver o sagrado como pausa, ou repouso, e em meio à vegetação, Okami e ela podem co-atar o prover como um ciclo, um esquema dramático. Nesse caso, tanto as parcelas narrativas, quanto ludológica auxiliam em assegurar o processo de protagonização, tornando-se acoplamentos desejáveis ao *estar-ciborgue* Amaterasu-Tatiana-Deusa. Como sintetiza a imagem:



**Figura 58 - Realização do percurso da imagem Amaterasu-Tatiana-Deusa**

Assim como aspectos diurnos e noturnos se dramatizam na imagem da mãe vegetal, aspectos narrativos e ludológicos se mesclam para a sustentação de novas imagens de acoplamento. E enquanto a imagem da alimentação figura predominantemente como de esquema digestivo, Tatiana comentou sobre outra memória que ainda se apresenta como proeminente na primeira parte dos nossos encontros: uma memória que envolve um teatro de sombras e a alimentação pelo abate. E antes de explorarmos esse imaginário, vale atentar que as imagens de Tatiana: demiurgia, alimentação, e teatro de sombras poderiam ser categorizadas como ruínas da experiência de Okami, já que nenhuma delas foi repetida como mitemas dominante dos jogadores – que foram apresentados na nuvem de palavras no capítulo 2.

### ***iii. Teatro de sombras nictomórfico e o abate***

O senhor e a senhora Cutter são apresentados em Okami como um casal nada simpático que sempre se refere a comidas deliciosas. Diferentemente do alimento sagrado discutido acima, a comida aqui tem uma característica mordicante (DURAND, 2002), uma malícia, principalmente caracterizada pela faca que a senhora Cutter exhibe, que também pode cortar a vida, assim como nossa lembrança dos dentes afiados. A única interação que você tem com a senhora durante o dia é que ela lhe persegue com uma faca, dizendo que lobos dão uma bela refeição. À noite, contudo, as substâncias são alteradas. Ao adentrar a casa dos senhores Cutter, eles reclamam em meio aos sonhos que estão com fome:



Figura 59 - Dentro da casa do Sr. e Sra. Cutter a noite

O mitema da alimentação como abate marca presença em diversas obras, e ao menos duas delas estão associadas com o porco. No conto “Odisseia”, Circe se apresenta aos convidados da sua ilha, e lhes traz iguarias e vinho. Os companheiros de Ulisses que provam dos pratos se transformam em porcos, e o herói precisou do auxílio do deus Hermes para combater a feiticeira. Na animação “Viagem de Chihiro”, a menina Chihiro e sua família passam por um povoado aparentemente abandonado, e encontram lá um estranho restaurante. Seus pais, que aproveitam da mesa posta, viram porcos, e a garota começa uma jornada para destronar a bruxa do vilarejo.

Nesses casos, a comida deliciosa se metamorfeia no abate: em vez de consumir os humanos, os transformam em porcos para que possam ser devorados por figuras que nos lembram de um grande lobo mau. Amaterasu, sendo uma loba ela mesma, não parece ser seduzida nem para comer, nem para ser comida. E diferentemente dos contos acima, os quais um tipo de mentor explica como acabar com a bruxaria, em Okami a Sra. Cutter quem dá uma dica, e diz que a noite “Parece nos dar poderes estranhos e nos faz mostrar nosso verdadeiro lado” (SRA. KUTTER, OKAMI: 2006):



Figura 60 - A Sra. Cutter fala sobre o poder da noite

Depois disso, Amaterasu-jogador podem arrastar a personagem para um feixe de luz na cabana, o que vai criar uma silhueta entre uma luz e uma tela (superfície plana), o que faz com que o espetador sentado à frente da tela veja apenas a sombra do objeto. A definição de teatro de sombras de Sousa (2003) é exatamente a produção de sombras com esse método. No videogame, o teatro de sombras revela uma sombra demoníaca:



Figura 61 - Ao arrastar a Sra. Cutter para a luz, uma sombra demoníaca aparece na parede da cabana

No videogame, o encontro com os idosos pode ser considerado uma parcela transitória de videogame, se pensarmos como funciona uma estrutura de ação-aventura, gênero de Okami. Games de ação-aventura compartilham de algumas características<sup>33</sup>, entre elas está a construção da narrativa ludológica inspirada no movimento e na busca de itens do protagonista. Cada fase geralmente contém um chefe de fase, e são necessários alguns percursos para chegar até ele, como coletar artefatos e destruir certos monstros. O senhor e a senhora Cutter não são chefes de fase, nem mesmo chefes finais do game, assim eles seriam monstros transitórios: necessários para se avançar na narrativa ludológica, mas ainda assim menos determinantes, ou dominantes para a história.

Dessa maneira, a memória de Tatiana está mais associada com os afetos daquele momento específico do *estar-ciborgue* do que necessariamente com um momento-chave da narrativa ludológica. Quando perguntei sobre momentos marcantes, ela comentou

<sup>33</sup> De acordo de Rollings e Adams (2006), o gênero de ação-aventura requerem as mesmas habilidades de games de ação, mas costumam também oferecer sistema de inventário, uso de diálogos e de puzzles, e sua história geralmente é focada em um personagem que deve se movimentar do ponto A ao ponto B, coletando artefatos que abrem novas áreas do game.

que: “*o encontro com os velhos e o teatro de sombras foram coisas bem horripilantes pra mim, ainda estão bem vivos na minha memória*”.

O teatro de sombras oferece uma justaposição entre luz e sombras, que, segundo a pesquisadora Érica Luo (2012), teve sua fundação durante a Dinastia Song (960-1279 d.C.). Okami traduz diversas tradições orientais, e o teatro de sombras se encaixa nessa possibilidade. No videogame, ele só pode ser acessado nesse momento da narrativa ludológica e somente à noite. O medo que Tatiana fala sobre a chegada dos demônios da noite pode estar associada com a questão da meia-noite perigosa, que Durand comenta em “As Estruturas Antropológicas do Imaginário”. O autor coloca (2012) que em contos e no folclore, muitas vezes a meia-noite é considerada a hora em que as criaturas e os monstros podem se apossar do corpo e da alma dos humanos.

Essas trevas associadas como o inverso da luz que purifica, ou da luz heroica, ganham o nome de signos nictomorfos, já que “A noite recolhe na sua substância maléfica todas as valorizações negativas precedentes. As trevas são sempre caos e ranger de dentes” (DURAND, 2002:92). Diferentemente da noite colorida e profunda de sentidos do regime místico, as trevas do regime diurno tem a ver com o medo de não nos reconhecermos na passagem do tempo.

Apesar do medo de seguir em frente, Tatiana enfrentou os dois monstros, em um trajeto de ascensão e potência, atuando como herói que pode acabar com a criatura vil. “A arma de que o herói se encontra munido, é, assim, ao mesmo tempo símbolo de potência e de pureza”, coloca Durand (2002:161). No caso, a mordida de Amaterasu-Tatiana se torna um signo mordicante para os inimigos da loba-jogadora, quando a deusa-provedora se transforma na deusa-guerreira através da ludologia da mordida: nela vem os grunhidos, os rugidos, e a mastigação dos oponentes.

No caso do teatro de sombras, tanto a parcela temática do teatro de sombras – a ameaça demoníaca – quanto a parcela ludológica – verificar os oponentes à luz para revelar o monstro e iniciar a batalha, são parcelas que tornam o *estar-ciborgue* sustentável, em um acoplamento heroico:

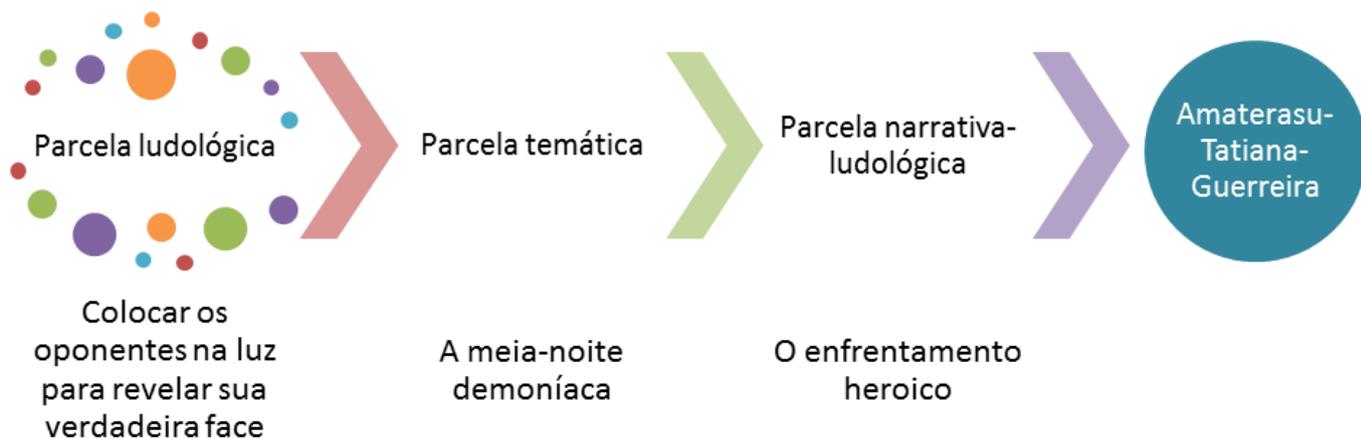


Figura 62 - Realização do percurso da imagem Amaterasu-Tatiana-Guerreira

Também podemos pensar nos acoplamentos desse *estar-ciborgue* pelo viés alimentar. Por ele, Tatiana encontrou imagens entre o nutrir, que reforça o processo de protagonização pelo viés da Amaterasu-Tatiana-Deusa, e o abate, que reforça o processo de protagonização pelo viés da Amaterasu-Tatiana-Guerreira. Enquanto o primeiro falou à sonhadora sobre o repouso, sobre o ciclo vegetal, o segundo suscitou a necessidade de um heroísmo diurno, por conta de suas características esquizoides e mordicantes, como mostra o diagrama:

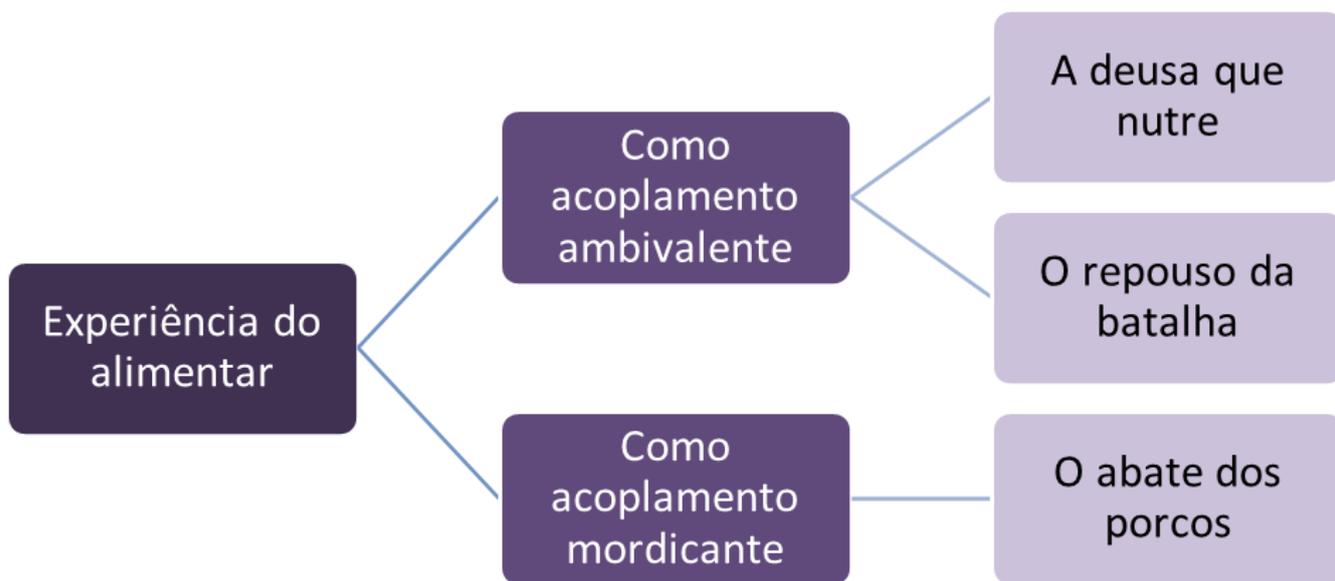


Figura 63 - Os acoplamentos alimentares de Amaterasu-Tatiana-Deusa e Amaterasu-Tatiana-Guerreira

#### *iv. Dois anos depois: Tatiana como a pintora*

Dois anos depois de experimentar Okami, Tatiana nos encontrou para uma última conversa. Ela começou lembrando da dificuldade de pintar no começo do game, pela diferença do uso de nanquim na vida real e no videogame. “*Não foi tão*

*simples quanto eu esperava*”, a jogadora colocou sobre o sistema de pintura do jogo digital. Depois de dominar essa parcela ludológica, Tatiana, contudo, teve um amálgama profundo com a questão do pintar que ecoou em suas memórias: *“eu não gostava de ficar falando com as pessoas, era chato, eu gostava mesmo era de pintar, de explorar, de fazer as coisas voltarem à vida, de ajudar os bichos”*.

As falas de Tatiana sobre suas memórias de Okami dois anos depois são bem parecidas com as suas memórias enquanto ainda jogava. Algumas colocações são, inclusive, idênticas às suas falas anteriores, como “fazer as coisas voltarem à vida” ou “ajudar aos bichos”. Nossa hipótese para isso é que o processo de sustentação à protagonização teve parcelas narrativas ludológicas recorrentes no game: o pintar permeava todo Okami, já que o uso do Pincel Celestial era necessário para uma pluralidade de mecânicas do videogame; bem como a possibilidade de explorar o mundo do game, a vastidão de Okami deveria ser percorrida pelo lobo, que poderia correr por terras afins; e a atividade de nutrir, que poderia acontecer toda vez que um animal fosse encontrado, e toda vez que o jogador escolhesse alimentá-los.

Como vimos anteriormente, enquanto as relações de poder com o uso do pincel puderam ser resolvidas enquanto Tatiana ganhava proficiência nos controles, e se tornava uma força demiúrgica, Issun, *“o bichinho chato que eu queria esmagar”*, pôde funcionar como receptáculo para as frustrações da jogadora durante a experiência do game e depois. Talvez isso também associado ao fato de Tatiana não gostar de gastar seu tempo conversando, e Issun falar o tempo todo.



Figura 64 - Como personagem falante da dupla, Issun tem a maior parte das falas de Okami

Amaterasu é uma protagonista silenciosa, assim, o mundo é decodificado pelas falas de Issun. Ademais, a jogadora lembrou como muitas vezes não conseguia completar alguma tarefa do jogo por conta das dicas mal dadas do personagem. Mais um eco que perdurou um Mnemosine.

Em mais um acoplamento que pode ser visto como um eco de memória está a questão de combate, desenfaturada na maior parte da narrativa ludológica para Tatiana, mas trazida no momento do teatro de sombras. Para a jogadora sonhadora, a narrativa de Amaterasu versus Orochi (o vilão final) não foi citada em nenhum momento das nossas conversas, mas os “*velhinhos horripilantes*” foram lembrados como uma parcela assustadora. O momento de Tatiana guerreira aconteceu no enfrentamento do abate, da nutrição como queda, e não como digestiva.

Porém, quando questionada sobre quem ela era no universo de Okami, Tatiana colocou: “*Eu sou uma humana que pinta trecos com os bichos*”. Ou seja, dois anos depois, a jogadora não se sente a protagonista Amaterasu, mas o pincel-arma que a personagem carregava. Ela até lembrou que, durante o uso do pincel, a arma aparecia em primeiro plano, enquanto Amaterasu ficava em segundo, e, por vezes, desaparecia da tela:



Figura 65 - Pincel celestial em primeiro plano, enquanto a protagonista de Okami não entra no quadro

Esse enquadramento do Pincel Celestial também é recorrente em Okami, e pode fazer parte da possibilidade de transformação de Tatiana: de vivenciar o game como Amaterasu para lembra-lo como o pincel. Ademais, foi via pincel que a jogadora pode

se sentir como uma potência criadora. Assim, na sua memória dois anos depois da experiência, Tatiana territorializa seu *estar-ciborgue* na imagem do pincel. Além de perguntar a ela como se descreveria no mundo de Okami, também pedimos que ela fizesse uma imagem:



Figura 66 - Desenho de Tatiana que mostra como se vê no mundo de Okami

Issun até faz uma participação no pincel, provavelmente por acompanhar Tatiana-Pincel, mesmo que inconvenientemente por vezes. As transformações do *estar-ciborgue* e do *estar-mundo* podem, então, serem modificadas com o tempo para deixar rastros que, no caso de Tatiana fortalece sua protagonização como demiúrgica no mundo de Okami. Para tal, Amaterasu pode ser um dos “bichos” que são companheiros da jogadora, mas não aparece como um acoplamento desse *estar-ciborgue* depois da experiência do jogo digital.



## a. Lucas e o zoomorfismo de Anúbis

### i. O zoomorfismo de Anubis

O avatar loba de Okami inspirou grande parte das conversas com todos os sujeitos de pesquisa, não apenas porque a parcela temática e gráfica do videogame a coloca em evidência, mas também porque toda a movimentação e a ludologia do jogo digital derivam das características do lobo. O jogador pode correr pelos campos e pode morder, por exemplo.

Lucas teve uma relação afetiva com Amaterasu, e criou um percurso interessante para tal: ele começou suas experimentações afirmando que a loba era uma “*um cachorro que não é nada ridículo, que tem algo de perigoso*”. O cachorro, para ele, iniciou um percurso particular, e, nas nossas conversas, ele trouxe a imagem do julgamento de Anúbis como metáfora para o combate de Okami.

Anúbis, deus zoomórfico do panteão egípcio, possui a cabeça de um chacal, um coiole, ou um cachorro. A semelhança de zoomorfia entre o cão egípcio e o cão de Okami não foi a única característica que levou Lucas a comentar sobre o deus. Para ele, Amaterasu “*meio que realiza um julgamento dos seus inimigos. Depois de derrotá-los, os oponentes viram flores, voltam a fazer parte da natureza, como se tivemos purificado os demônios*”. No videogame, o combate se dá em uma área separada, em que oponentes e o jogador ficam contidos em uma arena circular. Amaterasu, então, pode usar de uma combinação de mecânicas para engajar as criaturas, em uma mistura de uso de armas, técnicas de luta corporal (que utilizam a ludologia de lobo), e o Pincel Celestial para deferir golpes. Quando o inimigo é eliminado, ele se desfaz em flores:



Figura 67 - Oponente começa a se desfazer em flores ao término de combate de Okami

Para realizar o trajeto juntamente com Lucas, optamos por começar nossa jornada com a questão de Anúbis e do zoomorfismo, em paralelo à mecânica de combate de Okami, bem como a temática de transformar seus oponentes em flores. Como coloca Doxey (2001), Anúbis, nos ritos egípcios, acolhe o falecido ao umbral, e o julga antes de indicá-lo ao seu caminho final. Ao estudar o Livro dos Mortos, a pesquisadora descreve que Anúbis posicionava o coração do morto em uma balança, do outro lado do sistema de medição estaria a Pena da Verdade, pertencente a Maat, deusa da verdade. Caso o coração do falecido fosse mais pesado que a Pena, seu corpo seria devorado por um demônio; caso fosse mais leve, o espírito teria acesso ao paraíso, e ao começo de uma nova vida.

Doxey (2001) ainda afirma que Anúbis era um deus temido, mas também um mensageiro entre mundos inferior e superior, um protetor dos mortos, dos túmulos, e um guia para uma nova realidade. Anúbis possuía as duas facetas do tempo: o tempo consumidor, que pode rasgar o corpo; e o tempo conciliador, que vê a morte como ascensional: depois da morte natural, vem a transformação para uma nova realidade, mais pura, livre de pecados. Vemos, então, que há um tema que perpassa as duas imagens de Anúbis: a mudança, de um lado a mudança finalista para o deixar de existir, e de outro a mudança como metamorfose.

Além disso, o zoomorfismo mitológico, explica Marcelo Franz, “pode ser percebido como uma das manifestações do que em grego se denomina metamorfose,

traduzível como "mudança de forma", que vem do verbo “metamorfós”, isto é, "eu transformo" (2008:3). O transformar pode ser, nesse caso, o mitema dominante que desvela a memória do jogador-sonhador ao devanear sobre o jogo digital. Bachelard explana, inclusive, que as metáforas estão ligadas à metamorfose “e que, no reino da imaginação, a metamorfose do ser é já uma adaptação ao meio imagé”. (BACHELARD, 1985:55,56)

O paralelo entre Amaterasu-Lucas-Anúbis e Cão-Anúbis tratado pelo jogador pode ser presentificado exatamente pela questão da mudança de forma, no mundo narrativo ludológico do videogame e na experiência do *estar-ciborgue*. Para sustentação do protagonismo, Lucas acoplou a si a forma de Anúbis, possivelmente calcado pelo fato de que Amaterasu também é a tradução e uma divindade em Okami. O cão “nada ridículo” pode ser o cão mais profundo, o emissário das duas facetas: que provoca medo em seus oponentes, mas que os julga para uma vida após a morte.

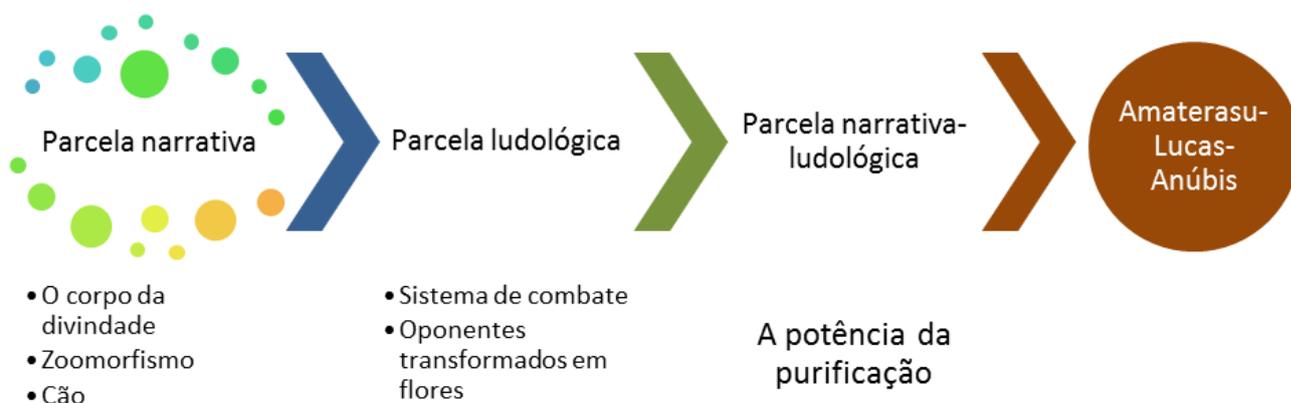
Vale nos atentarmos também que, por mais que o cão possa morder e destruir as criaturas em seu caminho, após a morte ele se revela um Anúbis benevolente, que sempre purifica seus mortos. Afinal, no videogame, os oponentes não têm seu corpo devorado, mas se transformam em flores. Há aqui, portanto, mais uma metamorfose: da criatura vil para a flor.

Contudo, também devemos levar em conta essa característica teriomórfica desse *estar-ciborgue*. Amaterasu-Lucas-Anúbis acoplou-se em um *estar-ciborgue* que trata da transformação do tempo, que converge as mudanças de forma, e nos caninos do cão se torna o tempo destruidor, como coloca DURAND: “Há (...) uma convergência muito nítida entre a mordedura dos canídeos e o temor do tempo destruidor. Cronos aparece com a face de Anúbis, do monstro que devora o tempo humano ou que ataca mesmo os astros mensuradores do tempo (2002: 86)”.

A agressividade da imaginação que metamorfoseia e encontra monstros é tratada por Bachelard em o “Direito de Sonhar”:

Mas, se a imaginação se entrega com toda sinceridade às metamorfoses, ei-la que faz monstros, monstros que são reservas de força, fontes inesgotáveis de agressividade. Vocês verão que alguns, plácidos sob os primeiros golpes do desbastador, em seguida se formulam em chifres e dentes. Um lautreamontismo está em germe nos germes da vida, no onirismo fundamental que conduz toda vida. Deixem que os germes se realizem e que os fermentos atuem e vocês verão a vida em toda a grandeza de suas brutalidades. (BACHELARD, 1991b.:50)

Para o pensador, a agressividade na imaginação demiúrgica pode ser um refúgio criador, uma possibilidade de novas criações. No caso de Lucas, a parcela agressiva do cão “que parece perigoso”, o auxilia para a criação de uma imagem poética complexa realizada pelos vieses narrativo e ludológico, e narrativo-ludológico pode ser vista abaixo:



**Figura 68 - Realização do percurso da imagem Amaterasu-Lucas-Anúbis**

O papel de Amaterasu-Lucas-Anúbis pode ser considerado iniciático como uma tradução do deus, pois inicia o retorno do que era impuro para a natureza: da agressividade das armas e do morder dos caninos para a purificação das formas. A presentificação da ambivalência dos opostos o tornaria um signo dramático, que sintetiza os dois tipos de imagem: a da agressividade e a da purificação. A narrativa emergente de Lucas resolve o nó do sagrado: não é apenas um combate leviano que termina em uma batalha sangrenta, é um julgamento divino, que concede a todos a purificação.

### **ii. Uma encarnação uraniana**

A questão da purificação ou do exorcismo de demônios trazida por Lucas ainda pode ser mais amplamente discutida. Amaterasu tem, em sua tradução instersemiótica, uma ligação com o divino, que pode suscitar o imaginário do grande bem contra o grande mal. Sakuya, uma das primeiras divindades menores a aparecerem no game clamam que a estátua de Amaterasu volte à vida com as palavras: “Shine your divine light upon this broken and polluted world. Let your heavenly rays become our hope as you guide us all! (SAKUYA, OKAMI:2006). Assim, logo no início da narrativa, estabelece-se um paralelo entre corrupção e poluição do mundo, e raios divinos e o ato

de guiar. O combate é inevitável, tanto no viés narrativo como no ludológico: a deusa deve expurgar o planeta, o jogador deve participar de pejejas a fim de ganhar itens que revelam novos labirintos ludológicos.

O poder divino tem a capacidade combatente de enfrentar o mal, e para Lucas “*quando purificamos os demônios, é como se fosse um tipo de exorcismo, dai sobram as flores*”. Assim como a expressão popular, o combate de Okami figura para Lucas como a imagem poética de arrancar o mal pela raiz. Ou, então, arrancar o mal da raiz, para que a criatura possa, enfim, florir. Se tomarmos o estudo da raiz pela análise da terra bachelariana, podemos visualizar a raiz como a própria imagem de Perséfone, que media o mundo superior e inferior. Ou então, como colocado por Lucas, pela imagem de Anubis. A raiz faz parte de um dinamismo terrestre e aéreo, de forças diferentes:

“É ao mesmo tempo força de manutenção e força tenebrante. Nas fronteiras de dois mundos, do ar e da terra, a imagem da raiz anima-se de uma maneira paradoxal em duas direções, conforme se sonhe com uma raiz que leva ao céu os sucos da terra, ou se sonhe com uma raiz que vai trabalhar entre os mortos. Por exemplo, se é extremamente comum sonhar com uma raiz que vai levar seu ato colorante à flor resplandecente, é possível entretanto encontrar belas e raras imagens que conferem uma espécie de força enraizante contemplada. Florescer bem é então uma maneira segura de enraizar-se [...]”. (BACHELARD, 1990a:290-291)

A raiz territorializa o *estar-ciborgue*, que vê as forças discrepantes da imagem, e as percebe. Mas, pela conexão de Amaterasu com o sagrado, e pela inevitabilidade do combate no videogame, Lucas quer exorcizar a força tenebrante da raiz, e banhá-la de luz, para restar apenas sua potência de manutenção, para fazer florescer no que eram os demônios.

A questão do divino pode ser visualizada em Amaterasu do videogame, que carrega marcas vermelhas, armas que exalam fogo, e círculos que lhe dão a impressão de que o vento está marcado em seu corpo. Essa versão da deusa não pode ser percebida por todos os NPCs, mas apenas por outros deuses, pelos espíritos, pelos animais, e pelos demônios:



**Figura 69 - Representação gráfica de Amaterasu no videogame Okami, quando percebida como divindade**

Outros personagens, os humanos habitantes do mundo de Okami, a veem apenas como uma loba sem marcas. As duas marcas: o fogo e o vento, como veremos, podem ser associadas à questão da pureza e do heroísmo ascendente. A chama no devaneio sonhador, se transforma do mundano em uma imagem poética que pode aniquilar o que é impuro sob a luz do foco, como explana Bachelard:

Uma matéria, vulgar entre outras, que produz a luz. Ela se purifica no próprio ato de dar a luz. Que incrível exemplo de purificação ativa! E são as próprias impurezas que, aniquilando-se, dão a luz pura. O mal é, assim, o alimento do bem. Na chama o filósofo reencontra um fenômeno-exemplo, um fenômeno do cosmos, exemplo de humanização. Seguindo esse fenômeno-exemplo, “queimarmos nossas iniquidades”. (BACHELARD, 1989b.:30)

O exorcismo de Amaterasu-Lucas-Uraniano é o queimar das sombras da raiz, para tornar os galhos retorcidos em receptáculos de flores, e sustenta a iniciação de Anúbis. Os seres amaldiçoados estariam, assim, na vertigem da catamorfia, mas o mal pode ser enfrentado pelas armas transcendentais.

O fogo das armas de Amaterasu se apresenta como o fogo que se alimenta do mal, e queima o poluído, para voltar a ser natureza. O fogo, explica Durand, também tem uma ligação com o divino na Bíblia católica, “o fogo é ligado à palavra de Deus e à palavra do profeta cujos lábios são ‘purificados’ com uma brasa” (2002:176). Como uma protagonista muda, podemos até sugerir que, para esse *estar-ciborgue*, a chama das armas age como as palavras não ditas do avatar, servem como o clamor no discurso do padre exorcista, se seguirmos o percurso durandiano.

Apresentada como um signo espetacular, a luz que purifica, ainda na teoria de Durand, pode se ligar com o portador de tal luz: “dessa assimilação do céu ao monarca derivariam todas as filiações heroicas dos ‘filhos do céu’ e do sol.” (DURAND, 2002:138). Amaterasu-Lucas ganha potência divina, e eleva-se aos céus não apenas por sua condição sagrada, mas também por dispor da arma da purificação. Amaterasu-Lucas se torna a imagem do guerreiro jurista, o Anúbis que julga, e se transforma em Amaterasu-Lucas-Uraniano, em mais um possível hibridismo do *estar-ciborgue*. Há também a imagem do vento, que reforça a poesia ascensional, que Bachelard (1997) chamaria de um sonhar até o cume, para que o devaneio ascensional possa oferecer uma saída ao combate, e proporcionar um final feliz ao guerreiro. O céu que pode aniquilar com o catamorfo e sublimar os demônios.

Mas, voltemos à arma que exala fogo desse *estar-ciborgue*, já que ela pode se revelar como uma imagem poética de dupla potência de pureza: não apenas é a arma do fogo que purifica, mas está nas mãos do guerreiro, do herói uraniano. Pois a “a arma de que o herói se encontra munido é, assim, ao mesmo tempo símbolo de potência e pureza” (DURAND, 2002:116). A transcendência do *estar-ciborgue* pode se presentificar mais uma vez. No território do embate desembocam, então, novas imagens para Amaterasu-Lucas-Anúbis, quando se torna Uraniano: a libertação da catamorfia, o abraço do divino, a possibilidade de purificação, via fogo e via arma do herói.

Assim, apesar do dinamismo terrestre da raiz, há diversos acoplamentos esquizoides no *estar-ciborgue* que se uraniza, e, assim, pode transformar-se em potência heroica. Reveja-os abaixo:

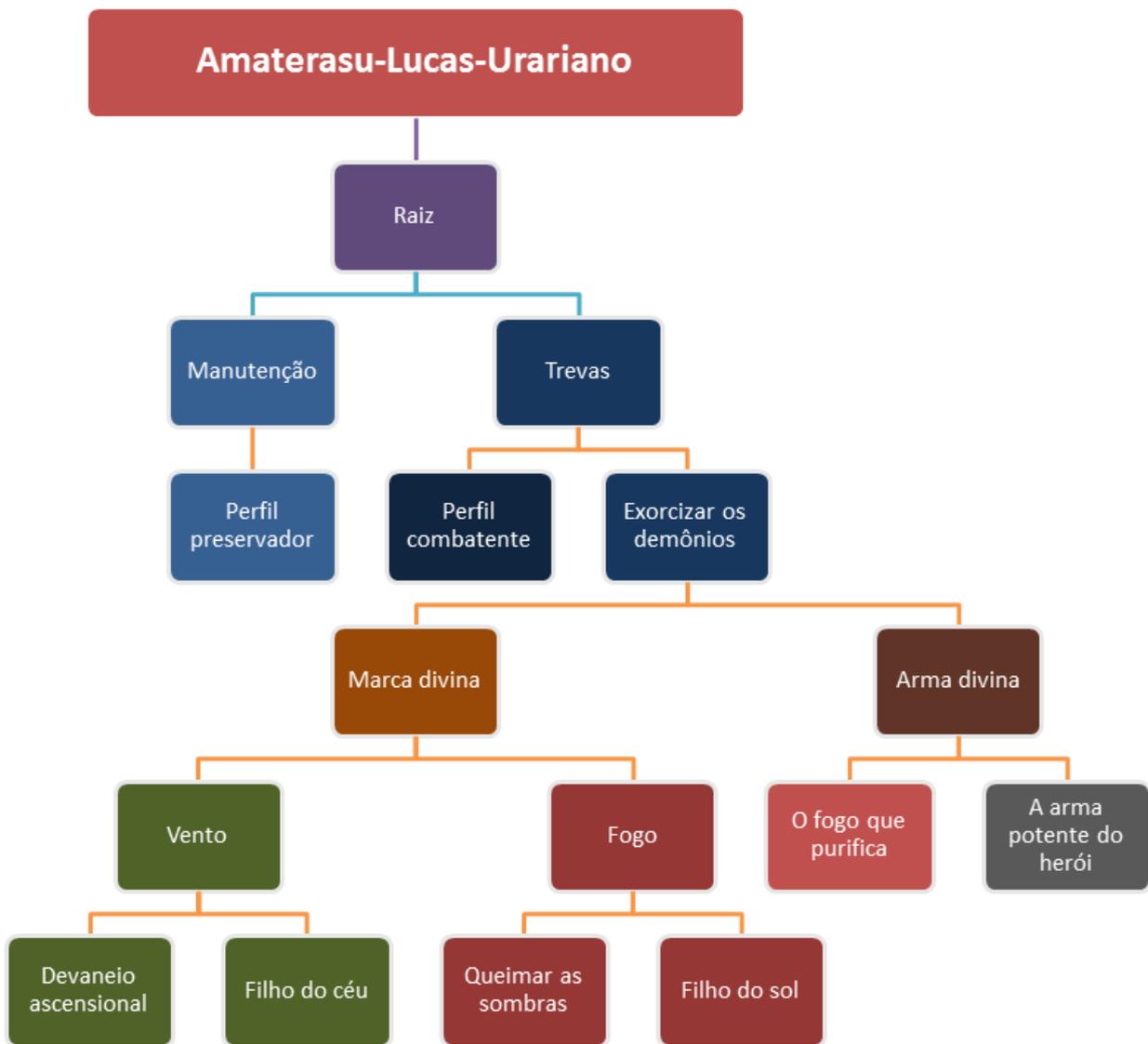


Figura 70 - Trajeto da imagem poética Amaterasu-Lucas-Ururiano

### iii. A tartaruga metálica

Como o combate suscitou imagens poéticas importantes para a sustentação do processo de protagonização de Lucas, ainda há uma imagem que ficou em sua memória que pode ser estudada. O fato de os oponentes de Okami serem todos baseados em animais foi uma característica importante para o jogador, que os relacionou com o zodíaco chinês, e comentou que muito lhe chamou a atenção uma criatura em específico, Igloo Turtle, que o remetia a “*aquela lenda da tartaruga que carrega o mundo em suas costas*”. Lucas já tinha construído imagens poéticas facilitadas pela relação dele com o sagrado de Amaterasu e, assim, perceber e devanear sobre os oponentes que ressoavam para ele como parte do sagrado nos parece um caminho semelhante ao trajeto de Anúbis ou do guerreiro ururiano.

Pois que a lenda da Tartaruga Cósmica é um mitema retratado em diversas culturas indígenas norte-americanas, e tem variações em lendas chinesas, segundo Edward Burnett Tylor (1920). No videogame Okami, contudo, a imagem da tartaruga-ilha foi deformada por um grande mal, e se transformou em um demônio perigoso que atrai viajantes para o seu corpo de cabana. A Igloo Turtle mora em terras geladas e usa seu rabo de fogo para relembrar aos passantes como eles sentem frio. A cabana se abre para oferecer refúgio aos andarilhos, mas dentro não há nenhuma quentura. Quando o iglu se fecha, os viajantes congelam de frio.

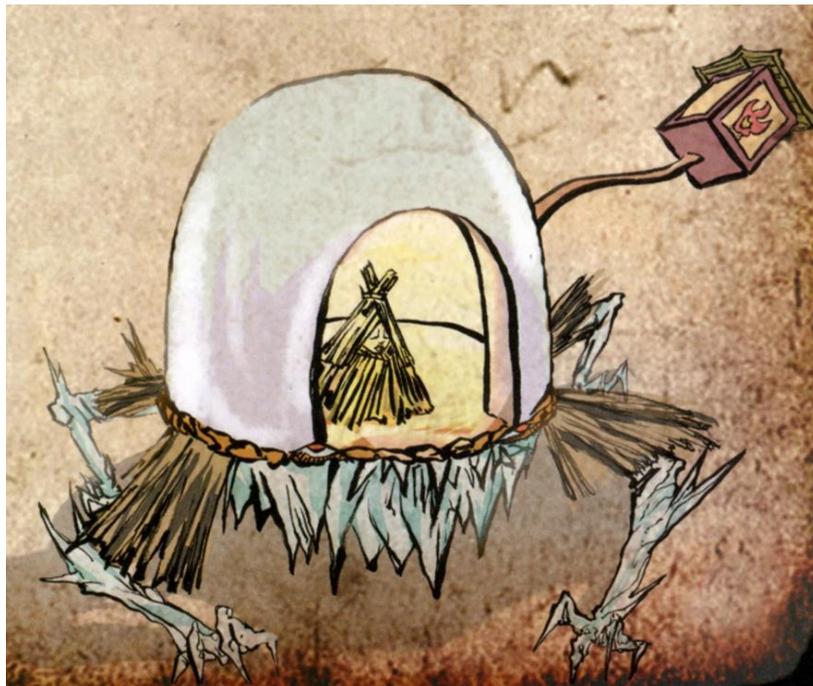


Figura 71 - Igloo Turtle de Okami: aparência de refúgio

A Igloo Turtle apresenta-se como morada, e revela-se como prisão animalesca engolidora. Bachelard (1990a.:110) comenta que ao se estudar uma topologia onírica, é preciso compreender suas particularidades nesses dois sentidos: o do refúgio e o cárcere. Assim, a imagem da Tartaruga Cósmica engolidora pode nos trazer ramificações importantes para o sonho de Amaterasu-Lucas-Uraniano.

Vimos que na experiência desse *estar-ciborgue*, a purificação via fogo sustentou os processo de protagonização, e deu amparo para o Anúbis conciliador. O fogo queima as sombras e eleva a potência do guerreiro. O herói tem a memória, leva o rastro, da tartaruga engolidora, a que usa o fogo não por suas características místicas, mas como um artífice, uma aparente sedução. O uso do fogo na Igloo Turtle é a antítese do

heroísmo, que resulta em um engolimento teriomórfico. A dança das chamas se transforma da dança do exorcismo para as chamas tremelicantes das “filhas da voracidade” (DURAND, 2002:62). A substância do fogo voraz se intensifica como espasmos no território terrestre da tartaruga, metamorfoseia-se no metal que “é o próprio sonho do paroxismo do fogo. Ele não nasceu só no fogo, mas nasceu do fogo e da terra, do fogo mantido em seu excesso, imaginado em sua fúria, entregue a todos os exageros da imaginação” (BACHELARD, 1991a.:235).

A tartaruga metálica teve sua natureza sagrada profanada, e seu fogo purificador misturado a outros processos alquímicos, em uma animalização teriomórfica. Para combatê-la, torna-se necessário o *estar-ciborgue* uraniano, trajado de Anúbis, que pode travar a batalha de fogo e vento contra fogo e terra. A tartaruga metálica pode se desvelar, então, como a criatura mitemas do jogador-sonhador que devaneia sobre a potência guerreira. Ela reitera o combate, e suscita em Lucas a imagem do exorcismo: da Tartaruga Cósmica à metálica. O monstro, assim, pode ser considerado parte de um bestiário metálico, cujo Bachelard comenta:

Um bestiário metálico está em ação na alquimia. Esse bestiário não é um simbolismo inerte. Subjetivamente, assinala as estranhas participações do alquimista nos combates de substâncias. Ao longo de toda a alquimia, tem-se a impressão de que o bestiário metálico reclama o gladiador alquimista. Objetivamente, ele é uma medida – sem dúvida bem imaginária – para as forças de hostilidade das diversas substâncias uma contra a outra [...]” (BACHELARD, 1991a.:63)

A imagem do fogo no combate, então, tem uma natureza tríplice no combate: a primeira configura o herói como espetacular; a segunda aparece como marca divina e configura o guerreiro como potência uraniana com a arma diarética; e a terceira reforça seu oponente como metálico:

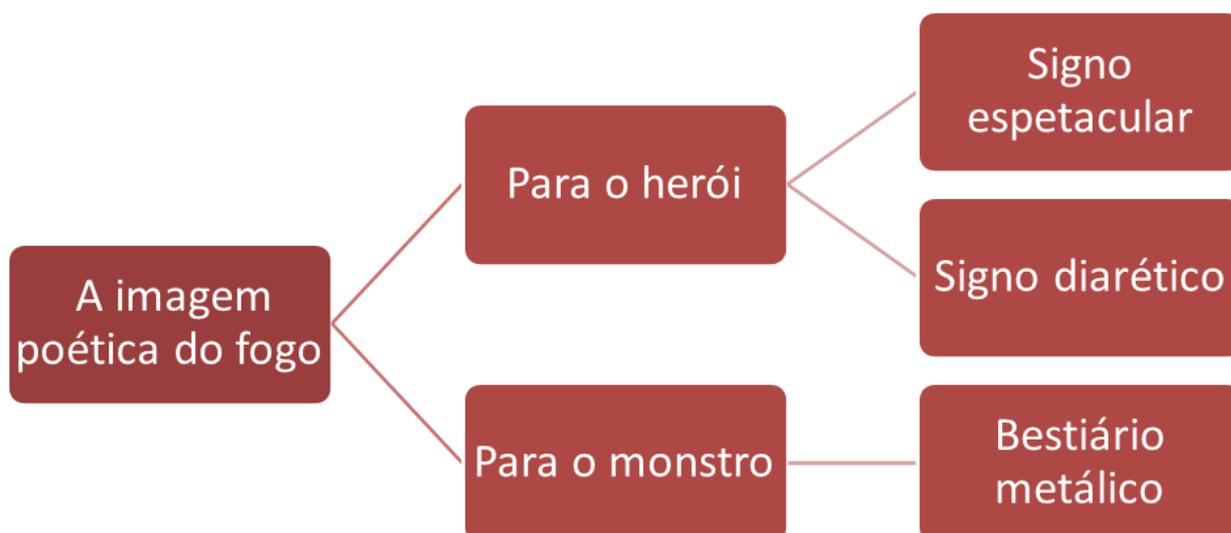


Figura 72 - A imagem poética do fogo reforça a postura esquizoide do combate para Lucas

#### *iv. Dois anos depois: Lucas como leitor*

No nosso último encontro, Lucas comentou que se lembrava do tema principal de Okami como “*purificação e redenção. Enquanto Amaterasu purifica o mundo, ela também redime a visão das pessoas sobre o mundo*”. O mitemas da purificação, para o jogador, traz uma sensação de possibilidade de transformação e de esperança: “*É a ideia de que dá para consertar, nem que seja por intervenção divina*”. A purificação, então, mesmo dois anos depois, serve como uma potência, e pode dar sustentação à questão da metamorfose, seja do jogador transformado em lobo, ou do mundo do game. Uma questão que foi importante para o jogador, como vimos nas páginas anteriores.

Contudo, talvez, perceber a purificação como esperança seja um processo de entendimento que pode acontecer depois do acoplamento do *estar-ciborgue*, depois que o jogador para de experienciar o universo do game. Lucas colocou a questão do combate como uma forma de exorcismo, o que nos levou a ver a parcela ludológica para esse *estar-ciborgue* como uma forma de acoplamento uraniano. Depois de dois anos da experiência, a possibilidade de sublimação uraniana existe, mas não necessariamente apenas como um exorcismo da catamorfia dos oponentes, e também como possibilidade de promoção de esperança.

O perfil combatente do jogador ganha mais um aspecto que pode se ligar com a postura heroica espetacular, se olharmos para a esperança como uma dialética entre terra e ar, como coloca Bachelard no livro “O ar e os sonhos”:

Eis que nasce uma aurora, uma libertação. Então, verdadeiramente, toda nuance um pouco clara é o instante de uma esperança. Do mesmo modo, a esperança da claridade repele ativamente o negrume. Em toda parte, em todas as imagens, repercute a dialética dinâmica do ar e da terra [...] (BACHELARD, 1997:301).

A esperança, assim, pode ser vista como uma aurora, que transforma o mundo que está em trevas no mundo da purificação. Há uma busca por permanecer ereto, bem como a divisão esquizoide entre dia e noite ou luzes e sombras. Assim, a possibilidade de “consertar” o mundo, especialmente associada à divindade, pode aparecer como um novo tema da mesma variação: a postura ascensional.

Lucas também disse que seu processo de imersão começou bem antes de compreender totalmente a parcela narrativa de Okami. Aconteceu por conta da movimentação da protagonista: “*Me senti conectado com a Amaterasu logo na missão de cavar as cenouras na primeira cidade. Você é um lobo, é algo imediato*”. A missão que Lucas se refere acontece realmente logo no começo do jogo digital, e Amaterasu

deve cavar nabos do chão. Como é uma missão secundária, não é necessário realizá-la para avançar a história, mas ela ajuda o jogador a compreender os controles e movimentação da protagonista.



Figura 73 - Missão de cavar nabos em Okami, disponível logo no começo do videogame

A questão de experimentar o corpo do lobo como um processo imersivo foi comentada por Lucas nos nossos primeiros encontros, mas depois do final da experiência, o jogador pôde perceber um novo aspecto de Issun: “*Fora do jogo, por um lado, eu sou meio Issun, porque o Issun é um procrastinador, quer fazer o bem, mas não o trabalho, só faz quando não tem como*”. A identificação com Issun talvez tenha ajudado o jogador a vê-lo como um companheiro durante a jornada do videogame. Durante a experiência, contudo, a amizade com Issun não foi citada em seus diálogos como um tema relevante.

A memória de Lucas permitiu, a nosso ver, a criação de novas pontes na tríade videogame-jogador-mundo do game, que puderam expandir a visão de sua experiência, e encontrar novos ecos e ressonâncias entre suas vivências e Okami. Quando perguntamos quem Lucas é dentro do game, ele nos disse: “*Dentro do jogo, eu sou um leitor, eu estava lendo a história mitológica, de como Amaterasu salvou o Japão, tudo parte da visão dela. Ou seja, não precisa ser considerado verdade, e se pensarmos que o Issun quem ditava a história, eu sou um leitor da história que o Issun escreveu*”.

A imagem que criou de sua experiência também se remete a um tipo de leitura ou como assistir a um teatro de bonecos:



Figura 74 - Desenho de Lucas que mostra como se vê no mundo de Okami

Lucas comentou que ele seria uma das pessoas assistindo à peça, e não a pessoa manipulando os bonecos. Como ele afirmou, é a história que Amaterasu viveu e que Issun escreveu. A questão de ver a narrativa do game como verdade ou não verdade é tratada por Lucas. Devanear sob a sua leitura é poder viver a imaginação, de acordo com Bachelard: “O que pedimos ao leitor é que não apenas viva essa dialética, esses estados alternados, mas que os reúna numa ambivalência em que se compreende ser a realidade um poder de sonho e o sonho uma realidade (...)”. (1997:21)

Ou seja, talvez possamos compreender que os acoplamentos de Lucas enquanto experienciava Okami possam ser revistos pelo jogador anos depois como um tipo de devaneio já mais afastado, mas que permite novos diálogos entre Lucas e a memória que tem do jogo digital.



## a. Guilherme e o ventre da fada

### i. Da gulliverização ao ascensional

Enquanto as parcelas de interação artísticas foram afetos comentados por Guilherme, que diz haver muita beleza em “*mexer com a natureza, o vento, a lua*”, a fase que mais o marcou, na primeira parte de nossos encontros, foi a entrada no corpo de um NPC: “*eu gostei muito de encolher, foi legal e achei uma mecânica diferente do que se vê por aí em outros games*”. A sustentação para o processo de protagonização, então, deu-se de duas maneiras: pela parcela narrativa – ao gostar de encolher –, e pela parcela ludológica: gostar da mecânica.

Na narrativa de Okami, um governante chamado Takara teve seu corpo corrompido por um demônio chamado Blight, que se alojou dentro do corpo do imperador. Takara passou a produzir uma névoa verde que cobriu a cidade, as árvores morreram e os cidadãos adoeceram. A deusa Kasugami também caiu, e foi presa em uma cabaça, o que ajudou o caos a se espalhar. Quando Amaterasu e Issun chegam à cidade, a loba deve usar o item Lucky Mallet para diminuir ao tamanho de Issun e entrar no corpo de Takara.

Contudo, antes de chegarem ao imperador, Amaterasu e o jogador vivenciam um mundo do universo de Okami de uma perspectiva gulliverizada, passando por vigas de madeiras, enfrentando grandes aranhas, e desviando das pernas das pessoas que se tornaram gigantes, até encontrarem o corpo de Takara, que jaz em uma cama, enquanto a névoa verde sai de sua boca:



Figura 75 - O imperador tem uma boca "que pede pra ser mergulhada", diz Issun

Talvez exista uma conexão de afetos que Guilherme notou entre a beleza de se tratar com a lua e a questão da miniaturização, já que Durand (2002:211) coloca que o processo de gulliverização é marcado pelo “derrubamento dos valores solares simbolizados pela virilidade e pelo gigantismo”. Não que as parcelas de combate ligadas à virilidade não deem sustentação ao processo de protagonização, mas a memória desse *estar-ciborgue* vem marcada por imagens bem diferentes àquelas de Lucas, por exemplo.

Não são as memórias uranianas que foram lembradas por Guilherme, mas àquelas associadas ao ventre (algo que veremos nas páginas abaixo) são as que foram citadas pelo jogador-sonhador como suas memórias mais importantes. O embate com um Cronos engolidor deixa de ocorrer na batalha armada e transcendente, como ocorreu com Lucas, e passa a operar de forma imanente, passa a operar sobre a substância da matéria, e, assim, também do tempo.

A temporalidade da queda pode ser vertiginosa, por exemplo, de forma a nos lembrar da queda de Ícaro, ou da corrupção dos corpos pelos demônios. Algo que o jogador vivenciou, mas via a narrativa de Takara, uma história que se entrelaçava com a sua, já que ele e Amaterasu deveriam salvá-lo. A diferença entre o imperador Takara e o Amaterasu-Guilherme-Fada se dá pela diferença de tempo na queda. Ao entrar na boca de Takara como uma forma de ludologia proveitosa, ou seja, feito de maneira voluntariosa, Amaterasu-Guilherme-Fada começa uma viagem para o interior do corpo do imperador, uma queda transformada em descida.

A descida como um movimento profundo, íntimo, quente e úmido (DURAND, 2002) não precisa de transcendência armada, pois transmuta o que é tenebroso – a perda da potência heroica – em uma atividade boa e benéfica. A queda, por um tempo mais lento, eufemiza-se em descida "desce-se para subir no tempo e reencontrar as quietudes pré-natais" (Ibidem:203).

Antes mesmo de entrar no corpo de Takara, as armas de Amaterasu-Guilherme-Fada não podiam destruir os monstros enormes, então seu embate deve acontecer por resolução de quebra-cabeças, pela exploração do local, e pelo encontro com a boca, que vai levar para dentro do imperador. A boca, como visto na imagem, é colocada por Issun como uma boca que pede para ser mergulhada. Para mexer nas substâncias do ventre e do interno, a miniaturização torna-se uma necessidade.

Para passar dessa fase, é preciso ficar do tamanho de Issun, caso essa ideia apareça atraente ou jogador, ou caso não. Talvez, inclusive, outro *estar-ciborgue* possa ver essa mesma fase com um pouco mais de desdém, ou medo: afinal, a pequenar-se pode acarretar em problemas sérios de potência. O que está em foco aqui é exatamente a experiência de Guilherme, e como sua interação com o videogame pode trazer um tecido único. Guilherme passa pelo processo de gulliverização com alegria, e o vê como inusitado e prazeroso. Ou seja, mesmo que a miniaturização seja proposta por Okami como determinante para o avanço do jogador, a relação que o sonhador terá com ela é íntima, própria, única.

Contudo, não se pode esquecer de que a gulliverização em Okami está ainda conectada ao poder de purificação. Quando Amaterasu-Guilherme adentram o corpo do NPC, eles o fazem para poder enfrentar um mal que também está miniaturizado, um mal que necessita, sim, de combate. Dentro de Takara, esse mal e a nova pequena Amaterasu estão do mesmo tamanho, então a batalha não acontece entre o polegar e o gigante, mas entre dois iguais, não há gigantismo maléfico e aterrorizador dentro do corpo do imperador, apenas fora.

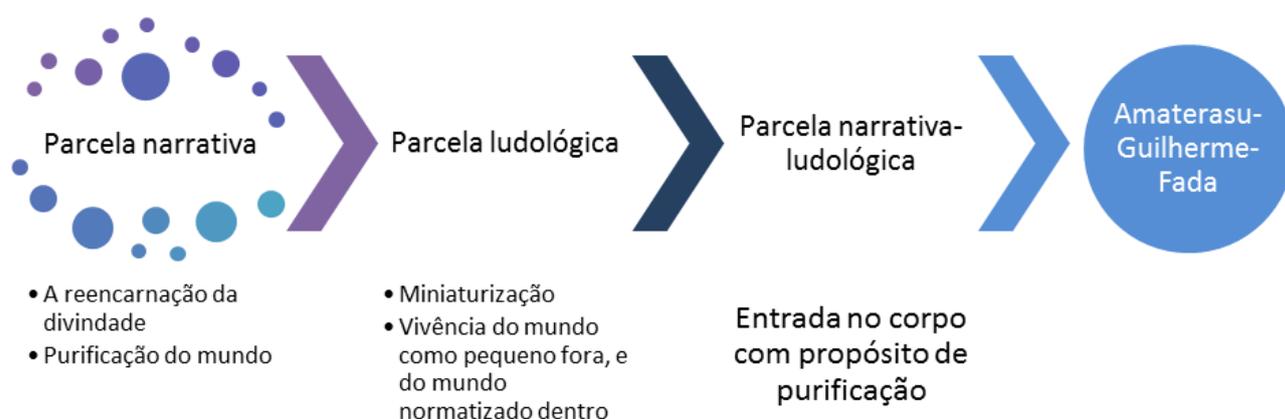
Também vale notar que a deusa Amaterasu reencarna na loba e no jogador, e a divindade tem um destino a ser cumprido: livrar o grande mal que corrompe o mundo de Okami, via uso de pincel, de habilidades, e também do combate. A questão da purificação de Takara adiciona complexidade à gulliverização de Amaterasu-Guilherme, que pode acoplar não apenas o imaginário da pequenez e do mergulho no corpo, mas também a imagem divina ascensional.

Se rumarmos com a primeira fala de Guilherme, o vento, ou o elemento ar, é uma das materializações da natureza que o jogador comentou. Assim, talvez a melhor imagem de acoplamento desse *estar-ciborgue* seja a imagem da fada, que, de acordo com SCHOEREDER (1993:66), "vem do latim fatum, que significa fado, destino. Dessa forma, acredita-se que elas intervêm de forma mágica no destino das pessoas." Não é esse o papel de Amaterasu-Guilherme em Takara? A intervenção mágica se dá não pelas pelos poderes concedidos à divindade mas, nesse caso, pela possibilidade de gulliverização.

Assim, Amaterasu-Guilherme não seria somente a figura do pequeno polegar, mas acoplar-se-iam com alguma imagem do ar, em sua qualidade ascensional. Durand coloca que:

“O instrumento ascensional por excelência é, de fato, a asa, de que a escada de mão do xamã ou a escadaria do zigurate não é mais um sucedâneo grosseiro. Esta extrapolação natural da verticalização postural é a razão profunda que motiva a facilidade com que as fantasias voadoras, tecnicamente absurdas, são aceitas e privilegiadas pelo desejo de angelismo.” DURAND (2002:130)

Ou seja, nesse *estar-ciborgue* hibridizam-se as imagens da gulliverização e fantasias de purificação ascensionais, que podem ser marcadas pelas asas da fada. A experiência de Amaterasu-Guilherme-Fada se dá pela interação com o videogame, de maneira cartografada no diagrama:



**Figura 76 - Realização do percurso da imagem Amaterasu-Guilherme-Fada**

No corpo desse *estar-ciborgue*, como vimos, estão imagens poéticas de predominância tanto do regime diurno, quanto do regime noturno, como mostramos a seguir:

Assim que Amaterasu-Guilherme-Fada adentra o corpo do imperador, esse *estar-ciborgue* realiza uma nova jornada: do fora para o dentro.

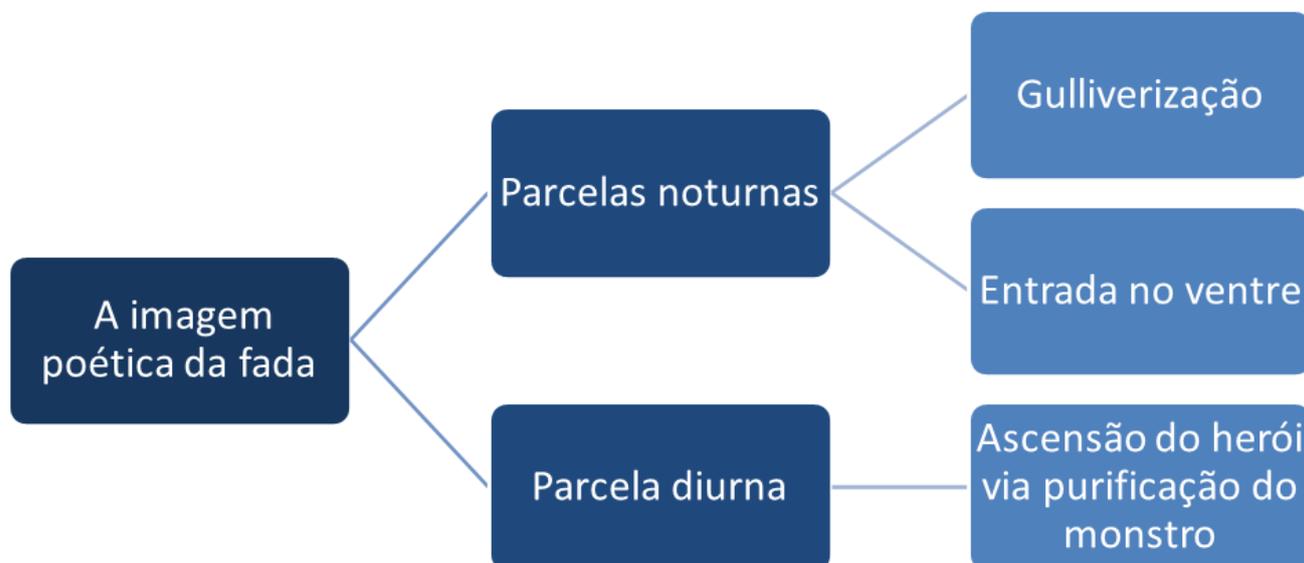


Figura 77 - Trajeto das imagens que se hibridizaram nesse *estar-ciborgue*

## ii. O ventre morada e o ventre labirinto

A jornada dentre de Takara começa na boca e termina no estômago, onde um pequeno demônio armado chamado Blight controla o interior do imperador. Depois de enfrentar a criatura e purificar Takara, Amaterasu ainda precisa leva-lo para uma caminhada antes de sair de seu corpo. A miniaturização é o primeiro passo para a entrada no ventre. O “ventre digestivo” (1990:120) colocado por Bachelard pode ser visto em Okami se maneira intrínseca: é realmente necessário fazer a jornada para o ventre. É o chamado à jornada de Amaterasu-Guilherme-Fada.

Talvez seja possível realizar um paralelo com a imagem provedora de Tatiana, ambos partem de uma dominante digestiva, mas enquanto Tatiana a vivenciou como a alimentação de animais silvestres, Guilherme habitou o ventre. Falamos sobre a casa-morada e sobre sua relação com o labirinto, e o ventre de Takara nos parece figurar com uma metáfora para um habitar, já que “[...] todo espaço verdadeiramente habitado traz a essência da noção de casa” (1996:24-25).

Ademais, a mecânica de exploração e de resolução de quebra-cabeças de Okami auxilia a pensar no game como a resolução de pequenos labirintos. O ventre do imperador seria um deles. Colocamos, contudo, o labirinto como possibilidade tanto de morada, a casa é o labirinto resolvido, quanto de criação de ações heroicas, precisa ser

ainda conhecido. Assim, devemos explorar as imagens potenciais do ventre: a questão do ventre digestivo e do ventre labirinto.

Talvez possamos começar pela questão da fada que adentra o ventre. As fadas podem nos remeter a “arquétipos alimentadores” (DURAND, 2002:214), quando apresentadas como *fadets*, miniaturizadas, mas ainda do mundo solar e ascensionais, que exprimem uma potência de retorno ao digestivo. Esse retorno de intimidade, como colocamos em capítulos anteriores, depende do desejo do navegador, que aprecia a jornada pelo tubo digestivo como Amaterasu-Guilherme-Fada. Assim, temos, ao mesmo tempo, a fada ascensional e a fada alimentar. Talvez seja a ambivalência da fada que dê a sustentação ao processo de protagonização de Guilherme. Assim como o ventre pode ser a morada e o labirinto desafiador.



Figura 78 - A jornada de Amaterasu e Issun pelo tubo digestivo

Ainda é importante notar que as parcelas gráficas de Okami trazem a imagem do dentro, e da viscosidade. A pasta viscosa de dentro de Takara nos aponta para uma estrutura “gliscromórfica” (DURAND, 2002:272), que tem a ver com o ligar, o aproximar. Podemos ver essa aproximação tanto na relação íntima de habitar o mesmo corpo, quanto nas preposições do “entre” e do “com”: Amaterasu-Guilherme-Fada está com Takara e Issun, entre o seu corpo e o corpo do imperador. Não há separação entre o corpo de Amaterasu-Guilherme-Fada e o do Takara.

Dentro da pasta viscosa, contudo, há o oponente, que se apresenta depois que Amaterasu e Issun encontram uma espada cravada no estômago de Takara, em um encontro do juntar e do separar, já que a espada que corta representa o perigo iminente de seu imaginário esquizoide:



Figura 79 - A espada cravada no interior de Taraka

Por conta de sua característica de combate, é preciso purificar o Blight, podemos pensar no adentrar do labirinto de Takara entre os dois pontos: o de refúgio, como um retorno ao “ventre materno” (DURAND, 2002:171), e como “penetrar numa caverna ou num labirinto, equivale a uma descida aos Infernos, dito de outro modo a uma morte ritual de tipo iniciático” (ELIADE, 1996:144). Amaterasu-Guilherme-Fada pode vivenciar esse ventre ambivalente que reforça seus acoplamentos heroicos e íntimos, e retornar para o mundo fora como tanto o herói que matou o monstro, como a deusa que viveu dentro de Takara.

A iconografia da ambivalência tem muito a ver com as “divindades assimiláveis da lua” (DURAND, 2002:290), especialmente nesse caso: com a presença de uma deusa dentro do corpo de um homem. O *estar-cibogue*, pode, assim, acoplar todas essas polivalências em um ser hermafrodita: parte homem, parte deusa, parte fadet.

### *iii. O ventre frio de Beldam*

A presença de aranhas inunda o começo da fase do corpo do imperador, em Okami. Suas teias são gigantescas e ameaçam engolir o jogador a qualquer momento, e as suas fiadoras ficam a espreita de novos passantes:



Figura 80 - Aranha e sua teia na fase do corpo do imperador de Okami

Talvez seja por isso que o oponente mais memorável para Guilherme é “*aquela aranha gigante tenebrosa*”. A aranha que ele se referiu não estava na fase de Takara, trata-se da Aranha Rainha, um chefe de fase que estava aprisionada em uma grande câmara. A Spider Queen estava dormente antes dos poderes demoníacos retornarem ao mundo de Okami, e foi primeiramente escutada por um menino e seu cachorro. O menino conseguiu escapar depois de escutar os urros da criatura, mas o cão foi capturado.

Amaterasu e Issun chegaram ao vilarejo por conta de uma água contaminada, e a fonte da propagação os levou até ruínas próximas. Depois de limparem a água, a dupla encontrou o que pareceu ser uma flor gigante, um disfarce da Aranha Rainha. A flor era apenas o seu abdômen, cheio de olhos. O combate com a Spider Queen ocorreu logo depois de Amaterasu e Issun descobrirem a criatura. A Rainha Aranha é a primeira chefe de fase de Okami, e também é o monstro do qual Guilherme mais se lembra.

Na arte conceitual da personagem, é possível ver os detalhes da flor transformada em aranha monstro: seu rosto não tem olhos (que ficam em seu abdômen),

mas uma bela arcada dentária, e suas muitas patas podem soltar teia ou atirar veneno nos oponentes.



Figura 81 - Arte conceitual da Spider Queen, de Okami

O aprisionamento na teia da aranha tem muito a ver com a nossa ligação com o fio das nossas condições temporais, coloca Durand, que relembra a questão do fio com a maldição da morte. O elemento que liga, por si, pode ser considerado ambivalente, mas na aranha ganha um simbolismo “puramente negativo: o fio é a potência mágica e nefasta da aranha, do polvo, e também da mulher fatal e feiticeira” (2002:108).

A lua, aqui, pode ser reconhecida em sua feminilidade assustadora, pois mede o tempo e nos relembra da passagem dos dias, não mais a lua mística que apareceu no tratar da gullirivização. É o aspecto do feminino que retrata a mãe terrível, é o “modelo inconsciente de todas as feiticeiras, velhas feias e zanolhas, fadas corcundas, que povoam o folclore e a iconografia” (DURAND, 2002:104).

“*É um tipo de Beldam*”, coloca Guilherme. Beldam vem do inglês arcaico, e pode ser traduzido como uma mulher velha, feia e maliciosa, e o termo foi usado antes, com o escritor Neil Gaiman, para trazer à tona a imagem poética da aranha como feiticeira. Em *Coraline*, livro de 2002 que ganhou adaptação cinematográfica em 2009, a protagonista descobre outro mundo dentro de uma portinhola em sua nova casa. Lá

existe uma versão de sua mãe, chamada Outra Mãe, que tem botões no lugar de olhos. A Outra Mãe encanta Coraline com gostosuras e com um mundo mágico, mais interessante e mais divertido do que o antigo mundo da menina. Quando Coraline recusa que a Outra Mãe costure botões em seus olhos, ela descobre a verdadeira natureza da criatura. A Outra Mãe é uma Beldam, uma criatura aracnídea que devora a alma de crianças. A Beldam se revela, e Coraline deve encontrar uma forma de prendê-lo ao Outro Mundo para sempre.



Figura 82 - A Outra Mãe na sua faceta Beldam, em Coraline (adaptação de 2009)

A conexão feita por Guilherme entre a Spider Queen e Beldam reforça a nossa sensação de que a Rainha Aranha foi experienciada como um tipo de mãe terrível, mãe devoradora, engolidora. Não a mãe que dá a vida, mas a mãe que a toma. Não o ventre quente da morada, nem mesmo o ventre labirinto do herói, mas como um ventre frio, o ventre da morte. A Outra Mãe não devorava seus próprios filhos, mas buscava outras crianças e retomava a aparência de suas mães para atraí-las. O ventre aqui pode ser, então, o ventre infértil, a criatura nictomórfica que representa a lua como fatal.

O monstro que assusta Amaterasu-Guilherme-Fada também é o monstro que foi derrotado, por mais que as imagens aracnídeas continuem a aparecer em sua jornada. E ele traz uma noção de completude para esse *estar-ciborgue*, que pode experimentar as multifacetadas do ventre: como ambivalente (heroico e íntimo) e como assustador (na aranha nictomórfica), como mostra a imagem:



Figura 83 - As multifaces da imagem do ventre para esse *estar-ciborgue*

#### *iv. Dois anos depois: Guilherme como dragão*

“*Bonito*” é uma das primeiras palavras que Guilherme fala, passados dois anos da sua experiência em Okami. Também contou que se lembrava de *“muito mais de imagens do que da narrativa do game. Eu me lembro da pintura, do despertar dos deuses. É bem diferente de um jogo típico. Faz reverência a tradições, à fé, eu gosto da questão da fé”*. Para aprender novas técnicas do Pincel Celestial, Amaterasu deve despertar deuses, cada um representado por um animal, que lhe ensinam uma nova maneira de pintura sagrada.

34



Figura 84 - Os deuses do Pincel Celestial, em Okami

<sup>34</sup> Imagem criada por um jogador, retirada do site: <http://thekiwislayer.deviantart.com/art/Okami-and-the-12-Brush-Gods-313259308>

A possibilidade não apenas de viver uma divindade encarnada, mas de despertar os deuses trazem um acoplamento diurno à experiência de Guilherme, que pode ver a questão da fé como um tipo de sagrado separado das experiências dos humanos no jogo. Amaterasu tem o potencial de purificar o mundo, como colocamos anteriormente, e de fazer isso via sua ligação com o divino. Contudo, acreditamos que também podemos visualizar a questão da reverência e da fé como uma possibilidade de contemplação, um contemplar “bonito”.

A contemplação, a nosso ver, pode trazer uma sensação de lentidão à jornada heroica, de modo a eufemizar o mundo que está em ataque. O encontro com os deuses do Pincel Celestial não servia apenas para descobrir uma técnica que pode ser aplicada para purificar o mundo de Okami. No caso de Guilherme, também podia servir como um momento de admiração de beleza. Ao perceber mais profundidades nas imagens que ecoam em sua memória, o jogador pode realizar um tipo de devaneio de meditação do mundo do jogo. Entre o olhar e o idear está um processo que aceita a lentidão do sonhar, um processo que pode levar a um aconchego, pois “Nessa contemplação em profundidade, o sujeito toma também consciência de sua intimidade” (BACHELARD, 1989a.:71).

A intimidade foi tratada em Guilherme como um acoplamento possível da imagem plural do ventre como morada. O jogador comentou sobre a beleza de mexer com a natureza e de experienciar o engolimento. Ou seja, há um senso estético de imagens que podem ressoar como noturnas e digestivas para Guilherme, e, no nosso último encontro, há também um reforço de acoplamentos diurnos que tem a ver com a questão de um sagrado divinizado.

Na memória do jogador estão outras imagens, como “*a montanha, o navio fantasma*”, além da aranha. A aranha como Beldam foi citada anteriormente pelo jogador, que agora pode lembrar outra imagem nictmórfica: o navio fantasma. Uma das cavernas de Okami é um enorme navio afundado, que está cheio de tesouros e de fantasmas. Amaretasu deve viajar para dentro do navio com uma sacerdotisa para recuperar itens importantes, como a Lucky Mallet que gulliveriza a heroína. O jogador lembrou-se de que não esperava encontrar uma imagem tão imponente e assustadora em meio aos campos verdes de Okami, e que o navio fantasma é uma das imagens residuais que mais se lembra.



Figura 85 - O navio fantasma, arte conceitual de Okami

Os fantasmas e a montanha podem sustentar outras parcelas diurnas do acoplamento: os fantasmas por ecoarem nictomorfismo, e a montanha por propor dois tipos de imagens entre o ar e a terra:

“O cenário majestoso reclama o ator heroico. A montanha trabalha o inconsciente humano com forças de levantamento. Imóvel diante do monte, o sonhador já está submetido ao movimento vertical dos cumes. Pode ser transportado, do fundo de seu ser, por um élan, em direção aos cumes, e então participar da vida aérea da montanha. Ele pode viver, ao contrário, uma sensação inteiramente terrestre de esmagamento” (BACHELARD, 1991a.:358-359).

Diferentemente de suas memórias enquanto jogava, prioritariamente noturnas pela questão do eco do engolimento, Guilherme traz, dois anos depois, a experiência de poder ver a beleza também em uma postura diurna, que pode atingir o cume do monte, vivenciá-lo também como esmagamento, apreciar a questão da fé e da divindade dos deuses e de Amaterasu.

Essa harmonização de contrários entre Guilherme-Fada e Guilherme-Divinizado já pode ser lida como uma tradução de uma postura dramatizada, sintética dos esquemas Durandianos. O percurso para a dramatização fica ainda mais evidente quando Guilherme comenta quem ele é no mundo de Okami: “*Sou uma força da natureza. Não uma pessoa ou um bicho, sou muitas coisas em uma só*”. Seu desenho final mostra alguns elementos: o céu azul, a montanha, um pingo de tinta, e como ele explicou, Amaterasu entrelaçada com um dragão:



Figura 86 - Desenho de Guilherme que mostra como se vê no mundo de Okami

A imagem do dragão nos traz um sintetismo cíclico, na visão de Durand, que pode ser vista por sua polimorfia:

“Ele é o arquétipo fundamental que resume o bestiário da lua: alado e valorizado positivamente como potência uraniana pelo seu vôo, aquático e noturno pelas escamas, é a esfinge, a serpente com penas, a serpente cornuda, ou o *cocatrix*. O monstro é, com efeito, símbolo da

totalização, de recenseamento completo das possibilidades naturais (...)" (DURAND, 2002:313).

Na memória, depois de terminado o processo de experiência do jogo digital, Guilherme, assim, pode se ver como recenseamento, ou seja, arrolamento completo das forças da natureza. Pode ser muitos, não apenas Amaterasu, não apenas ele mesmo, pode ser o próprio ser híbrido, quimérico. Pode ser, nele mesmo, todas as forças da natureza, “muitas coisas em uma só”.

## Capítulo 4.

### Bioshock e as experiências simbólicas na polivalência de cada estar-ciborgue: a reinvenção em *mater*, a tragédia da Medeia, e Frankenstein, ou O Moderno Atlas.

“Even in a book of lies sometimes you find truth.”

Andrew Ryan, Bioshock

Eu olho para as minhas mãos e me pergunto se o pronome está correto. São menos minhas do que deles. Na coleção de imagens do meu passado, meu museu é obscurecido por uma luz impostora. Eu poderia dizer que tudo o que advém da luz é um embuste, uma arapuça poderosa, que tomou minhas mãos... caso elas fossem minhas. Mas quem se pertence? Não eu, um golem glorificado, exaltado pelo seu não ser. Não eu, uma estátua de espelhos. Não eu, a criatura sem indivíduo. Não eu, um aglomerado de códigos. Eu sou uma propriedade. Uma edificação sem natureza. Um predicado já sentenciado.

Esse é meu acordar, meu apontar, e eu preferia revogar e dormir o sonho dos desconhecidos. Esse é meu nascimento e meu túmulo. Eu me pergunto o quanto realmente devemos saber sobre nossa essência, sem que descubramos que somos a antítese do que queremos ser. São os nossos aromas que emanam nossos genes, e meus odores não são sintéticos e nem humanos.

Eu poderia aceitar as minhas mãos, tais como foram criadas, eu poderia enchê-las de outro tipo de criação, e até usá-las como eu quisesse. Mas o que é o desejo para um golem? A matéria-prima é o desejo de outrem, e a matéria final é serviçal. Pelo menos eu sei que isso é o que eu não quero. Não quero essas mãos, dos outros ou minhas. Não quero cheiros, mas as delícias da anosmia. Não quero nascer e não quero estar em baixo da terra. Talvez meu querer exista na negação da servidão, em não ser cativo.

Se o corpo é o próprio cativo, então, rasguem-me, por favor.



## a. Diogo e a reinvenção em *mater*

### i. *Um breve apontamento sobre Bioshock*

Para podermos comentar sobre as experiências de nossos estar-ciborgues, talvez seja necessário comentar sobre um evento específico de Bioshock, que marcou a memória de nossos três jogadores, mesmo que de maneiras completamente diferentes. O videogame fala sobre a história de Jack, apesar do nome do personagem praticamente não ser citado durante o jogo digital, que chega à cidade submersa de Rapture. Como comentei em Videogames e Mitologia:

“Logo na sua chegada, Jack é contatado por Atlas, via rádio, que avisa que o criador da cidade, Andrew Ryan, enlouqueceu e que sua família está em perigo. Atlas questiona se Jack poderia “por obséquio” ajudá-lo e informa que Rapture está cheia de inimigos. (...) Jack descobre que é um filho ilegítimo de Ryan, tomado de sua mãe por Frank Fontaine e modificado geneticamente para envelhecer rapidamente e responder a um comando. É quando Atlas revela que ele mesmo é Frank Fontaine, e que a frase “por obséquio” é um mecanismo de condicionamento. (...) Frank ainda dá o comando de que Jack deve se matar, mas o protagonista é resgatado pela doutora Tenenbaum e todas as Little Sisters que salvou. Tenenbaum remove o sistema de respostas condicionadas de Jack e o transforma em um Big Daddy<sup>35</sup>, e as Little Sisters auxiliam-no a encontrar Fontaine.” (GASI, 2013:70-73)

No momento em que Jack descobre sua verdadeira natureza, Andrew Ryan sacrifica-se para demonstrar o poder do condicionamento de Fontaine: Jack o assassina. Essa parcela é inteira narrada por Ryan, que comenta:

“Ryan: Pare, por obséquio.  
*Jack não consegue se mexer.*  
Ryan: Por obséquio, uma frase ponderosa – uma frase familiar? Sente, por obséquio.  
*Jack passa a ver suas memórias e também todas as vezes que Atlas lhe pediu: por obséquio. Ele se senta no chão.*”

---

<sup>35</sup> Big Daddies são humanos que tiveram pele e órgãos fundidos a uma enorme veste de mergulho. Seu objetivo principal é proteger as Little Sisters enquanto elas recolhem o ADAM, o material genético que permite manipulação da realidade, seu descobrimento criou a distopia vivida pela cidade.

Ryan: De pé, por obséquio.  
*Jack se levanta.*

[...]

Ryan: Um homem escolhe. Um escravo obedece. Mate!  
*Jack tenta fugir, mas é compelido a assassinar Ryan.*

Ryan: Um escravo obedece...” (RYAN, Bioshock: 2007).

A partir daí, a narrativa ludológica troca seu vilão: de Ryan para Fontaine, e os nossos três jogadores perceberam essa cena de maneira completamente diferente. Contudo, existe uma similaridade: o sentimento de que isso aconteceu com Jack e com eles, não apenas com Jack. Essa sustentação para o *estar-ciborgue* pode estar relacionada com a maneira com qual a informação é construída ao longo do game, que mistura suas parcelas narrativas e ludológicas. Quando Atlas aparece pela primeira vez, ele começa a guiar o jogador em um tipo de tutorial: como andar, como se comportar no mundo de Rapture, que controles usar, como identificar os inimigos. Essa figura é bem comum em videogames: o personagem ajudante (um tipo de Issun de Okami), que lhe mostra como navegar o espaço do game.

Em termos de narrativa, Atlas (a relação entre personagem do game e o titã grego foi estudada no livro Videogames e Mitologia) diz estar preocupado com sua família, pede para que o jogador o auxilie a encontrá-los, explica como Rapture está à mercê de um tirano, Andrew Ryan.

Contudo, essas duas parcelas só serão realmente efetivas porque Bioshock trata de dois tipos de personagem que são absolutamente comuns em jogos digitais, e geralmente não questionáveis: o tutorial e o ajudante são, costumeiramente, aliados. Quando o jogador acredita nisso, ele passa a confiar em Atlas. Ou seja, não é apenas Jack que segue os passos de Atlas, mas o jogador também o segue fielmente, em uma mistura de ajudante e mentor.

Assim, quando Atlas revela ser Frank Fontaine, ele não ridiculariza e trai apenas Jack, ele faz isso ao jogador:

“É hora de acabar com essa máscara. Não há Atlas, garoto. Nunca houve. Um cara na minha linha de trabalho deve tomar uma variedade de pseudônimos. Pô, uma vez, fui um chinês por seis meses. Você foi um bom perdedor, então acho que lhe devo um pouco de honestidade. Meu nome é Frank Fontaine. Devo dizer, tive vários parceiros comerciais na minha vida, mas você – claro, você foi condicionado a latir como um cocker espanhol quando eu falo “por obséquio”, mas mesmo assim...” (FONTAINE, Bioshock:2007).

Pode-se dizer que há um brilhantismo na construção da imagem de Atlas em Bioshock, porque ela se calca não apenas na imagem do ajudante em contos, fábulas,

lendas, ou filmes, mas também no papel narrativo ludológico que essa figura se apresenta em videogames. A manipulação pode ser vivida, então, por personagem e jogador, lado a lado, e isso foi experienciado pelos nossos três jogadores-sonhadores. A maneira como eles entenderam a dinâmica entre Jack, Rapture, Ryan, e Fontaine, contudo, foi completamente diferente e, para nosso espanto, suas jornadas terminaram exatamente como os três finais possíveis (e diferentes) em Bioshock. Vamos às jornadas.

## *ii. O profano e o mar assustador*

Talvez a melhor maneira de estudar o trajeto de Diogo, seja partir juntamente com ele e com o seus diálogos para o caminho que o levou de naufrago a Big Daddy. Quando chegou a Rapture, Diogo comentou que o começo mais lento do videogame o atrapalhou um pouco, ele não gosta muito de tutoriais, e prefere “*viver o momento*”. Para ele, a exploração foi mais importante do que as informações trazidas pelo videogame, como aperte a tecla X para abaixar, ou pegue pressione a tecla Y para pegar o item no chão.

Foram suas andanças que lhe deram algumas certezas, comentadas nos nossos primeiros encontros. A primeira era que havia algo terrivelmente errado com a cidade subaquática, e com o seu criador. “*Eu cheguei e notei a Bíblia ensanguentada no chão. Eu estudei em um colégio católico, para mim, isso é muito forte*”. A profanação do sagrado serviu como um sentimento de vertigem catamórfico: quem cuida de Rapture causou isso, e, portanto, pode ser encarado como um inimigo. Ryan se tornou o profanador, se pensarmos na palavra pelo viés bíblico, e o passado de Diogo indicava que a divisão entre as pessoas que propagam o bem e as pessoas que propagam o mal podia ser esclarecida pelo sangue no objeto sagrado.

Para Durand (2002), a queda pode ser vista na sua relação com aquilo que consideramos pecado, como a cólera, a idolatria, e o assassinato, e o sangue da queda não é o sangue venal, mas o sangue menstrual, aquele responsável pela queda moral. O sangue se torna uma água que está cheia de significado, uma água que carrega o simbolismo, uma água pesada: “entenebra-se, aprofunda-se, materializa-se.” (BACHELARD, 1989a.:22).

O sangue encontrado na Bíblia pode ser visto como um sangue “maldito, como um sangue que transporta a morte. Quando um líquido se valoriza, aparenta-se a um líquido orgânico. Há, portanto, uma poética do sangue. É uma poética do drama e da

dor, pois o sangue nunca é feliz” (BACHELARD, 1989a.:63). A poética da cidade de Rapture pode ser considerada, assim, a poética da água pesada, que se entorpeceu em sangue. A água perde seu potencial de purificação e se torna a banheira mítica da condessa Bathory, que as lendas diziam que se banhava em sangue de virgens.

É uma água assustadora, um convite à morte, mas uma morte dolorosa e indesejável para Diogo, que confessou: “*Tenho medo de ficar perdido no meio do mar*”. Perder-se nas águas pesadas pode ser uma maneira de descer à terra que existe na parte mais profunda do oceano, mas também pode ser o afogamento do herói. Nesse primeiro momento, há uma postura combatente contra a água que pode se fazer perder. Diogo quer completar o labirinto e poder retornar, como Teseu, depois de matar o minotauro.

O medo de se perder no labirinto traz a experiência do nó, do desafio de ver o labirinto não como seu arquiteto, mas como aquele que caminha passo a passo. Na experiência das primeiras fases de Bioshock, podemos imaginar que Diogo viveu o game como Teseu viveu o labirinto. A figura do monstro, porém, é ao mesmo tempo a imagem do Minotauro e a imagem do arquiteto: Ryan, o responsável pela criação de Rapture, também é visto como o responsável pela queda da cidade, pela inversão de seus valores utópicos. Ryan pode se transformar, assim, no monstro e também em Dédalo, ao mesmo tempo. O medo de se perder, então, seria o medo da queda do filho de Dédalo, Icarus: ao passear muito tempo pelo cenário aquático, talvez possamos nos confundir com a água.

Em Bioshock, a água pode ser vista, como percebemos no estudo de seus mitemas dominantes, como um gatilho para o medo, já que ela passeia em uma linha fina entre o estar dentro e o estar fora. Os corredores de Rapture estão inundados, e, em mais de uma vez durante a narrativa ludológica, o jogador deve atravessar a fase, por um momento, dentro da água, que parece ganhar forças para tomar todos os salões da cidade.

Vale dizer que a Bíblia ensanguentada não é um objeto comum em Bioshock, ou seja, não é um elemento que aparece em diversas cenas, que fica evidenciado ao longo da narrativa, mas em uma cena apenas, quando Atlas explica que Ryan criou e destruiu a cidade, além de ter matado um homem por trazer Bíblias para dentro de Rapture:



Figura 87 - Jogador encontra Bíblia ensanguentada, enquanto Atlas explica quem é Ryan

Também há um discurso de Ryan que faz relação com a Bíblia, mais especificamente com o capítulo de Eclesiastes, que comenta sobre o tempo: “Há tempo de nascer, e tempo de morrer; tempo de plantar, e tempo de arrancar o que se plantou(...)” (BÍBLIA, 1969:Ec. 3:2). Em Bioshock, essa passagem é comentada quando Ryan e Jack se encontram frente a frente, logo antes de Ryan ser morto:

"Even in the Book of Lies sometimes you find truth. There is indeed a season for all things and now that I see you flesh to flesh and blood to blood I know I cannot raise my hand against you. But know this: you are my greatest disappointment. Does your master hear me? Atlas! You can kill me, but you will never have my city. My strength is not in steel and fire, that is what the parasites will never understand. A season for all things: a time to live and a time to die. A time to build....AND A TIME TO DESTROY!" (RYAN: Bioshock:2007)

A ambiguidade entre o sangue colérico e o sangue familiar começa a causar uma mudança no jogador-sonhador, que será discutida logo abaixo. Contudo, a visão de Ryan da Bíblia como um livro de mentiras é explorada em Bioshock através de arquivos de áudio, que trazem a memória dos habitantes de Rapture. Logo no começo do videogame, Ryan diz ser ateu, o que reforçou sua imagem como vilão para Diogo: *“Atlas está me ajudando contra Ryan, eu confio nele”*.

A confiança é a palavra usada por Atlas logo na primeira fase de Bioshock. Ele pede que o jogador confie nele como o navegador que serve de amparo em Rapture, como mostrado na figura abaixo



Figura 89 - Atlas conversa com o jogador via rádio na primeira fase de Bioshock

Atlas, nesse primeiro momento, pode ser visto como um tipo de Ariadne<sup>36</sup> que dá ao jogador um novelo de lã, para que não se perca no labirinto de Rapture. Jack-Diogo aceitam a ajuda, pois acreditam na demanda de Atlas, de que Ryan é o grande mal que habita a cidade. Diogo, assim, acopla a imagem de Teseu, em sua jornada heroica, que foi sintetizada no diagrama:

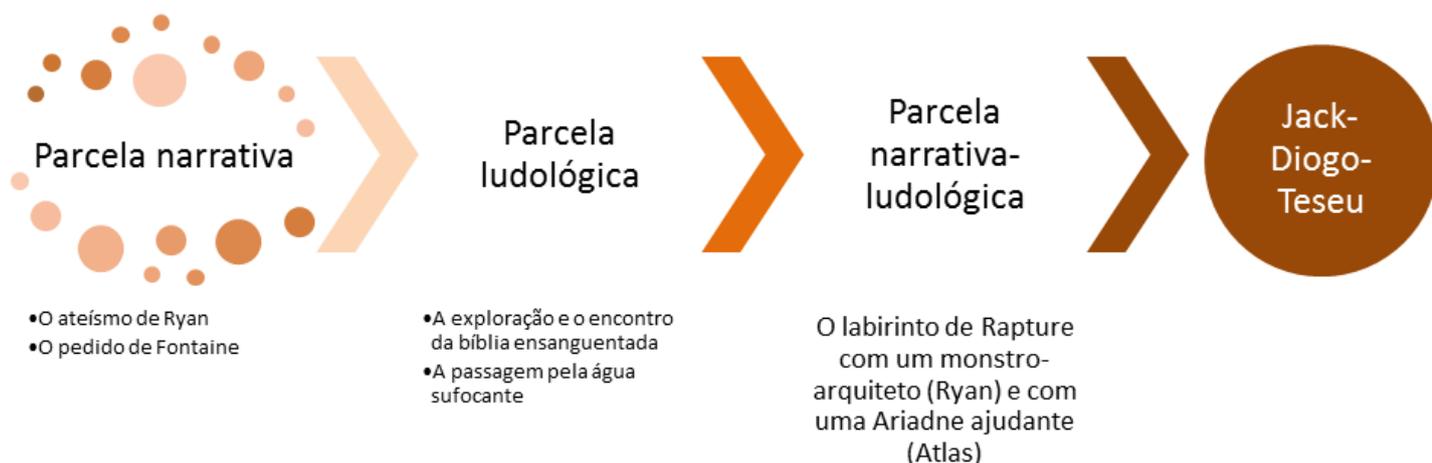


Figura 88 - Realização do percurso da imagem Jack-Diogo-Teseu

<sup>36</sup> Da mitologia grega, Ariadne se apaixonou por Teseu que deveria matar o Minotauro no labirinto de Creta. Deu ao herói para que pudesse retornar do labirinto, “façanha quase impossível” (BRANDÃO, 1993:116), um novelo de lã (outras versões do mito dizem uma coroa luminosa).

### *iii. A paranoia, os fantasmas e o perdedor*

Antes mesmo de chegar ao momento do videogame o qual descobre suas raízes genéticas, Jack-Diogo-Teseu começou a estranhar o labirinto que começava a entender. Como se suas paredes não fossem sólidas o suficiente, ou com se houvessem inimigos incrustados nos aparentes tijolos, como se eles fossem, na verdade, tabiques translúcidos.

Diogo comentou que alguns pontos-chave o levaram a uma paranoia, como o avião que ele estava cair exatamente na entrada de Rapture, o fato de Atlas o pedir para assassinar pessoas, e o fato de Ryan citar a CIA e a KGB em seu discurso. Diogo disse que ele chegou a suspeitar ser parte de alguma dessas organizações e não se lembrar, ou que Atlas fosse parte de uma delas. Há mais pontos da fala de Diogo que serão comentados, mas talvez seja necessária uma pausa para pensarmos nos diálogos já colocados.

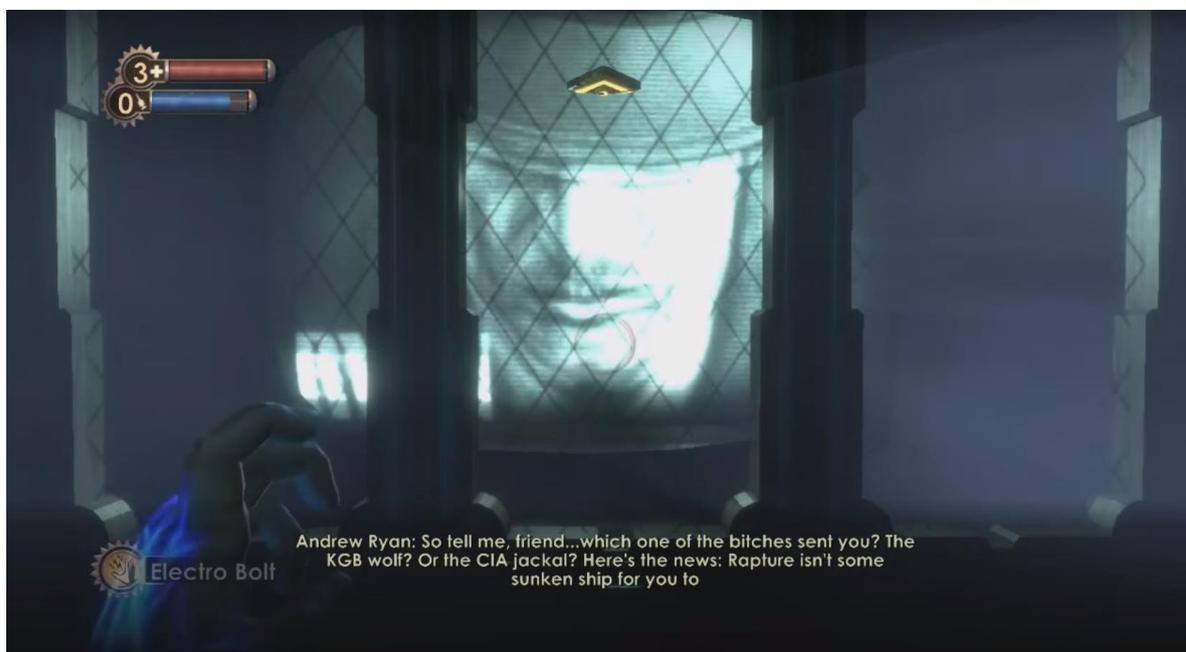
Enquanto o avião cair próximo à entrada de Rapture fazia todo o sentido para Diogo em termos ludológicos, a única explicação narrativa para o fato era que alguém queria que ele estivesse lá. Esse questionamento começou a se tornar importante para o sonhador quando percebeu algumas das nuances de Bioshock, e a primeira delas foram as falas de Atlas. Logo no começo do game, ele pede ao jogador que assassine os habitantes da cidade, afirma que eles estão loucos além da salvação. Atlas também pede que o jogador absorva o poder das Little Sisters em vez de salvá-las. Absorver os poderes das meninas leva à morte, e essa é uma escolha do jogador:



Figura 90 - Jogadores de Bioshock podem escolher entre "salvar" ou "colher" as Little Sisters

Provavelmente, matar crianças, mesmo as que tem olhos bizarros como esta, seria, para Diogo, uma depravação, tão como ensanguentar uma Bíblia. O Jack-Diogo-Teseu tem a missão de destruir o minotauro-Ryan, e não assassinar as crianças de Creta. Algo passou a não se encaixar na narrativa.

Também ao longo do game, Ryan fala sobre detetives, assassinos, o que, para Diogo, auxiliou a perceber as paredes do labirinto-Rapture sob um novo viés:



**Figura 91 - Andrew Ryan fala sobre a CIA e a KGB em Bioshock**

Diogo descreveu seu sentimento como paranoia, por suspeitar de tudo. Se pensarmos na história do jogo digital, de um Jack entregue à violência por conta de suas relações familiares, Diogo pode estar mais correto do que imaginava a priori – o protagonista foi geneticamente engenhado a pedido de Fontaine, é o filho de Ryan e uma de suas amantes (que engravidou sem querer), e contém o material genético de Ryan necessário para suplantar suas defesas, robôs, maquinários e portas, todos criados para responder apenas ao DNA de Ryan.

Oliveira (1998) escreveu à “Revista Latinoamericana de Psicopatologia Fundamental” sobre a questão da paranoia, e traçou sus raízes à duas tragédias gregas: “Os sete contra Tebas”, de Ésquilo, e “Orestes”, de Eurípides. A etimologia da palavra sugere a sensação de algo que confronta a razão, como um entender do mundo que não é completamente reconhecível, apesar de tentarmos reconhecê-lo. Oliveira coloca:

“As duas primeiras ocorrências da palavra paranoia mostram que indicam um filho em relação tanto sexual quanto assassina com a mãe.

Isso estabelece um paralelo estreito entre relação sexual e assassinato, implicando também que a insuficiência de nossa compreensão deriva de nossa relação com nossos pais.” (OLIVEIRA, 1998: 75)

A indicação de que há a incompreensão do mundo por Jack-Diogo ocorre por conta da relação com seus pais está bem próxima da verdade em Bioshock. A imagem Jack-Diogo-Teseu vai se desdobrando aos poucos em novos reconhecimentos, em que a austeridade do paterno está, na verdade, em minotauro-Ryan; e que o desejo do materno está em Fontaine- Ariadne.

Um mundo em que o Minotauro não é o monstro e que Ariadne não tem um novelo que desenrola, mas que se enrola com intento malicioso é um universo que pode ser considerado impossível para Teseu. Jack-Diogo-Teseu não tem como estar nesse mundo da mesma forma, e começa a captar dicas do cenário do labirinto, como se as imagens e falas das fases pudessem lhe fornecerem os fios. Fios, esses, que confrontam as razões e motivações de quem arquiteta e percorre o labirinto.

Jack-Diogo é confrontado com o assassinato de crianças, e nele descobre uma informação que lhe soa crucial: “*Sou a única pessoa com a habilidade de curar as Little Sisters, acho isso muito estranho*”. A imagem do salvador pode, então, deslocar-se de Atlas para Diogo, que pode moldar sua própria coroa luminosa, se assim escolher. A estranheza do fato está conectada à paranoia, e às dicas do labirinto.

Para sobreviver em Bioshock é preciso coletar ADAM, um tipo de modificação genética que dá ao usuário poderes fenomenais, como acender fogo em objetos, electrocutar o que bem entender, telecinésia, e assim por diante. Contudo, injetar ADAM nas veias pode levar à loucura, e também pode conectar o usuário ao passado de Rapture, que passa a ver figuras fantasmagóricas em seus corredores. Os fantasmas não atacam o jogador, mas mostram situações do passado, como ecos daquilo que já aconteceu no mesmo lugar.

A tela se enche de estática e barulhos, e os fantasmas mostram informações importantes sobre o labirinto de Rapture, como essa memória de Jasmine Jolene, que mostra sua intimidade com Ryan:



Figura 92 - O fantasma de Jasmine conta sobre o passado de Rapture

Para Diogo, essas visões “*mexeram com o psicológico*”, e foram significativas para o descobrimento do mundo de Bioshock, e para a paranoia que o jogador sentiu. De acordo com ele, os fantasmas e os áudios deixados pelos NPCs foram formando peças de um quebra-cabeça. O fantasma de Jasmine, por exemplo, é seguido de um áudio encontrado embaixo da cama de seu cadáver, que diz:

“That creepy Dr. Tenenbaum promised me it wasn't gonna be a real pregnancy, they'd just take the egg out once Mr. Ryan and I had... I needed the money so bad... But I know Mr. Ryan's gonna suss it out, gonna know I wasn't being careful... gonna know I sold the... Mr. Ryan's gonna be so mad at me...” (JASMINE, BIOSHOCK:2007)

As pistas da resolução do quebra-cabeça se empilham, e chegam ao ápice quando Jack-Diogo descobrem a verdade sobre sua situação parental. Nesse momento, Diogo assumiu uma perda: “*O jogo enganou nós dois. Esperava um confronto com Ryan, mas não de maneira psicológica, e nem que eu fosse o perdedor. De certa forma, ele venceu. Eu vivi uma mentira. Eu acreditei no Atlas*”.

Do herói destinado a matar o Minotauro, Diogo passou a compreender que o labirinto era a sua terra natal, e que o minotauro era seu pai. Jack-Diogo-Teseu descobre uma mãe biológica em Jasmine, assassinada por lhe dar a luz; uma mãe fria nos dois geneticistas que o criaram; e uma mãe metafórica na figura do ambivalente em Atlas-Fontaine, que fundeu seu nascimento, o condicionou para assassinar o pai, e depois o ordenou que se matasse: “Go get stepped on by a Big Daddy, would you kindly?” (FONTAINE, BIOSHOCK:2007). A relação da paranoia como paralelo entre relação sexual e assassinato pode ser, assim, completa.

Jack-Diogo-Teseu encontra a tragédia do herói grego. Como coloca Brandão (1993:435), a morte do Teseu grego aconteceu depois de o personagem sair de sua terra natal, e pelas mãos de um parente ardiloso, que o empurra de um penhasco em prol de dinheiro e poder. Existem mais similaridades interessantes entre as duas imagens. Na história grega, Teseu ainda tem parte da narrativa de Atenas depois de morto, assim como Jack-Diogo descobrem um novo papel depois de quase enfrentarem a morte, depois de perderem a briga.

O acoplamento de Teseu, contudo, chega ao seu término. Serviu como sustentação para o *estar-ciborgue* até um momento de uma mudança corporal, e calçou as ruínas para o nascimento de uma nova imagem. Pois, diferentemente de Teseu, não será exatamente o fantasma de Jack-Diogo-Teseu que pode ir atrás de seu algoz, Fontaine, mas uma imagem poética totalmente nova.

#### **iv. A reinvenção em mater**

“*Estou pensando junto com ele*”, colocou Jack-Diogo ao acordar de uma experiência de quase morte. Para se livrar do condicionamento de Fontaine, e conseguir colocar um fim ao vilão, Jack-Diogo aceitam a proposta da geneticista Tenenbaum de se parecer com um Big Daddy, o corpo dos protetores das Little Sisters. A palavra da aparência é usada aqui porque Jack-Diogo não precisam passar pelo processo completo de mudança: é suficiente ter suas peles e seus órgãos enxertados em um enorme traje de mergulho, suas vozes ser retiradas, terem feromônios injetados no seu corpo. Contudo, para ser reconhecível às Little Sisters, Diogo pode assumir os trajes e cheiros específicos, e usá-los como se fosse uma fantasia.



Figura 93 - Um Big Daddy protege uma Little Sister

Com a fantasia colocada, Diogo pode sentir o novo personagem como um novo acoplamento, e não apenas uma fantasia: “*Eu mudei, eu não falo mais, só grunho, sou uma Big Daddy. Sinto o peso do novo personagem, acho que ele está confortável com essa roupa. Eu fui criado para cuidar das crianças. Eu fui criado para ser um Big Daddy e para cuidar das Little Sisters*”.

De herói para o enganado, de perdedor para Big Daddy. Diogo explicou, quando o jogo acabou, que não acreditou que seu destino era matar Ryan, mas que era ficar com as Little Sisters. O regresso para a casa, para ele, estava ligado com a noção do proteger. Tornar-se um Big Daddy, de certa forma, era aceitar o corpo que ele sempre deveria ter tido. O regresso à casa natal pode ser o retorno à mãe, ou o encontro com diversas mães, mas talvez também tenha a potência o retorno a uma matéria prima, primordial, que pode ser moldada novamente, como barro.

Para BigDaddy-Diogo, rever sua própria matéria o possibilitou ser um novo corpo, um que seja, finalmente, confortável. A resolução da paranoia parental foi, para ele, presentificada pelo retorno à terra natal por outros viéses: o primeiro sendo a água misturada a terra, e o Big Daddy como resultado de um labor, o corpo criado como um golem habitável. Como explana Durand, há o isomorfismo entre mãe, matéria, terra, mãe-terra, em que “as águas seriam, pois as mães do mundo, enquanto a terra seria a mãe dos vivos e dos homens” (DURAND, 2002:230).

Há, então, uma relação em *mater*: matéria e mãe, entre água e mãe, pois “a água é um leite quando é cantada com fervor, quando o sentimento de adoração pela maternidade das águas é apaixonado e sincero”. (BACHELARD, 1989a.:123). Talvez não seja a toa que nosso *estar-ciborgue* disse que ele se transformou em “uma” Big Daddy. O proteger de BigDaddy-Diogo-Mater pode ser visto como uma experiência materna, realizada pela mudança de seu *mater*, de sua matéria. Aqui estaria outra potencial resolução da questão da paranoia: entre o assassinato e mãe, pode-se encontrar um novo materno, nem que seja em si.

Não podemos nos esquecer, no entanto, da busca por Fontaine: BigDaddy-Diogo-Mater partiu em sua busca para destruí-lo. Na peleja pela busca do mentor correto, do não profanador, o *estar-ciborgue* encontrou em si a possibilidade do elo materno, mas ainda vive a ameaça do inimigo: o que afundou a terra natal do sonhador, e aquele que queria que o jogador exterminasse as Little Sisters. A reinvenção da matéria para a proteção não tem apenas a função de servir de couraça para as meninas, mas de purificar a cidade de um grande mal.

Assim, podemos verificar um terceiro movimento da resolução da paranoia: uma mistura do corpo materno com a elevação postural do herói, em que a purificação pode ocorrer pela figura do herói que mata o monstro. Talvez possamos olhar para esse fenômeno como uma forma de destilação alquímica, em que a queda serve como alimento para a purificação e assim, para a elevação, conforme diz Bachelard:

“A destilação alquímica (assim como a sublimação) decorre da dupla imaginação material da terra e do ar. Assim, para obter a pureza pela destilação ou pela sublimação, um alquimista não se entregará somente a um poder aéreo. Parecer-lhe-á necessário provocar uma força terrestre para que as impurezas terrestres sejam mantidas na direção da terra. A descensão assim ativada favorecerá a ascensão”.

(BACHELARD, 1997:298-299)

O novo acoplamento em Big Daddy permite que o *estar-ciborgue* tenha a força física necessária não somente para proteger as Little Sisters, mas também para exterminar a criatura vil que corrompe o lugar. Quiçá podemos ver, assim, a morte metafórica de Jack como uma maneira de aceitar suas condições parentais, e resolver a paranoia. Ou seja, aceitar a impureza de seu nascimento, ou a agressividade de seus atos, em prol de uma purificação maior, em prol da mãe que protege suas crias.

Se aceitarmos a morte metafórica de Jack por esse olhar, podemos considerá-la iniciática, que começa um ritual de misturas de matérias, que leva a paranoia ao túmulo, para que o *estar-ciborgue* possa renascer como Big Daddy, rever seus acoplamentos, e sua *mater*. Esse, para René Girard (1990), é o ciclo do sacrifício: da morte iniciática, para ao túmulo e, finalmente, à ressurreição. O autor também coloca que no âmbito do sagrado, ao olhar para a questão do sacrifício, a agressividade é uma forma de aproximar o ser do divino, e conseguir sua proteção.

BigDaddy-Diogo-Mater não sacrifica outrem, mas a si mesmo, com a intenção de amparar, de resguardar, de escudar, e de lutar pela segurança das crianças e da sua cidade. A morte iniciática, nesse caso, pode ser vista como uma maneira de “se integrar no tempo, mesmo que destruidor” (DURAND, 2002:308). Trabalhar o barro e purificar o inimigo são opostos complementares que ajudam esse *estar ciborgue* a se libertar da paranoia, a se reencontrar em uma nova imagem poética, em novos ecos. Reinventar a matéria figura como uma maneira de reinventar os acoplamentos, que podem ser vistos nas suas misturas de água e terra, terra e ar, amparadas pelo sacrifício, conforme demonstrado:

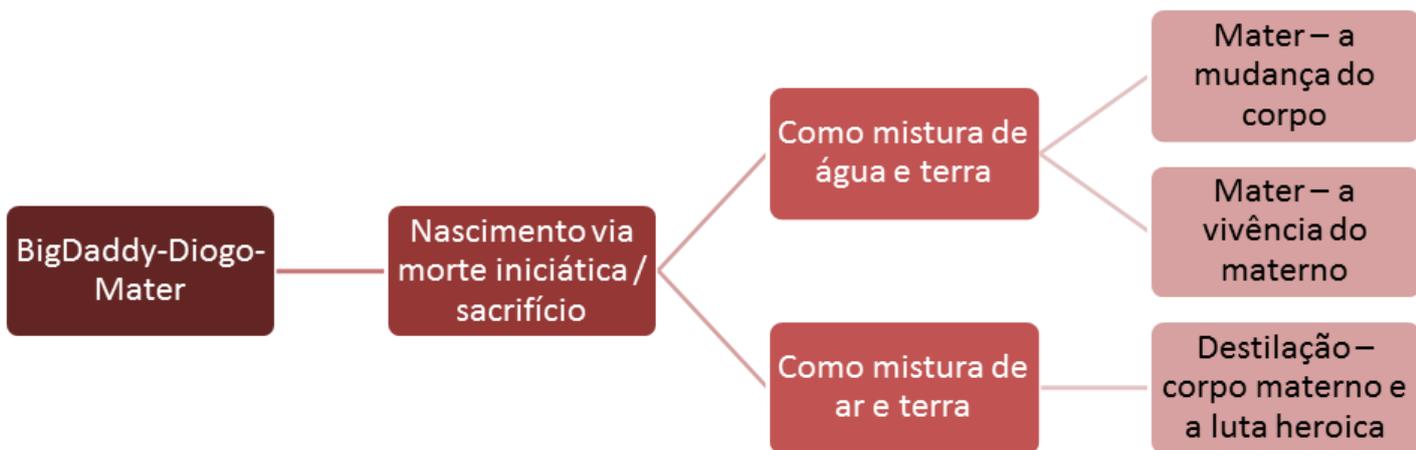


Figura 94 - Realização do percurso da imagem BigDaddy-Diogo-Mater

### v. *Dois anos depois: Diogo como BigDaddy*

Para Diogo, uma das memórias que mais ecoam depois da experiência do jogo digital é exatamente o final da história, a animação que mostra o que aconteceu depois dos eventos que viveu em Rapture. *“Eu me lembro muito do final: a cama de hospital, ele morrendo, e as Little Sisters crescidas colocando as mãos sobre as mãos dele. Eu gostei que mostraram o crescimento delas”*.

Se lembrarmos de seu acoplamento em *mater*, podemos entender que ver as crianças crescidas, e perceber que sua própria vida também seguiu, é exatamente o que uma vivência dessa parcela sacrificial do materno pode esperar como recompensa:



Figura 95 - Jack, o protagonista de Bioshock, em seu leito de morte, cercado pelas Little Sisters crescidas

O entrelaçamento de mãos também é uma imagem que pode ecoar em Diogo, talvez por lembrá-lo da mistura, na construção da harmonia do encaixamento e do continente uterino. Valorizar essa memória da cama de hospital também pode ser visto como uma eufemização da morte, na qual o túmulo se metamorfoseia em um local de repouso desejado, depois de uma vida que atingiu uma completude. A morte, então, pode ser o berço, o retorno ao repouso, como um tipo de lar.

Além de seus ecos mais noturnos, Diogo também rememora uma parcela da luta final, contra Atlas: *“Eu me lembro como um Big Daddy, especialmente na luta final, com as Little Sisters torcendo para mim. É como se o game estivesse me aplaudindo”*. Ao dizer que o game estava o aplaudindo, Diogo pode retornar ao Teseu: ele venceu o labirinto, ele matou o Minotauro, ele salvou a cidade. Ele é o desfazedor de nós, aquele que controla a vida de seu avatar, e, assim, o jogo digital. Sua Mnemosine pode cantá-lo como Clio, numa mistura entre história e memória que só é possível àqueles jogadores que se consideram vitoriosos de toda uma narrativa ludológica. Seu sacrifício iniciativo dá vazão ao ascensional do guerreiro, e se molda em uma quimera-heroica.

Mircea Eliade coloca que os rituais de labirinto têm muito a ver com a experiência da morte:

Os rituais labirínticos em que se baseia o cerimonial de iniciação têm justamente como objectivo ensinar ao neófito, no decurso da sua vida neste mundo, a maneira de penetrar, sem se perder, nos territórios da morte. O labirinto, tal como as outras provas iniciáticas, é uma prova difícil que nem todos podem vencer. De certa maneira, a experiência iniciática de Teseu no labirinto de Creta equivalia á expedição ao Jardim das Hespérides em busca dos pomos de ouro, ou à do velo de ouro de Cólquida. Cada uma destas provas se resumia [...] em penetrar vitoriosamente num espaço dificilmente acessível e bem defendido, no qual se encontrava um símbolo mais ou menos transparente do poder, da sacralidade e da imortalidade (ELIADE, 1977:451).

Ou seja, pelo sacrifício e pelo ritual de enfrentamento, Diogo pode chegar até a mais pura potência: o poder de controle. O jogador, inclusive, disse que, dentro do universo de Bioshock, ele é: *“um Big Daddy, que conseguiu ter o controle de sua vida, pelo desejo de proteger as Little Sisters”*. Livre da culpa que outros jogadores colocaram com relação às suas escolhas dentro do mundo do game, Diogo também trouxe a questão da culpa de não salvar as meninas em outro personagem: a geneticista Tenenbaum: *“Querida saber o que aconteceu com a Tenenbaum, é um mistério que o videogame não mostra, eu queria ter sabido se ela ficou tão culpada que ficou lá para sempre, ou se saiu”*.

Na visão esquizoide em que há aqueles que catamorficamente se dão à culpa por suas ações, e aqueles que podem ascender ao mundo externo, Diogo coloca-se na segunda categoria. Contudo, para chegar lá, Diogo valoriza a jornada, como mostra seu desenho final:



Figura 96 - Desenho de Diogo que mostra como se vê no mundo de Bioshock

Diogo me explicou que fez uma história em quadrinhos, uma sequência de imagens. No primeiro quadro está ele, quando chegou à cidade de Rapture. No segundo, estão duas Little Sisters, que ficaram sem o seu protetor, o Big Daddy. O terceiro quadro mostra uma Little Sister assustada quando o encontra pela primeira vez, e ele feliz por poder salvá-la. O último quadro mostra ele (de marrom) aliado às Little Sisters,

enfrentando Atlas (de azul), que ganhou um corpo deformado depois que ingeriu uma quantidade massiva de ADAM.



Figura 97 - Atlas e seu corpo deformado no final de Bioshock

Diferentemente dos outros jogadores que vimos até agora, Diogo se recorda da sua jornada quase que completamente. Para ele, foi o trajeto que ecoou, que pôde ser percebido como um acolhimento, como uma vitória. Mesmo depois de dois anos da sua experiência, ele ainda se vê como o Big Daddy materno, e ainda reconhece nas Little Sisters uma razão para existência de seu *estar-ciborgue*. Os processos de sustentação da protagonização puderam, então, ser resolvidos de maneira à narrativa emergente do jogador encontrar-se com a narrativa do jogo.



## b. Verena e a tragédia de Medeia

### i. Sobre a busca da perfeição

Para Verena, o processo de imersão foi um pouco demorado, ela disse que, no começo, não se sentiu parte do mundo de Bioshock. Verena nos conta que “*imersão é quando você se envolve tanto, que é como se fosse você*”, e o processo de imaginar que vivia a história junto com o protagonista foi lento. Primeiramente, a jogadora demorou para se adaptar aos controles e à visão em primeira pessoa: Verena costuma se lançar a videogames de quebra-cabeças, de aventura, em terceira pessoa.

Adequar-se a um novo universo exige romper barreiras, e, para Verena, o processo de começar a desatar o nó se deu juntamente com o aprendizado das parcelas ludológica de Bioshock. Depois de um tempo, a proposta de tiro em primeira pessoa e a visão que permitia adentrar o labirinto sem olhar para o avatar foram se tornando possibilidades mais desafiadoras do que paralisantes para a sonhadora. O que ela ainda precisava, contudo, era que algum eco do universo do game ressoasse com suas experiências, para que a jornada do avatar pudesse ser, assim, um caminhar entre duas imagens que se misturam: ela e Jack.

Verena me contou diversas experiências do seu jogar utilizando a terceira pessoa em seus discursos: “o personagem andou”, “ele descobriu”, “ele chegou até lá”. O segundo grande confronto do game (o segundo chefe de fase), contudo, foi o que começou a modificar sua experiência. Ela já tinha compreendido a questão da modificação genética, e afirmou que essa era uma questão ética interessante. Até que se encontrou com os primeiros áudios do e sobre o Doutor Steinman.

Steinman era tão renomado no ramo da cirurgia estética, que foi convidado a viver em Rapture por Andrew Ryan. Quando descobriu o ADAM, percebeu que o corpo

humano poderia ser modificado como barro, e passou a ingerir ADAM ele mesmo. Os efeitos colaterais da alteração genética começaram a tomar forma dentro de sua mente:

“ADAM presents new problems for the professional. As your tools improve, so do your standards. There was a time, I was happy enough to take off a wart or two, or turn a real circus freak into something you can show in the daylight. But that was then, when we took what we got, but with ADAM... the flesh becomes clay. What excuse do we have not to sculpt, and sculpt, and sculpt, until the job is done?”  
(STEINMAN, BIOSHOCK:2007)

A noção de ser perfeito, ou de almejar a perfeição foi um mitema que pode se acoplar em Verena, e passou a criar um hibridismo possível: *“Todo mundo quer ser perfeito, essa é uma ideia bem real”*. De certa forma, podemos dizer que Verena sentiu uma conexão com os habitantes da cidade de Rapture com o Doutor Steinman, todos queriam ser o melhor que poderiam ser, até a decadência. Seja por conta da agressividade causada pelo ADAM, ou pela deterioração mental, processo pelo qual passou Steinman.

O perfeccionismo levou o médico a questionar suas escolhas estéticas, e as escolhas dos pacientes. O amor pelo trabalho de esculpir o corpo era tão grande, que Steinman se tornou obcecado por anatomia e simetria. Descobriu, depois, que a simetria não seria verdadeiramente artística, em seu ponto de vista, e decidiu se tornar Picasso, à custa das vidas de seus pacientes.



Figura 98 - Sr. Steinman e seus pacientes ou projetos artísticos, em Bioshock

Verena comentou que teve muito medo de enfrentar Steinman, mas também muita vontade de acabar com a vida dele. Ela já compreendia das ferramentas do videogame, e sentia que podia realmente interferir no mundo. Talvez, para ela, a visão de um perfeccionismo que pode levar a um extremo cause uma experiência catamórfica, degenerativa, de queda.

Quem sabe possamos olhar para esse conto sob a visão de dois tipos de alquimistas que tentam criar ouro, já que o ouro, para Bachelard (1991a.) é o mais perfeito dos metais. O trabalho do alquimista, então, tem bastante a ver com a procura da perfeição. E, enquanto essa busca pode ser vista como uma realidade quiçá inalcançável – com o foco colocado muito mais na jornada do que realmente na produção do ouro –, ela também pode ser encarada como um fim, no qual não importam os meios. O metal, assim, fica banhado de hostilidade:

“A hostilidade do metal é assim seu primeiro valor imaginário. Duro, frio, pesado, anguloso, ele tem tudo o que é preciso para ser ofensivo, psicologicamente ofensivo. (...). De qualquer modo, sua frieza impõe certo respeito por “esse filho primogênito” dos produtos da terra, como diziam tantos velhos livros no tempo em que a palavra primogênito resumia a polivalência da dominação”. (BACHELARD, 1991a.:238-239)

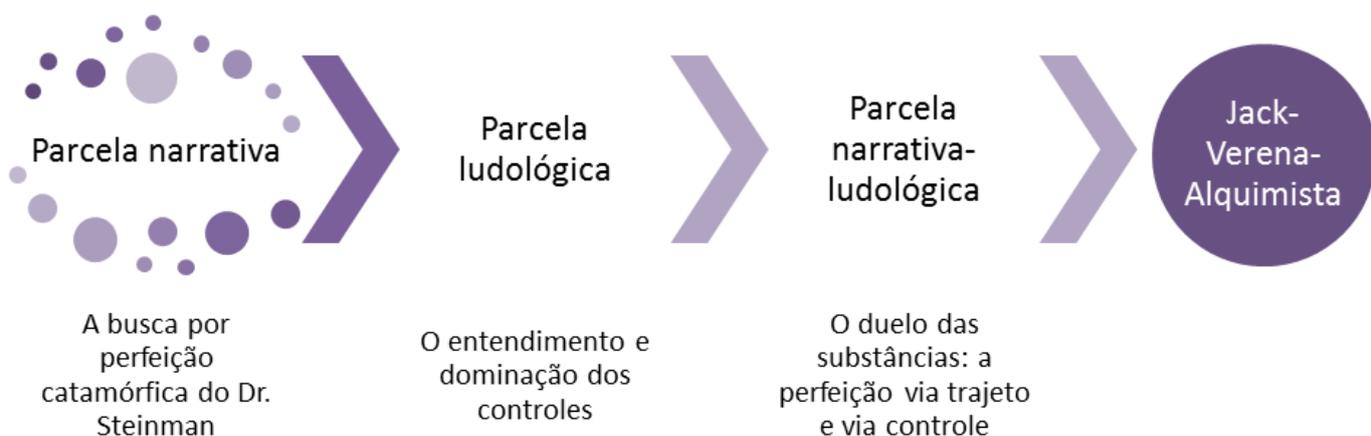
A frieza do metal, do assassinato em prol da perfeição, traz, para Verena, tanto a questão de uma hostilidade ofensiva, quanto o respeito. Por isso, a jogadora se aproxima do personagem com receio, mas também com o desejo de matar a criatura vil. Jack-Verena puderam colocar seus poderes a prova, e, ao perceberem que sua interferência no mundo de Bioshock podia ser o percurso do alquimista, que busca pela perfeição do ouro, mas tenta se livrar da tendência catamórfica do metal.

A realidade deve, então, ser manipulada, mas com um propósito e um desejo heroico. Em termos de ludologia, o controle também se torna familiar, e, assim, manipulável. Em termos de narrativa, dividir o bem e o mal faz muito sentido para um acoplamento alquimista na busca da perfeição, pois a purificação já subentende uma batalha entre aquilo que é o puro e aquilo que não é. O medo de enfrentar Steinman poderia se transfigurar no medo da própria busca por perfeição de Jack-Verena-Alquimista, mas o combate aparece como uma maneira de separar o ouro em dois tipos de substâncias: o ouro sombrio de quem ataca a pureza, e o ouro de luz daquele que purifica.

A pureza aqui pode ser lida como uma “vontade de purificação. Uma pureza assim nada teme, uma pureza assim ataca as impurezas. Na ordem dos valores, quem

ataca já não teme. Não se trata de uma dialética de dois contrários, senão de um duelo de substâncias” (BACHELARD,1991a.:330). Contudo, é importante notar essa declinação de dominação que pode ser vista pelo metal, pois a questão do controle passa a se tornar presentificada para Verena em Bioshock.

Aqui, ainda podemos falar de um *estar-ciborgue* que passa a entender o *estar-mundo* como matéria, como barro. A criação de Jack-Verena-Alquimista não se apresenta como disforme, contudo, e nem tenta misturar elementos na experimentação,



**Figura 99 - Realização do percurso da imagem Jack-Verena-Alquimista**

mas pode ser vista como uma criação com propósito. Ou seja, uma criação com controle. Poder controlar a parte ludológica começou um processo de protagonização em que o acoplamento do avatar e de seu mundo se tornam possíveis. Poder controlar a possibilidade de purificação do mundo sustentou narrativamente o *estar-ciborgue*, como resume a imagem:

## **ii. A criaturização da alquimista**

Jack-Verena-Alquimista colocou um fim ao Dr. Steinman, e pôde assim passear pelas paredes de Rapture com seus acoplamentos híbridos em uma forma confortável. Ela descobriu um mundo em que podia atuar em prol da purificação, desenlaçar os labirintos, descobrir novos nós, e passou por imagens de fantasmas e áudios com um objetivo em mente: destruir Andrew Ryan por ter trazido a distopia para o universo de Bioshock.

Apesar de achar certas figuras de fantasmas “*estranhas*”, e começar a escutar burburinhos sobre o papel de Fontaine no *estar-mundo*, Jack-Verena-Alquimista

permaneceu focada em seu objetivo. A morte de Ryan seria como um recomeço para Rapture e para as “*meninhas, que eu salvei porque são apenas crianças*”. Imaginar as Little Sisters como apenas crianças não é exatamente a visão de seu ajudante de jornada, Atlas, que afirma: “Those things may look like wee little girls, but looks don't make it so” (ATLAS, BIOSHOCK:2017).

Contudo, Jack-Verena-Alquimista acreditou em Atlas até o final, e afirmou que certos áudios de Ryan que davam a entender que Atlas poderia ser mais do que um amigo eram apenas para tirá-la do caminho: “*Ryan sabe que eu estou chegando e está ficando desesperado*”. No momento que descobre que é, na verdade, uma cria genética de Ryan, feita a partir de um pedido de Atlas-Fontaine, a experiência do jogo digital muda completamente para Verena.

“*Como eu posso ser filha dele? Tudo era uma mentira, eu fui criada*”. Jack-Verena demorou algum tempo para acreditar que era, de fato, filha de Ryan. Era um pensamento que nunca tinha lhe passado pela cabeça, e que ela lutou contra por algum tempo: “*simplesmente, não pode ser verdade*”.

Talvez, possamos olhar para esse desenlace pela questão do controle. Jack-Verena-Alquimista tinha um mundo para moldar, mas o mundo se volta contra ela, a controla, e lhe impõe o status de criatura. Como um complexo de Medusa que, querer imobilizar o ser temeroso, “na contemplação do inanimado, somos vítimas de uma situação inversa. A pedra, o bronze, o ser imóvel no próprio fundo de sua matéria, assumem de repente uma ofensividade” (BACHELARD, 1991a.:227)

A Medusa, ser ctônico, única das górgonas mortais, teve seu significado alterado durante a trajetória de seu mito, começou como monstro e terminou como “vítima de uma metamorfose” (BRANDÃO, 1993:471). Ela simboliza, para o autor, uma imagem daquilo que está deformado e que petrifica por trazer terror, e não esclarecimento. Jack-Verena-Alquimista queria petrificar seus inimigos, mas é criaturizada em estátua de Medusa. Uma estátua que quer se humanizar, diz Bachelard (1991a.), pode encontrar no devaneio da terra uma existência mais viscosa.

A viscosidade do barro, então, pode servir como potência, como uma “excitação para uma existência dominada” (BACHELARD, 1991a.:121). Essa animação pode ser traduzida em energia, se a estátua quiser despertar. E, assim como o sangue de Medusa pode curar, a criatura transformada em estátua pode, também, despertar em um desejo de controle, mas será um acordar pela dor.

Jack-Verena-Estátua pode ser a tradução da paralisação de um luto pessoal: perceber que seu papel como alquimista e que a busca por perfeição foi esmagada pelas estruturas perniciosas de Rapture. O que lhe sobrou foi a ambivalência da dor<sup>37</sup> e, dela, da energia para despertar. Do desejo de paralisar para estátua, da dor da paralisia para um tipo de energia criaturante. Jack-Verena-Estátua é uma imagem que existe por apenas alguns minutos de jogo, que talvez não seria percebida se cantássemos as vitórias de Verena, mas aparece uma memória poderosa que pode continuar seu percurso, para se transformar em um novo acoplamento.

*“Agora, vou matar Frank Fountaine. A gente (eu e o personagem) está nessa juntos”*. Da alquimista que quer promover purificação, ao ímpeto do assassinato. O desejo de purificar se transforma, assim, no desejo de controlar seu próprio destino, de deixar de ser criatura, ou estátua. O amor pelo mundo recém-descoberto pode ser reconfigurado em agressividade, pois:

“a criatura criaturada vai, através da violência, tornar-se criaturante. Daí as metamorfoses desejadas e não passivas, onde se descobre, num sistema literário, a reação exata das ações da criação. As reações metamorfoseantes são violentas porque a criação é uma violência”. (BACHELARD, 1985:72)

Ou seja, em ser criaturada, Jack-Verena-Estátua pode ver o mundo da perspectiva criaturante. Porém, ainda na mesma página, Bachelard profetiza que o sofrimento sofrido não pode ser resolvido com o ato de infligir sofrimento em outros. Jack-Verena-Estátua parte em busca de vingança e justiça, e acaba em um processo trágico, no sentido do sofrimento dramatizado grego. De certa forma, se pensarmos na “Arte Poética” de Aristóteles, ainda falamos em um tipo de purificação.

Aristóteles na “Poética” (2003) explica que uma tragédia primeiramente apresenta seu personagem, Jack-Verena-Alquimista, que deve gerar empatia de seu público, através de hamartía, uma falha de caráter do protagonista. Essa falha ou impureza deve ser algo que todos nós podemos compreender, para que, quando as suas ações resultem em tragédia, o público possa compreender.

Tentaremos, então, pensar em Verena que ao mesmo tempo protagoniza o videogame, e assiste à peça de suas ações juntamente com o personagem. Sua hamartía, a busca de perfeição via controle, a fez desejar moldar o mundo de Rapture, e quando

---

<sup>37</sup> Enquanto escrevo sobre a dor, minha rádio em suffle, começa a tocar da música “De Mais Ninguém”, e há uma estranha correlação entre a letra da canção e como vejo essa parte da jornada de Verena em Bioshock: “A dor é de quem tem. É meu troféu, é o que restou, É o que me aquece sem me dar calor. Se eu não tenho o meu amor, Eu tenho a minha dor” (MONTE, 1994).

confrontada exatamente pela falta de controle na sua criação, opta pelo caminho do assassinato, e da agressividade. Por enquanto, nosso trajeto ficaria assim:



Figura 100 - Início do percurso trágico do Jack-Verena-Alquimista

Podemos ainda pensar na troca de Jack-Verena-Estátua como uma troca de poder no viés de Foucault, que coloca que o poder é algo que circula, e não tem um território determinado de local infinito, mas em muitos centros, que perpassam os sujeitos. O controle do mundo de Rapture se daria em uma ação criadora, quem cria, quem criaturiza, quem se reinventa em criador, já que “O poder não se dá, não se troca nem se retoma, mas se exerce, só existe em ação; (...) o poder não é principalmente manutenção e reprodução das relações econômicas, mas acima de tudo uma relação de força” (FOUCAULT, 2004:175).

Quando esse *estar-ciborgue* opta por exercer seu poder de maneira agressiva, ele toma o caminho da tragédia<sup>38</sup>, que veremos a seguir.

### **iii. A tragédia de Medeia**

Assim que descobre a traição e se torna criaturada por Fontaine (e até Ryan, seu pai, antes de morrer, coloca que Jack é a maior decepção que já sofreu), Jack-Verena-Estátua podem renascer como Bid Daddy. Com o novo corpo, brotam novos poderes que ajudam na caçada de Fontaine, e esse se torna o novo foco do *estar-ciborgue*. Se olharmos para a figura de Medeia a partir de Eurípides, e por uma perspectiva mais antológica de sua narrativa, podemos verificar alguns dos pontos-chave da peça e tentar relacioná-la com o percurso de Verena.

Medeia em Eurípides (1991) inicia a peça como uma mulher já abandonada: como não cidadã grega – ou considerada de menor valor por seu gênero – a protagonista usa de seus poderes mágicos para causar uma diferença real no mundo, e se proteger. Sob o viés de Eurípides, Medeia vive numa “era de desencanto” (ROMILLY,

<sup>38</sup> A tragédia aristotélica não precisa ser vista sob o escopo do bem versus mal, já que sua função seria exatamente purificar pela catarse.

1997:101). Contudo, diferentemente do que esperado de uma mulher em sua posição, a heroína da tragédia tem acesso a poderes que opta por colocar em ação.

Por ser feiticeira, e conhecer ervas e raízes, ela pode usar esse “phármakov” (CÂNDIDO, 2007:53) de modo benéfico ou maléfico no mundo, de acordo com a situação em que se encontra. A questão trazida por Eurípedes não fala apenas ao fato de a protagonista ter esses poderes, mas tem a ver com a rebeldia apesar das impossibilidades que Medeia enfrenta: traída e descartada, ela pode ser a “antítese da figura materna e transgressora da ordem social” (ESPINOZA, 2004:76). Ou seja, Medeia opta por atuar, e a ação, como vimos, tem muito a ver com o poder, a potência de ser.

Medeia, então, não apenas sente a dor de ser criaturada, mas pode agir. Em nome de vingança e justiça, a personagem “invoca Hécate, deusa do submundo, da noite, da obscuridade, da lua, da encruzilhada e da magia” (ESPINOZA, 2004:79), e seus crimes se tornam seu protagonismo. De acordo com Brandão (1987:85-91), Medeia cometeu diversos assassinatos antes de chegar a seu maior impasse: a decisão de matar os próprios filhos.

Em Eurípedes, contudo, o final da peça coloca Medeia no carro de sol, vingada e julgada, mas não considerada uma vilã, mesmo que tenha sofrido por seus atos. A discussão ética entre o que é justiça e o que é vingança pode ter esses conceitos borrados em Eurípedes. Mas, ao que nos parece, a busca por um lugar no mundo deve estar calcada a partir do momento de criaturação, de uma criação marcada pela agressividade, pela coerção do corpo.

São nessas questões mais ontológicas de Medeia que podemos perceber similaridades com a mudança de BigDaddy-Verena e o foco pela justiça desse *estar-ciborgue*. O corpo do Big Daddy pode servir como um tipo de libertação para o criaturado Jack, e lhe fornecer uma potência de ação, depois de seu abandono. O novo corpo tem poderes que podem ser usados para justiça e vingança (assassinar Fontaine, salvar Rapture e as Little Sisters). Por esse viés, o corpo do Big Daddy pode ser o phármakov de Jack-Verena-Estátua, a erva curativa que relembra ao *estar-ciborgue* que ele tem potência de ação.

Diferentemente de Diogo, Verena opta pelo caminho da rebeldia, e esse percurso pode criar um impasse: na caçada por Fontaine há espaço para apaziguar outros conflitos de Rapture, como salvar as Little Sisters? BigDaddy-Verena-Medeia vivem

em um mundo condenado, em uma existência abandonada. O *estar-mundo* se torna o palco de uma batalha pela potência. E a potência vira tudo o que importa.

Porém, enquanto Medeia pode ascender ao carro de sol, o final de Bioshock (são três finais diferentes) para BigDaddy-Verena-Medeia é um pouco diferente. Em tom de tristeza, Tenenbaum, a geneticista que queria salvar as Little Sisters narra o final do conto para esse *estar-ciborgue*:

“[sad tone] They offered you everything, yes? And in return, you gave them what I've come to expect of you: Brutality. You took what you wanted. All the ADAM. All the power! And Rapture trembled. But in the end, even Rapture was not enough for you. Your father was terrified that the world would try to steal the secrets of his city. But not you. For now you have stolen the terrible secrets of the world!”  
(TENENBAUM, BIOSHOCK:2007)

Se pensarmos nas duas imagens de Medeia, podemos tomar a questão de Hécate como símbolo de lua, a noite, a escuridão, o caos e a violência (DURAND, 2002:312), como ponto de partida para entender os paralelos entre as figuras. Por sua natureza mais caótica, a deusa pode ser a ação nos momentos de passividade, pode levar ao agir. Na Medeia de Eurípedes, Medeia pode passar de dominada a dominadora e resolve a questão da justiça e da vingança em suas ambivalências. A noite traz a substância da potência em Eurípedes, e pode ser iluminadora e catamófica, sintetizando-se no final da peça, quando a noite pode levar à ascensão, ao carro do sol.

BigDaddy-Verena-Medeia experiencia o mesmo poder de Hécate: a possibilidade de se transformar de estátua para um ser vivo, por conta dos mesmos símbolos de caos e ação. Contudo, a noite para BigDaddy-Verena-Medeia se configura, no final, como a noite que não pode ser escapada, a noite que engole. Por mais que purifique a cidade de Fontaine, BigDaddy-Verena-Medeia se torna a própria imagem da brutalidade, como se tomasse o lugar de Fontaine depois que morreu, passa a assassinar as Little Sisters e tomar o local a força.

Parece, assim, ecoar uma Medeia que parte por justiça, e encontra a vingança, de forma que os dois conceitos ficam completamente separados, como bem e mal. Vale notar que, em Eurípedes, Medeia termina sua narração no carro de sol, e em Bioshock, BigDaddy-Verena-Medeia ascendem ao mundo terrestre, acima da cidade de Rapture, mas para lançar um ataque:

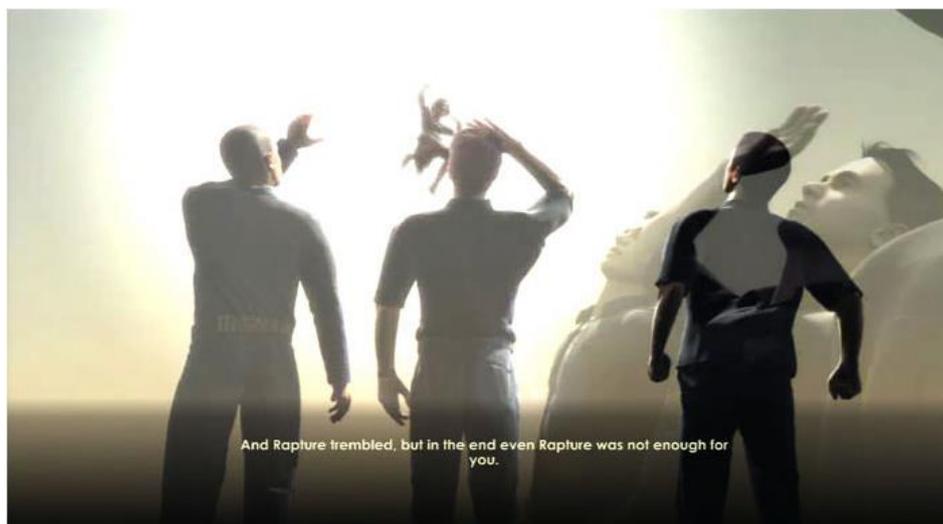


Figura 101 - Os habitantes de Rapture tomam o mundo terrestre a força

O ataque pode ser considerado ascensional se BigDaddy-Verena-Medeia o visse como um fato heroico, mas ela coloca que: “*Eu sou do mal, coloquei meu ódio a frente de salvar as menininhas. Nunca mais vou jogar um game e sair correndo pro final*”. Antes de explorarmos a tragédia de BigDaddy-Verena-Medeia, podemos sintetizar o percurso desse *estar-ciborgue* em paralelo com a Medeia de Eurípedes:



Figura 102 - Paralelos entre as duas imagens poéticas de Medeia

Ou seja, podemos dizer que o momento de separação entre as imagens de Medeia se dá pela diferença que cada uma tem de sua jornada: enquanto Eurípedes

propõe uma Medeia que vê seus atos como heroicos, BigDaddy-Verena-Medeia percebe sua passagem no *estar-mundo* como catamórfica. A ascensão de uma é o abismo da outra.

Contudo, há a questão da tragédia das duas imagens. Aristóteles na “Arte Poética” explica que a tragédia deve contar com o momento de peripécia, em que o destino do personagem é transformado e este agoniza sua existência. Ambas as Medeias são criaturadas por sua sociedade, ambas compreendem as suas falhas (anagnorisis), e ambas buscam redenção. Mesmo assim, a estrutura desmorona, e há um final terrível: Medeia de Eurípedes morre não antes de matar seus filhos, e BigDaddy-Verena-Medeia toma o lugar de seu algoz à custa da vida das Little Sisters.

Mesmo com diferentes perspectivas de suas jornadas, há um momento de catarse, quando suas hamartías são purificadas. Para Medeia de Eurípedes isso ocorre na sua morte, quando elevada ao carro de sol. Para BigDaddy-Verena-Medeia, diferentemente, isso ocorre apenas depois do final do videogame, quando comenta sobre suas conclusões sobre o jogo digital no diálogo: “*Agora posso jogar de novo, sabendo o que eu posso fazer*”. O reconhecimento de sua potência abre um caminho de purificação possível para BigDaddy-Verena-Medeia, no início de um novo jogo.

A catarse para esse *estar-ciborgue* acontece no acolhimento de Mnemosine, pois, por mais que nunca mais jogue Bioshock novamente, Verena pode ver as ramificações do jogo digital, a potência do novo game existe. O outro final, o mais feliz, pode ser, então, embutido no final mais sofrido, através da Verena que assiste sua trajetória. A Verena que protagonizou o videogame foi a Verena “do mal”, contudo, a Verena que se recorda dos seus acoplamentos antigos, pode ser outro tipo de sonhadora. A alquimista percebe, assim, todas as substâncias que tem em mãos só depois do término do videogame, mas, por conta disso, não deixa de existir em potência. Seu poder está na narrativa-ludológica possível, que é emergente, ainda que não realizada.

Podemos, então, continuar o percurso da tragédia de Jack-Verena-Alquimista:

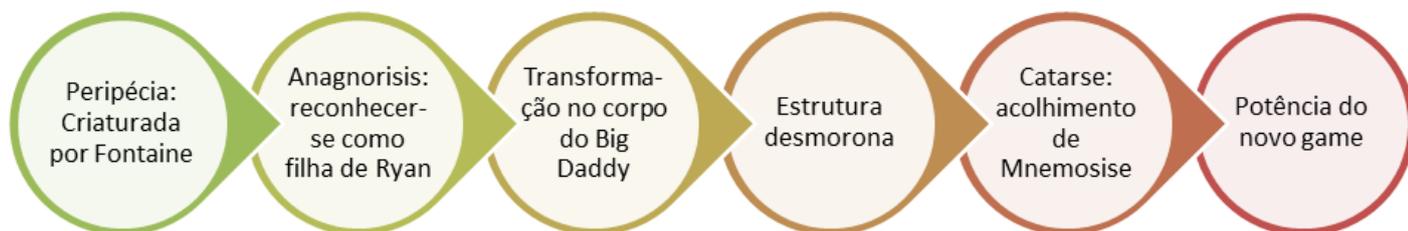


Figura 103 - Segunda parte percurso trágico do Jack-Verena-Alquimista em BigDaddy-Verena-Medeia

#### **iv. Dois anos depois: Verena como falha**

“A coisa que eu mais me lembro são as meninas, porque eu não salvei todas elas. Elas morreram. Não entendi que tinha que salvar todas”. Para Verena, dois anos depois da experiência, as águas de Bioshock não se tornaram mais leves, as imagens das meninas ainda podem ser presentes na memória. Talvez, pois, como coloca Bachelard, uma água pesada não pode fazer o caminho para a leveza:

“É sempre o inverso. O conto da água é o conto humano de uma água que morre. O devaneio começa por vezes diante da água límpida, toda em reflexos imensos, fazendo ouvir uma música cristalina. Ele acaba no âmago de uma água triste e sombria, no âmago de uma água que transmite estranhos e fúnebres murmúrios. O devaneio à beira da água, reencontrando os seus mortos, morre também ele, como um universo submerso” (BACHELARD, 1989a:49).

Verena-Alquimista só pode retornar em um novo game, mas não como memória dessa experiência. A jogadora colocou, também, que “*não lembro do meu final*”, nem de como ela acabou se transformando em um Big Daddy, na verdade, sua única lembrança real era que deveria salvar as Little Sisters, mas que só entendeu disso no final do game.

Durante Bioshock, a escolha entre salvar ou não as meninas é uma proposta explicada na primeira vez que o jogador encontra-se com uma Little Sister, e reiterada toda vez que a situação se apresenta novamente. Toda vez que o jogador vai começar uma nova fase, o game avisa quando há Little Sister na fase atual que ainda não foram salvas ou coletadas. Também é possível ver quantas Little Sisters há na fase no menu de pausa, os ícones mostram uma Little Sister em negativo quando ela foi coletada, em sépia quando ela foi salva, e junto de um Big Daddy quando ela ainda não foi encontrada. A imagem abaixo mostra que das três Little Sisters da fase, o jogador coletou a primeira, salvou a segunda e não encontrou a terceira:



Figura 104 - No menu de pausa de Bioshock, há ícones das Little Sisters

Imaginamos que, ao descobrir sua natureza criaturante, Verena não tenha procurado as meninas ao longo das fases, já que muitas vezes é necessário algum esforço para encontrá-las. Nesse caso, a jogadora “correu para o final” e foi pega em um labirinto moral, como coloca Deleuze, discutindo sobre os textos de Proust: “(...) o fio no labirinto é o fio moral. A moral, por sua vez, é um labirinto: disfarce do ideal ascético e religioso” (2006:116). A jogadora, assim experimentou o labirinto do jogo também como um labirinto moral, que pode gerar o crime, o castigo, e a culpa.

Quando perguntamos sobre quem ela seria no universo de Bioshock, Verena respondeu: “*Sou o carinho preso no mundo submarino que deveria salvar todas as meninas. Eu sou o cara que falhou*”. Talvez sua memória das Little Sisters e de seus acoplamentos como falhas pode ser vista, realmente, como uma forma de Crime e Castigo: “Deves aceitar o sofrimento, a expiação, como meio de resgatar teu crime” (DOSTOIEVSKI, 2002:190). Se o labirinto moral é um território, no conceito de Deleuze, sem linhas de fuga, então o sujeito não poderia exercer as suas potências.

Seu desenho final mostra a visão em primeira pessoa, algumas Little Sisters vivas e outras mortas:



Figura 105 - Desenho de Verena que mostra como se vê no mundo de Bioshock

O desejo, para Guattari e Rolnik, é maquínico, no sentido de que as máquinas:

“engendram-se umas às outras, selecionam-se, eliminam-se, fazendo aparecer novas linhas de potencialidades. (...) no sentido lato (isto é, não só as máquinas teóricas, sociais, estéticas etc.), nunca funcionam isoladamente, mas por agregação ou por agenciamento” (GUATTARI e ROLNIK, 1996:320).

Ou seja, se podemos ver os desejos como agenciadores de elementos, talvez a experiência de Verena seja uma tradução de uma impossibilidade de desejo. A falha pode ser entendida como a não potência demiúrgica dentro do videogame. Não que não exista o estar-ciborgue, pois seus acoplamentos possam ser vistos. Mas, quiçá, ao final do conto, a narrativa ludológica do game se torna um terreno estéril de possibilidades de desejo ou de desterritorialização. Transforma-se na imagem do estático, não da estátua que mira o humano, mas da estátua cuja metalidade a aprisiona por completo, de forma a, até, murchar seus músculos. Se “o belo não é um simples arranjo. Necessita de um poder, de uma energia, de uma conquista. A própria estátua tem músculos” (BACHELARD, 1985:103), não seria a estátua sem energia a própria imagem do abatimento?

Porém, mesmo em sua falha, Verena pode sentir o acolhimento de Mnemosine e pode escolher aquilo que lhe ecoa e aquilo que atira a Cronos, para ser engolido. O final que teve do game, por exemplo, pode ser esquecido e devorado. Há algo de digestivo no esquecimento, e essa função será lembrada por Nietzsche no livro “A Genealogia da Moral”. Quando descreve a memória, pelo seu viés de castigo moral societário, como uma possibilidade de instauração de culpa, o filósofo coloca o esquecimento “como força capaz de afirmar a vida” (NIETZSCHE, 2009:48).

Para ele o esquecer tem a ver com um processo de digestão:

“Esquecer não é uma simples *vis inertiae* [força inercial], como crêem os superficiais, mas uma força inibidora ativa, positiva no mais rigoroso sentido, graças à qual o que é por nós experimentado, vivenciado, em nós acolhido, não penetra mais em nossa consciência, no estado de digestão (ao qual podemos chamar —assimilação psíquica), do que todo o multiforme processo da nossa nutrição corporal ou —assimilação física” (NIETZSCHE, 2009:72).

A atividade de digerir surge como uma possibilidade de saúde frente ao castigo, que não precisa mais ser expiado ou sofrido. Como vimos, para Durand (2002), a digestão está ligada à intimidade da matéria e a um tipo de descida lenta para imagens

que remetem o continente, como as cavernas e os cofres. A água, aqui, pode ser a água da imersão, que provê ao *estar-ciborgue* tanto as suas potências de ligamentos e de misturas, quanto a própria potência do esquecimento como digestivo.

Como Lete, o rio do esquecimento da mitologia grega, que ficava no submundo para que os mortos bebessem de suas águas e esquecessem da “vida terrestre” (BRANDÃO, 1993:44), as águas místicas durandianas podem nos conectar com o refúgio do digerir. Verena, então, pode esquecer algumas falhas que já foram digeridas, enquanto ainda combate, na memória, a solidez pesada de outras falhas.



## c. Anderson e o Frankenstein ou o Moderno Atlas

### i. Solidão e vigilância

Anderson gosta de jogar RPGs em que o protagonista deve salvar o mundo, ele diz que gosta da nostalgia dos videogames, ou seja, podemos traduzir isso como um amor ao formato simples dos games antigos: há um problema (e talvez o mundo seja destruído), e o jogador deve resolvê-lo (e provavelmente salvar o mundo da destruição). Dentro desse universo, ele diz que a imersão é “*ficar dentro do mundinho*”, quando pode viver e personalizar as histórias de RPG.

Bioshock, apesar de conter algumas opções que se abrem para a escolha de itens e habilidades, não contém um sistema parrudo de personalização. O jogador pode escolher qual poder quer usar, quais itens ganham pontos extras, e se salva as Little Sister ou se colhe o ADAM de dentro delas; mas não pode mudar a aparência, selecionar um caminho necessariamente único de habilidades. A premissa inicialmente mostrada na narrativa ludológica é de tentar encontrar a família de Atlas, e de conseguir navegar por Rapture sem morrer.

Dessa maneira, com uso de armas e manejo de recursos em um ambiente aterrorizante em que se deve apenas tentar sobreviver, Bioshock se aproxima muito do gênero de Survival Horror. Nesse tipo de gênero, muitas vezes não fica claro qual o tema central da narrativa do game: um mistério que será resolvido posteriormente.

O mundo de Bioshock pode ser considerado um universo de regras e de temas que Anderson não está acostumado. O fato de ele não saber quem é dentro de Rapture se tornou um problema para o processo de protagonização: o mundo estava lá, ele sabia mais ou menos como navegá-lo, mas nada o hibridizava com o avatar: “*Não sei quem sou, sou um náufrago. Meu personagem só espera o pior*”. Com essa perspectiva de

que Jack espera apenas o pior, Anderson passou a sentir os efeitos não benéficos de Rapture: claustrofobia, medo, e solidão.

Quando Atlas propôs que Anderson colhesse o material genético das Little Sisters, ele optou por matá-las: *“Cada um por si”*. Quando questionado sobre essa decisão, ele comentou que *“me perco nas fases, fico indo e voltando pro mesmo lugar, e aquelas malditas câmeras de segurança estão me vigiando o tempo todo”*. Para Anderson, as câmeras espalhadas pelas fases, que servem como os olhos de Ryan enquanto você tenta encontrá-lo, começaram um processo de protagonização de maneira bem diferente no que vimos nos outros *estar-ciborgues*. Para Anderson, Rapture é um local de vigilância constante que deve ser enfrentado. Ele não estava preocupado com



Figura 106 - As fases de Bioshock estão repletas de câmeras de segurança que devem ser destruídas

Atlas ou com as missões que o personagem lhe enviava, ele não sentiu nenhuma intimidade com os habitantes da cidade subaquática. Tudo que importava a Anderson era que ele estava sozinho, e que pessoas lhe queriam fazer mal, o vigiavam. A sua companhia eram apenas sujeitos enlouquecidos pelo uso de ADAM, as câmeras de vigilância, e as conversas de Atlas e de Ryan. Anderson não acreditou em nenhum dos dois: *“eu sei que eles querem me manipular, eu sei porque ficam me vigiando, sabem onde eu estou o tempo todo, eu estou sozinho nessa”*.

Durante o jogo, o protagonista nunca é chamado por seu nome, Jack, e talvez isso tenha contribuído para um acoplamento diferente: a história específica do personagem não importa, o avatar se torna um meio para que Anderson possa enfrentar

a vigilância e a manipulação. Porém, enquanto a parcela histórica do avatar é deixada de lado, o corpo do protagonista se torna quase um veículo para as motivações de Anderson. É como se Jack-Anderson existisse como um Anderson-Jack, cujo avatar é um acoplamento ludológico, e nele está não a narrativa de Jack, mas a de Anderson.

Se podemos aceitar a história do protagonista como nossa, e assim, protagonizar a narrativa ludológica do videogame, não poderíamos, também incutir no avatar a nossa história e aceitar que esse ciborgue é mais nossa experiência a partir do que vemos no game? O processo de Anderson talvez seja mais facilmente reconhecível em games que se calcam em narrativas emergentes, em que os grandes temas narrativos do jogo digital servem para a criação de histórias próprias. Contudo, o diálogo de jogador, game e mundo do videogame tece, ao nosso ver, uma rede de complexidades em que os afetos do jogador sempre são parte do tecer. Por vezes, esses afetos se amalgamam com a história do videogame, e, por vezes, com a sua própria. Seria, assim, aceitar que existem fios de diferentes tipos de tecido, e alguns mais difíceis de trançar.

Anderson não vive qualquer história, contudo, ele caminha pelo *estar-mundo* com as experiências que obteve no jogo digital: ele pode atirar, ele tem que resolver labirintos, ele deve exterminar as câmeras de segurança; bem como ele é um naufrago, ele está sozinho, dois personagens lhe fazem pedidos. A diferença de Anderson para os outros dois sonhadores é que ele rejeita esses pedidos, ele quer navegar a sua maneira.

A rejeição das regras é, inclusive, uma possibilidade proposta pelo videogame. Quando entra no tubo que o leva a Rapture, o jogador escuta seu primeiro monólogo no game, feito por Ryan, uma gravação que introduz a cidade subaquática àqueles que lá chegam:

“I am Andrew Ryan, and I'm here to ask you a question. Is a man not entitled to the sweat of his brow? 'No!' says the man in Washington, 'It belongs to the poor.' 'No!' says the man in the Vatican, 'It belongs to God.' 'No!' says the man in Moscow, 'It belongs to everyone.' I rejected those answers; instead, I chose something different. I chose the impossible.” (RYAN, BIOSHOCK:2007)

Anderson-Jack parecem compartilhar desse pensamento: as regras que lhe foram impostas não são suficientes, e ele opta por escolher algo diferente. A solidão e o universo de regras de um gênero de games que ele não estava acostumado podem se transformar, aos poucos, em experiências que o moldam, de certa maneira, ao universo do game. Ele pode aceitar que está em Rapture, ele pode aceitar que deve navegar esse difícil espaço, mas ele resiste a ser moldado pelos discursos de Ryan e de Atlas. Como

se o mundo do videogame nunca fosse visto como sagrado, a escolha ética de salvar ou matar as Little Sisters deixa de ser ética, é uma ferramenta para a sua resistência. Há o desejo de resistir, mesmo que os outros desejos não possam ser tecidos.

Deleuze coloca que os dispositivos de poder codificam e reterritorializam a realidade do sujeito, podendo ser repressivos porque “esmagam não o desejo como dado natural, mas as pontas dos agenciamentos de desejo” (DELEUZE, 2006:17). Para o autor, a resistência tem a ver com a possibilidade de subverter os fluxos e dar um lugar ao desejo. A experiência do *estar-mundo* panóptico (o estado foucaultiano de vigilância constante que acaba internalizado pelo sujeito) provoca com Anderson-Jack a vontade de não ser domesticado, pois seguir o caminho da disciplina a Atlas ou Ryan poderia fabricar um corpo submisso e “dócil” (FOUCAULT, 2002:119). Esse *estar-ciborgue* tenta encontrar as linhas de fuga de Rapture, pois “sempre vaza ou foge alguma coisa, que escapa às organizações binárias, ao aparelho de ressonância, à máquina de sobrecodificação (...)” (DELEUZE e GUATARRI, 1997:94). Seu mitema seria a resistência contra a manipulação, visto no diagrama:

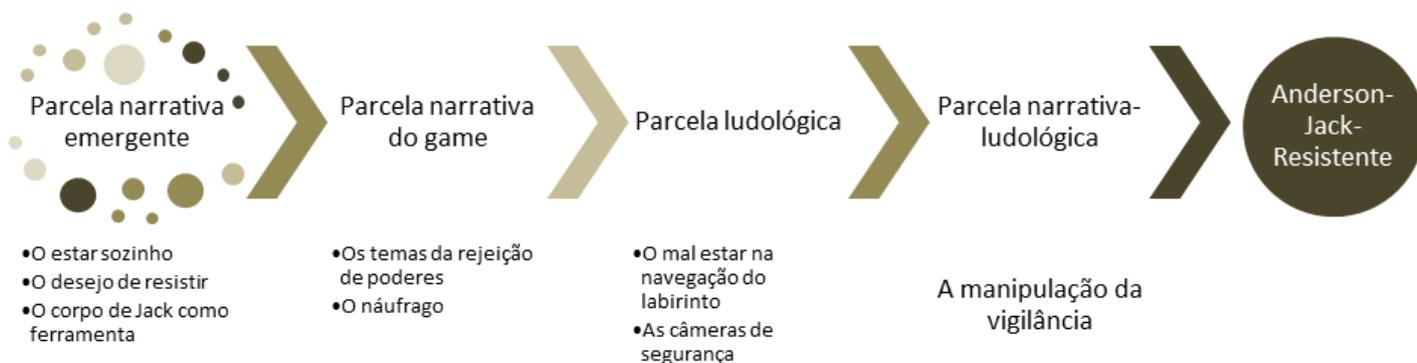


Figura 107 - Realização do percurso da imagem Anderson-Jack-Resistente

## ii. A flecha e a sobrevivência

Anderson-Jack começaram a entender um pouco melhor os corredores de Rapture, mas as armas de tiro ainda incomodavam. Ele preferia usar os poderes com o ADAM do que as armas que coletava pelos corpos, por dizer que não muito fã de games *shooter*. Ou seja, certas imposições ludológicas do game ainda serviam como nós no tecido que ele não conseguia desfazer.

A questão da resistência continuava permeando as suas ações, e Anderson começou a ficar mais confortável no corpo de Jack. Como um protagonista mudo, Jack não tem falas durante o videogame, e sua personalidade dentro do game é definida pelas

falas de outros personagens. Ou seja, existe uma personalidade para Jack, mas que se torna embutida por uma coleção de temas, falas, e reações dos NPCs ao protagonista. E, assim como existe uma solidão (colocada por Anderson) no protagonista silencioso, a narrativa emergente também pode ser acrescentada ao avatar, desde que os temas, as falas e as reações dos NPC'S não contradigam a narrativa emergente. A solidão e as câmeras criaram o tema da resistência, e o mundo de Bioshock não disse a Anderson que a resistência não era uma possibilidade. Assim, a narrativa emergente pode ser sustentada, mesmo que as armas de fogo ainda atrapalhassem um tecer mais prazeroso. As armas de fogo podiam ser, apenas, mais um desconforto de um mundo desconfortável, que precisava ser combatido.

O videogame ganhou um sentido extra para o jogador quando ele chegou aos domínios de Sander Cohen, um artista afamado da cidade que usa os corpos mortos dos habitantes para montar exposições de arte. Assim que Jack chega a Fort Frolic, o reduto de Cohen, o artista corta toda a comunicação de Atlas e Ryan com o protagonista; e um dos presentes de Cohen ao jogador é uma nova arma, uma besta:



Figura 108 - A besta é apresentada como uma arma possível em Rapture

A partir daí “*tudo mudou, eu encontrei meu lugar no mundo. Bioshock é como um mundo cheio de zumbis. Daryl Dixon tem uma besta em The Walking Dead [a série de TV sobre zumbis], eu tenho minha besta em Rapture. Eu vou lutar pela minha sobrevivência*”.

Na série de TV *The Walking Dead*, Daryl era um caçador antes mesmo de o apocalipse zumbi eclodir. Ele é considerado um dos heróis da série, até mesmo o líder. O universo de *Walking Dead* apresenta um sistema de moral mais cinzento, assim, muitas vezes o herói deve usar suas armas contra humanos, e não apenas zumbis. Daryl começa sua jornada como um sobrevivente solitário, e tem alguma dificuldade em criar relações íntimas com as outras pessoas, mesmo porque ele tem a habilidade de navegar pelo mundo hostil sozinho. Ainda assim, ele é mostrado como um herói que pode oferecer gentileza aos aliados, e que tem uma habilidade nata para diferenciar os bons dos maus. Sua habilidade com a besta é ainda mais valiosa durante o apocalipse zumbi, pois tem munição reutilizável e propriedades furtivas.

Como colocou o sonhador, foi a semelhança com a imagem de Daryl que fez o mundo do game se assentar. Talvez ele se considere um Anderson-Jack gentil e sensível às pessoas, se não fosse o local cheio de zumbis. O diálogo entre Anderson, Rapture, e Jack pode se aprofundar, e a besta simboliza o tecido que pode se trançar.



Figura 109 - Daryl e sua besta, na série *The Walking Dead*

Jack-Anderson-Daryl se torna uma figura potente no *estar-mundo*, por um desejo ascensional de purificação. Pois a besta e suas flechas podem trazer a sensação de voo, o objeto cortante do herói que chega até os céus, uma imagem poética que está ligada a questão da liberdade. Encontrar seu lugar no *estar-mundo* transforma o mundo

solitário na potência de viver do herói, do mesmo modo que “o ser voante ultrapassa a própria atmosfera em que voa; que um éter se oferece sempre para transcender o ar; que um absoluto completa a consciência de nossa liberdade (...)” (BACHELARD, 1997:15).

O *estar-mundo* da solidão já era, para o sonhador, o mundo da potência da resistência, que agora ganha a força do simbolismo aéreo da flecha, assim, o mundo da emergência da energia da ação faz um trajeto de metamorfose: “Num mundo ativo, num mundo resistente, num mundo a ser transformado pela força humana. Esse mundo ativo é uma transcendência do mundo em repouso. O homem que dele participa conhece, acima do ser, a emergência da energia.” (BACHELARD, 1991:62). A emergência da resistência caminha, aqui, para a energia da transcendência. E, enquanto Jack-Anderson-Daryl busca e se reforça pela transcendência da flecha, torna-se relevante compreender a ligação entre os fios da liberdade, da resistência, e da potência do transcender, como explana Durand:

“A revolta de Prometeu é arquétipo mítico da liberdade do espírito. De boa vontade o herói solar desobedece, rompe os juramentos, não pode limitar a sua audácia, tal como Hércules ou o Sansão semita. Poder-se-ia dizer que a transcendência exige este descontentamento primitivo, este movimento de mau humor que a audácia do gesto ou a temeridade da empresa traduzem. A transcendência está sempre, portanto, armada, e nós já encontramos esta arma transcendente por excelência que é a flecha, e já tínhamos reconhecido que o ceptro de justiça traz a fulgurância dos raios e o executivo do gládio ou do machado” (DURAND, 2002:111)

Prometeu, o “benfeitor dos homens” (BRANDÃO, 1993:329) ousou desobedecer aos deuses para trazer aos humanos o fogo celeste que reanimou os mortais. Durand o coloca como um mitema da liberdade, que começa no descontentamento com as regras do mundo, e transcende, sempre de forma armada, para a ação energética. As flechas, para o autor, traduzem essa transcendência por seu caráter ascensional e esquizoide.

Assim, a besta de Jack-Anderson-Daryl pode ajudar esse *estar-ciborgue* a realizar o percurso do mitema de Prometeu, como colocado na imagem:

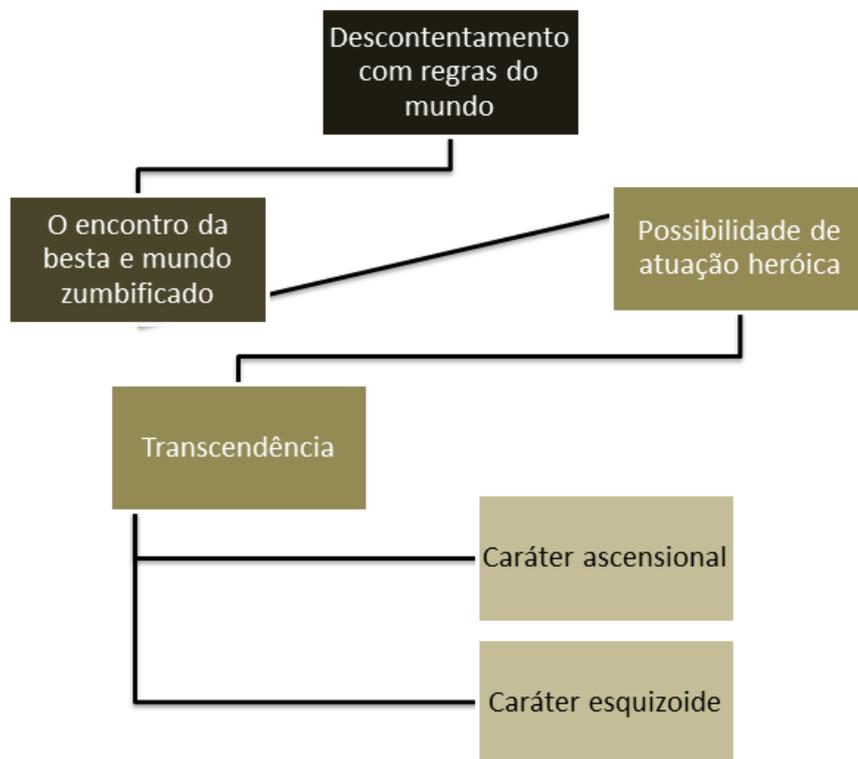


Figura 110 - O percurso do mitema de Prometeu sustentado pelo encontro da besta para Jack-Anderson-Daryl

O momento de descobrimento da trama do videogame, porém, vai abalar o desejo desse Prometeu de se rebelar. Pois, diferentemente da briga contra Zeus, o poder aqui “não é localizável porque é difuso” (DELEUZE, 1988:36). Ao ler a questão do poder em Foucault, Deleuze nos lembra que o território tem um quê de fluidez, ele não se fixa, mas altera-se. Lutar contra um poder corporificado pode ser mais difícil do que parece, pois não parte do princípio da fluidez. Quando o inimigo não pode apenas o vigiar, mas o criar, o viés de resistência não pode ser apenas o da luta contra o adestramento, mas a luta contra a impotência, ou seja, contra o impedimento de realizar as suas potências.

Imagine se o roubo do fogo celeste fosse inteiramente arquitetado por Zeus, e não se realizou como um ato transcendente de Prometeu, mas como um ato de obediência e de manipulação. O castigo de Zeus não viria depois do ato de rebeldia, mas começaria no momento em que ele criou (se criasse) Prometeu. Ou seja, o castigo seria a própria existência, a priori manipulada.

### *iii. Frankenstein ou o Moderno Atlas*

“*Meu foco é só existir e sobreviver, eu fui usado por todos*”. De não saber quem é, Anderson passa a entender sua existência em Rapture como uma manipulação geral, e ele vê isso não apenas de Atlas-Fontaine, mas de todos os personagens de Bioshock. Sua interação agressiva ganha sustentação no fato de ser criaturado, mas ela já não é

mais da ordem da transcendência. Existir, para BigDaddy-Anderson, é usar o novo corpo para caçar seu criador e tomar seu lugar, não importam os meios necessários.

A relação entre manipulação do corpo, criador e criatura é explorada no livro de Mary Shelley, “Frankenstein ou o Moderno Prometeu”, inicialmente publicado em 1818. Por vontade de criar um humano que sobrevivesse à condição efêmera da humanidade e suas doenças, Victor Frankenstein dá vida a uma criatura, pelo viés da ciência, que acaba por levar o nome do pai: o monstro Frankenstein. Hindle, que introduz o texto na publicação de 1992, comenta:

“Como uma fábula de advertência alertando para os perigos que podem ser lançados à sociedade por uma ciência experimental presunçosa, Frankenstein não tem igual. O tema, de arguta inspiração, de uma criatura descontrolada descarregando sua fúria vingativa sobre seu criador cientista e monomaniaco é sustentado de tal forma que o livro se torna uma presença singular e inigualável na literatura inglesa” (HINDLE em SHELLEY, 1992:8)

O paralelo entre os perigos da ciência em Frankenstein e em Bioshock aparece de forma quase natural: a criação de ambos os monstros/protagonistas acontece por conta de ciência, versus o poder divino. Assim como a fúria vingativa de BigDaddy-Anderson-Frankenstein pode ser uma tradução da vingança do monstro ao cientista. Contudo, o olhar para Victor como um Moderno Prometeu pode criar outros caminhos no nosso estudo.

No romance, o cientista se sente enojado pela aparência terrível de sua criatura, e foge sem lhe dar nome. Victor se sente culpado pelo seu ato de dar vida, e o mantém em segredo. Sua inabilidade de não afastar a solidão de sua criatura leva à vingança, e o monstro de Frankenstein termina sua carreira de crimes com a morte de seu criador. No videogame, a criatura não foi criada com nenhum nobre intuito, ela foi coisificada como um meio para a vitória, um jogo político, um assassino manipulável.

O que nos leva a nos indagar se a qualidade parental não é quem define o monstro em cada conto. No livro, Victor pode ser considerado a metáfora de um moderno Prometeu, que descontente com as regras do mundo, decide ele mesmo ser a energia transcendente. Algo, inclusive, que Jack-Anderson-Daryl também queriam fazer. Para a infelicidade do nosso *estar-ciborgue*, seu pai não é um moderno Prometeu, mas um moderno Atlas.

Como já explicamos em “Videogames e Mitologia”:

“Atlas é um dos titãs gregos, irmão de Prometeu, tendo sido o primeiro rei de Atlântida. Mas, diferentemente do parente, Atlas é

monstruoso e desproporcional, encarna as forças mais selvagens e de destruição da natureza – como os cataclismos – o que explica sua essência violenta. (...) Atlas (sendo um titã) não é necessariamente agente do mal, mas da transformação. (...) Atlas do videogame é o mestre do artífice que busca elevação social por quaisquer meios necessários. Ele é o vilão do regime diurno que traduz bem a visão mais caótica de Atlas, o titã” (GASI, 2013:75)

Se Prometeu “é um ser fronteiroço, nem homem nem deus, talvez ao mesmo tempo homem e deus” (BACHELARD, 1990b:128), Atlas em Bioshock pode ser considerado o ser fronteiroço, nem homem nem monstro, talvez ao mesmo tempo homem e monstro. Não deveria a criatura do moderno Atlas ser o seu duplo? Jeha e Nascimento falam sobre a fabricação de monstros e afirmam que “Frankenstein e a sua Criatura, que são o duplo um do outro, se destacam como uma metáfora dos males decorrentes do Iluminismo, de uma família disfuncional, da reprodução assexuada e, por fim, da ciência sem controle” (JEHA e NASCIMENTO, 2009:197).

Quem sabe possamos argumentar que o Moderno Atlas e sua criatura são duplos que falam sobre a metáfora de um conjunto de imagens mais contemporâneas, como o controle do corpo e a genética, ainda assim em uma família disfuncional. Se falamos de uma mitologia de poder, falamos de “deuses violentos e deuses rebeldes” (BACHELARD, 1985:73), e talvez isso nos indique que suas criaturas seriam, então, impotentes.

Deleuze (1988) na sua leitura de Foucault comenta que todo poder é triste, pois advém da impotência. O impotente almeja poder, almeja ter potência via a potência do outros, pois não encontra meios de territorializar a sua potência sem o outro, não encontra em si focos de potência. BigDaddy-Anderson-Frankenstein é a criatura impotente que responde agressividade com agressividade, por não encontrar outro local de existir no *estar-mundo* que não seja duplicar as ações de seu criador. Seu desafio é o seu impedimento, como um nó que se torna gigante como um titã, e que não pode ser desfeito, a não ser pelo corte da navalha.

As águas de Rapture deixam de ser as águas que podem redimir (como no caso de Diogo), ou águas trágicas de um lamento (como no caso de Verena) e, aqui, podem ser metáforas das “lágrimas do caminhante combatente que não são da ordem das dores, são da ordem da raiva. Respondem com a cólera à cólera da tempestade” (BACHELARD, 1989a.:168). E, assim como no livro, BigDaddy-Anderson-Frankenstein esperava que seus crimes acabassem com a morte de seu criador. O final de Bioshock para ele não teve essa característica redentora, mesmo que tenha tomado o local de

Atlas-Fontaine como o líder de Rapture. Quando o game acabou, ele comentou: *“pesquisei o outro final, o final bom, e gostei mais dele”*.

Vejamos os paralelos entre os dois criadores:

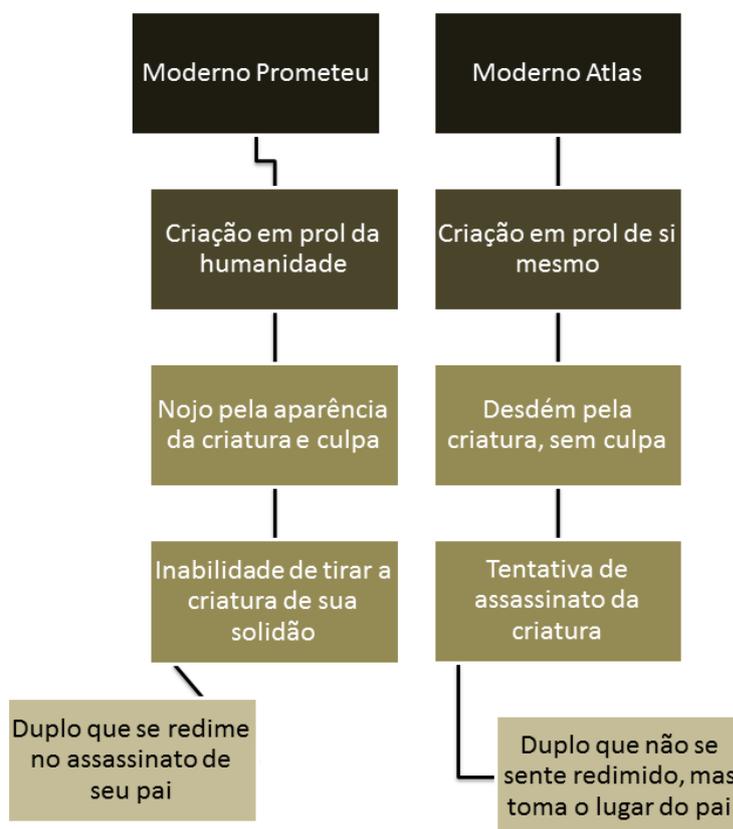


Figura 111 - Comparação entre o Moderno Prometeu e o Moderno Atlas

A narrativa emergente de Jack-Anderson-Daryl não pode ser concretizada, pois não estava contemplada na narrativa ludológica do game, e a experiência de Anderson se transforma em BigDaddy-Anderson-Frankenstein, cujo pai é o Moderno Atlas. *“Ainda assim, eu pude usar o fogo e a besta, e matar um bando de gente, isso me deu certo prazer”*. Nem sempre o herói mata o monstro da maneira que queria, mas pode sentir um pequeno prazer em matá-lo, mesmo assim, como uma forma de contentamento possível.

#### ***iv. Dois anos depois: Anderson como arma***

Dois anos depois de experimentar Bioshock, a vida de Anderson mudou bastante, e ele atualmente mora no Japão. Encontramo-nos, assim, para uma conversa no mundo online, na qual o jogador comentou que não lembrava muito do game. Sua memória estava focada em duas partes: no começo, quando ainda não se sentia imerso;

e no momento que passou a se sentir como parte do mundo do game. Mas, assim como Verena, não se lembra de seu final: “*Pesquisei os outros finais, e me lembro mais do final que não joguei*”. Nesse caso, talvez Mnemosine possa acolher Anderson em um final potencial, mesmo que não seja o experimentado durante o game, pode ser o visto na Internet.

O jogador colocou que, no começo do jogo, suas experiências prazerosas estavam associadas à estética do videogame, que chamou de “*Steampunk cartunesca*”, e lembra-se de ter achado os cenários belos, especialmente quando você entra “*naquele tubo e pode ver um pedaço da cidade de fora, achei bonito*”. Enquanto a questão dos paralelos realizados entre Bioshock e Steampunk foram tratados no segundo capítulo, o adendo do jogador, ao usar a palavra “cartunesca”, em referência à parcela gráfica do jogo ainda não foi um tema explorado.

Acreditamos que há certo surrealismo no mundo dos videogames, jogos da franquia Super Mario, com o protagonista que entra em canos e pisa em tartarugas, ou da série Katamari, cujo jogador deve criar uma grande bola com elementos do cenário (que podem ser de lápis e pessoas) tem uma proposta diferente do que é realismo. Se, por um lado subvertem o preceito do que é o mundo real ou normal, por outro criam uma unidade de mundo, em que a realidade surrealista pode ser aceita como um tipo de verdade para o jogador-avatar. Terry Eagleton (2003) comenta que um não realismo mimético pode criar um retrato realista de uma situação.

Muitas vezes<sup>39</sup>, representações miméticas nos games tendem a estar ligadas a narrativas históricas ou a um tipo de tom de sobriedade, como é o caso de For Honor, por exemplo, em que os modelos de personagens devem representar e se comportar como se estivessem em uma guerra, de modo a seus movimentos serem pesquisados historicamente. Mesmo que o jogo digital não seja uma representação exata da vida real, ele pode soar como um tipo de realismo histórico.

Para compreendermos os porquês das escolhas em termos gráficos de cada game, teríamos de verificar os materiais deixados pelos seus times de criação. Os diretores de Katamari, Bioshock, e For Honor citam razões diversas para o processo artístico de seus times, mas todos concordam em evocar alguma forma lúdica do mundo, em maior ou menor grau. Em entrevista à BBC, Keita Takahashi, diretor de Katamari disse que seu objetivo era: “I would like to create a playground for children. A

---

<sup>39</sup> Há games que fogem desses conceitos, como, por exemplo, Valiant Hearts, focado em contar histórias que aconteceram durante a primeira guerra mundial, e com gráficos próximos ao cartoon

normal playground is flat but I want an undulating one, with bumps” (TAKAHASGI em HERMIDA, 2005:online). Já Jason VandenBerghe, responsável por For Honor, colocou as diferenças entre evocar e ser real, em termos gráficos:

“It's like you've gone through the looking glass, and now we're on the other side, and now everything is rearranged. It's also just rearranged for warriors. We did the same thing for each of our cultures [dos guerreiros do game]. We look at all the source stuff and we ask ourselves what makes those cultures iconic. What are the iconic shapes and the iconic stuff that makes us go, ‘Yeah, that's the thing! And then we just work it, we just work it in the art (...). But it's very different for each culture, because of course the Vikings never made castles. That didn't happen, and so we were like, ‘Well, f\*ck it, yes they did, here they go, this is what a Viking castle looks like” (VANDENBERGHE em CORRIEA, 2016:online).

Já Levine, diretor de Bioshock afirmou que: “I’m a strong believer that artists should be able to make art. And the big difference between art and reality is... guess what? Art is not reality” (LEVINE em GILLEN, 2007:online).

De um *playground*, à possibilidade de mesclar elementos históricos e fantasiosos, à parcela gráfica como arte e não realidade, o processo de criação de cada game tem objetivos e realizações distintas, como podemos comparar nos três games citados:



Figura 112 - Diferenças entre as parcelas gráficas de Katamary Damacy, Bioshock, e For Honor

Para Anderson, a falta de mimética na parcela gráfica de Bioshock foi considerada um elemento que propicia o processo de imersão. O jogador pôde vivenciar a estética como afeto, como belo, como mistura, mesmo que sejam misturas que lhe serviram, por vezes, como claustrofobia. Ou seja, a parcela gráfica pôde ser experienciada como uma água, em que Anderson queria nadar, por vezes límpida e bonita, por vezes, pesada e misteriosa.

Contudo, o design de fases foi uma frustração para o jogador: “*Fiquei irritado de ficar perdido no mapa*”. Estar perdido nas fases ressoou para ele, como vimos, com estar perdido narrativamente, em termos de identidade e identificação com o avatar. E, enquanto Jack não parecia como um acoplamento possível, Anderson lembrou-se das armas como potências de alterar o mundo: “*Gostei do sistema de tiro porque não é preciso, não é bem um jogo de tiro, é mais redondo, tem auto mira, me ajudou. Também gostei do poder de fogo. E me lembro muito da besta, foi ela quem mudou tudo, me deu prazer em jogar*”. Se as fases e o protagonista não serviram como apoio para o jogador, mas como frustração, as armas puderam se tornar o seu acoplamento central, puderem ser os objetivos evocativos do desejo.

Quando questionado quem ele é no mundo de Bioshock, Anderson respondeu que ele foi “*o jogador estranho que resolveu absorver os poderes das Little Sisters. Eu decidi tornar o game imersivo, foi um processo meu, eu criei a história depois que eu peguei a besta*”. Sua imagem final mostra seu acoplamento como arma:

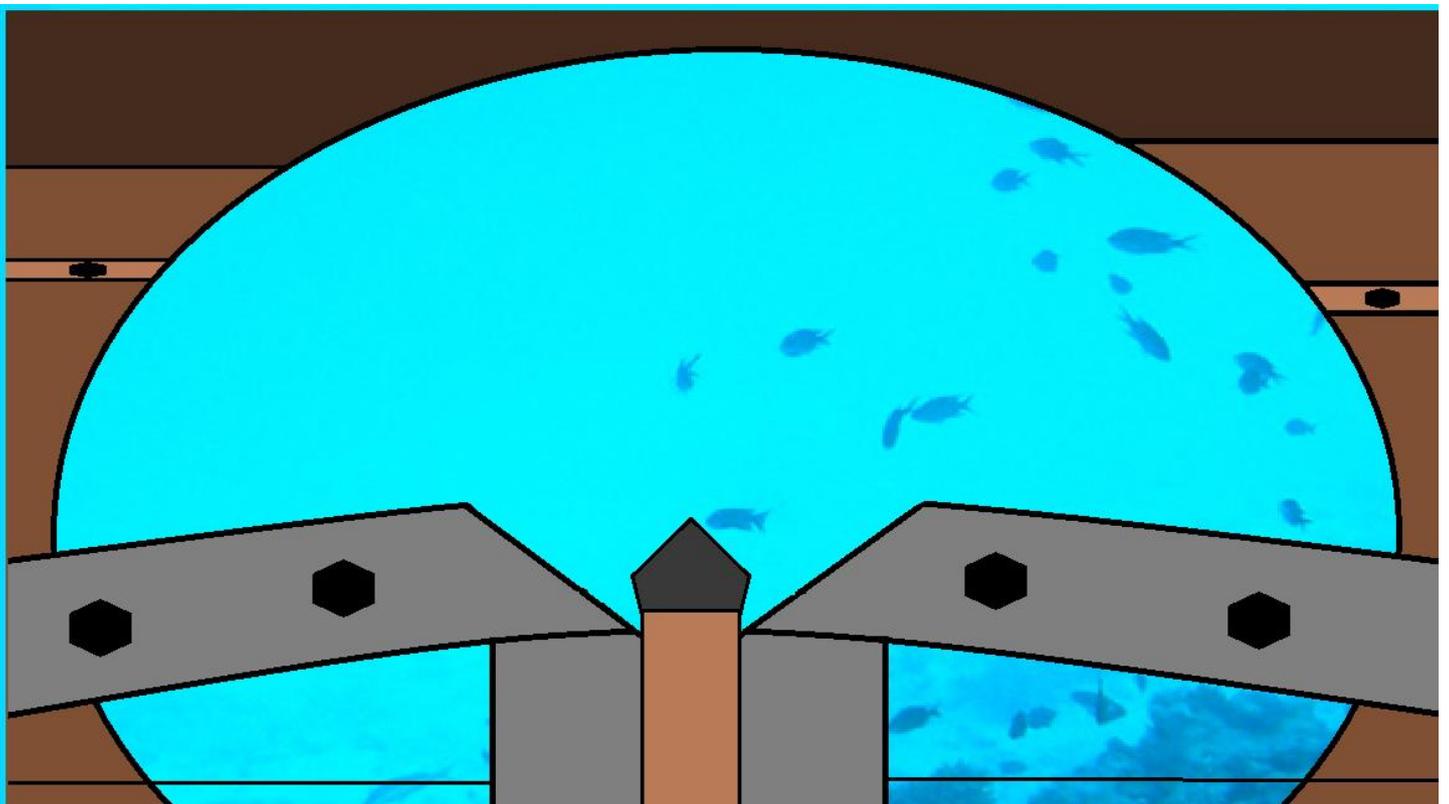


Figura 113 - Desenho de Anderson que mostra como se vê no mundo de Bioshock

Para Anderson, diferentemente de Verena, matar as Little Sisters não foi um crime, fazia sentido na sua narrativa emergente. Quando o final de Bioshock não mostrou uma sustentação para a narrativa criada pelo jogador, ele esqueceu o final. Assim, talvez possamos dizer que, dois anos depois, via esquecimento, o mundo de Bioshock pode ser reterritorializado pelo jogador, que lembra-se apenas do final considerado bom.

Na memória, Anderson, pôde acessar linhas de fuga do território impotente o qual viveu, e abandonar o Frankenstein. Ele podia escolher entre ser o jogador considerado “estranho” pelas suas atitudes éticas, ou o jogador “estranho” que cria sua própria narrativa. Ao escolher o segundo, ele pode experimentar sua potência de ser, e rearranjar o videogame, no qual sua cólera se transforma em heroica, porque Anderson estava matando os monstros, e não se tornando o monstro.

## Capítulo 5.

### **Mass Effect 2 e as experiências simbólicas na polivalência de cada estar-ciborgue: o manipulador do tempo, o militar hermético, e a árvore invertida.**

“The measure of an individual can be difficult to discern by actions alone.”  
Thane, Mass Effect 2

“Ele quer uma resposta agora” – colocou o soldado que se encolheu levemente em seguida, com medo de que tipo de resposta receberia, mas também tentando se manter ativo, como mandava o protocolo que aprendeu em seu treinamento militar.

O comandante, contudo, ganhou um leve olhar vidrado e aparência estática. No começo, parecia que estava pensando, depois, não parecia que existia naquele mundo. O soldado jurou que podia escutar uma voz bem longínqua que repetia: “Sei lá que raios eu quero fazer, não dá pra escolher os dois? Tipo, não um ou outro, ou nenhum, os dois mesmo, juntos e misturados”.

Como ainda nem tinha conseguido sua patente de cabo, o soldado decidiu ficar quieto e fingir que nada estava acontecendo. O seu superior poderia acordar daquele torpor esquisito a qualquer momento, e lá estaria o soldadinho raso, tentando tocar no rosto do comandante.

Os segundos passaram vagarosos, o soldado não olhou no relógio. Parecia que agora eram minutos, mas o soldado não movimentou o braço nem abaixou os olhos. Era esquisito olhar para uma visão tão ausente, mas o soldado manteve o contato. O superior podia estar morto, e as orelhas do soldado se mexeram como se fossem de um coelho quando ele escutou de novo o distante entoar: “Nenhuma parece boa, vou pegar coca”.

O soldado desconhecia o que era coca, mas não perguntou, e xingou internamente suas orelhas por quase quebrar solenidade do momento. Talvez sua boca tivesse se mexido um pouco, involuntariamente. Mais segundos, mais minutos. Daí, o soldado cansou. Ele levantou o braço no mesmo instante que o comandante disse: “Pois então mande explodir tudo”.

Antes de assentir, e passar a ordem para frente, aliviado de não ter mais que encarar os olhos do superior, o soldado teve certeza que escutou: “Vou postar esse glitch no Youtube”.



## a. Márcio e o manipulador do tempo

### i. O protagonista fênix e a barca de Caronte

Como preparação para jogar Mass Effect 2, os jogadores experimentaram o primeiro game antes de começarem nossos encontros. Assim, eles trouxeram um repertório de imagens e memórias do primeiro game para Mass Effect 2, e já havia uma familiaridade com o universo do game. Para nós, era importante compreender a sustentação do processo de protagonização, bem como a questão da memória. Mass Effect 2, começa, então, já com certos acoplamentos realizados, e podemos nos focar em compreender quais são continuados, quais se tornam importantes na continuação.

Márcio, por exemplo, comenta sobre a primeira cena de Mass Effect 2, na qual Normandy (a nave espacial do primeiro videogame) e Shepard (seu comandante e protagonista da série de jogos digitais) são ambos destruídos. *“A destruição da Normandy foi muito significativa... um personagem muito importante que é assassinado na sua cara, sabe?”*.



Figura 114 – A nave Normandy explode no começo de Mass Effect 2

Com a humanidade enfrentando uma ameaça ainda sem nome, uma corporação pró-humanidade com tendências controladoras, chamada Cerberus, resolve trazer o maior herói humano de volta à vida. Shepard e a Normandy (chamada de Normandy SR-2) são trazidos de volta pelos cientistas do Projeto Lazarus, para uma missão de salvamento da raça. São lançados, assim, o homem com sua barca em busca do desconhecido.

O humano, contudo, é o ser que pode ser feito, que pode renascer. Será, por muitas vezes na narrativa do game, questionado se é realmente humano, ou se está tão amalgamado com o sintético que tem outra natureza. O jogador pode responder a esses questionamentos de forma mais ou menos agressiva, mas Shepard sempre diz que seu processo não alterou *a priori* aquilo que pensa. O videogame não coloca a ressurreição de Shepard como necessariamente messiânica, mas a associa ao conto bíblico de Lázaro, o homem que foi trazido de volta à vida por Jesus. Nesse ponto, podemos até dizer que na narrativa do game, Cerberus e seu líder, Illusive Man, consideram Shepard mais como um projeto do que como um Messias.

Talvez possamos associar a ressurreição criada por mãos humanas como um tipo de sublimação alquímica, como um círculo completo entre a vida e a morte, que continuam sempre em ciclo: “o tema da morte e da ressurreição é acrescentado para indicar a instabilidade do presente que morre e renasce perpetuamente” (DURAND: 2002:303). Shepard poderia simbolizar a imagem do eterno retorno da fênix, como colocada em Bachelard:

“A Fênix, ser da grande contradição da vida e da morte, é sensível a todas as belezas contraditórias. Sua imagem nos ajuda a legitimar as contradições da paixão. É por isso que, sem a ajuda do mito antigo, a Fênix renasce sem cessar nos poemas. A Fênix é um arquétipo de todos os tempos. É um fogo vivido, pois não sabe jamais se adquire seu sentido nas imagens do mundo exterior ou suas forças no fogo do coração humano”. (BACHELARD, 1990b.:104)

A ambivalência entre o ser do humano ou o ser do não humano se resolve na existência da fênix, que pode aglutinar essas contrariedades. Shepard seria, por esse viés, a potência do viver e morrer amalgamadas em uma imagem sintética. Para Márcio, o protagonista-fênix parece estar ligado com a questão do navegar. O começo de Mass Effect não lhe marcou por conta da morte de Shepard, mas pela destruição da Normandy, que foi “assassinada”. A existência do protagonista estaria ligada a esse personagem importante: a nave.

Depois que estava dentro da Normandy SR-2, Márcio pode se sentir mais ou menos em casa, mesmo que as barcas sejam um pouco diferentes. Para o sonhador, a imagem da fênix pode se moldar com a sua perspectiva de como navegar em Mass Effect 2, a começar pelo fato de não haver estranheza na sua morte. Quando Shepard-Márcio é destruído logo no começo do conto, os pensamentos do sonhador se voltam para a sua nave, e para a relação que teve com a embarcação.



Figura 115 - Comparativo entre as duas naves de Mass Effect e Mass Effect 2

Falamos de uma nau interestelar, mas não seria necessário pensar na fluidez da água para descrever o navegar? Como falamos de um sonho que começa na ambivalência, o navegar aqui pode suscitar a água como “substância de vida, é também substância de morte para o devaneio ambivalente” (BACHELARD, 1989a.:75). O homem que se lança ao navegar, nos lembra Bachelard, não o faz simplesmente por uma questão de utilidade, pois o risco do desconhecido é sempre imenso frente a sua utilidade (no caso de Mass Effect, imensidão parece-nos a palavra certa, já que tratamos do universo ainda desconhecido):

“Para enfrentar a navegação, é preciso que haja interesses poderosos. Ora, os verdadeiros interesses poderosos são os interesses quiméricos. São os interesses que sonhamos, e não os que calculamos. São os interesses fabulosos. O herói do mar é um herói da morte. O primeiro marujo é o primeiro homem vivo que foi tão corajoso como um morto” (BACHELARD, 1989a.:76).

As imagens ambivalentes da vida e da morte podem perpassar esse Shepard-Márcio-Fênix desde sua recriação como Lázaro, até com sua relação com a barca. O sonhador pode ser o salvador que não é enviado por forças divinas, mas que apenas aceita a natureza de seu retorno, da mesma forma que pode se lançar à morte com o prazer do descobrimento. Normandy pode ser, então, traduzida como a barca do Caronte, a nau da mitologia grega que levava as almas dos mortos para mais uma viagem.

Contudo, por mais que se lance ao desconhecido como uma postura do herói da morte, que digere a questão da finalidade do tempo, existe um imaginário esquizoide que está em paralelo e acoplado ao *estar-ciborgue*. Como, por exemplo, traduzir a destruição da primeira Normandy como um “assassinato” e as próprias parcelas ludológicas de combate, nas quais é necessário matar os seus oponentes, na postura de herói ascensional. Assim, podemos resumir as ambivalências no diagrama:

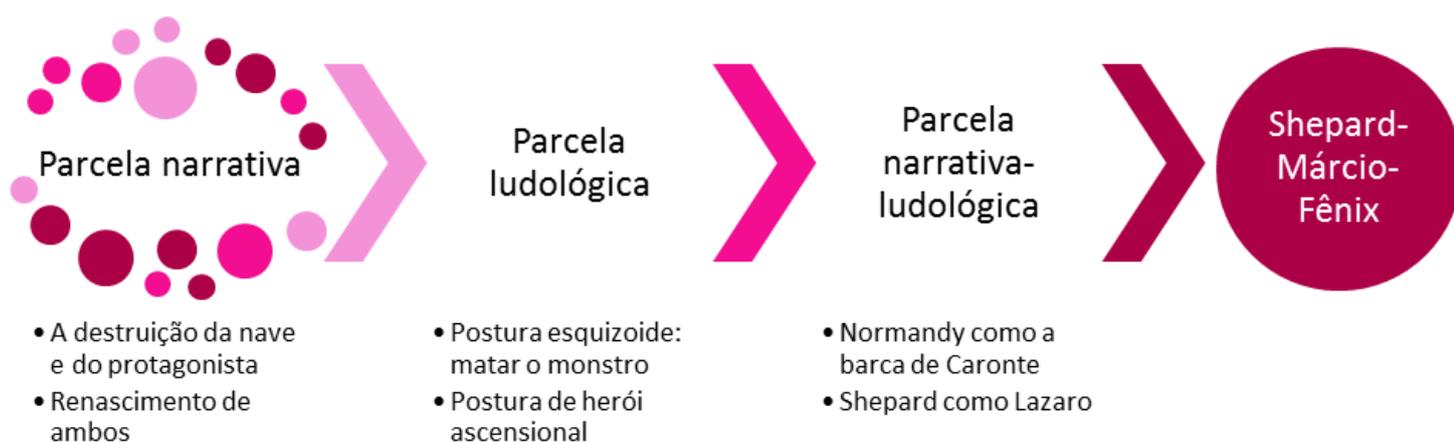


Figura 116 - Realização do percurso da imagem Shepard-Márcio-Fênix

## ii. O pastoreio de Apolo

Ao se lançar na barca, Shepard-Márcio-Fênix descobriu que deveria criar um time para compreender os raptos de humanos que ocorriam em toda a galáxia. Enquanto descobre sobre os Collectors, uma raça misteriosa que vive em um pedaço não explorado do universo, o sonhador percebe que deverá ir até onde nenhum ser viajou (ou retornou para contar a história). Para além do Relay Omega 4, onde os Collectors carregam os humanos para algum tipo de experimento, Shepard deve realizar uma missão suicida. Cabe ao jogador encontrar a melhor equipe possível, uma mistura de raças, tipos, personalidades, cada qual com uma expertise que pode servir à demanda final.

Essa é a parcela do game que realmente deu sustentação ao *estar-ciborgue*: as missões de busca de novos parceiros e as missões de lealdade (em que o jogador pode resolver algum problema antigo que seu amigo de nave ainda carrega) foram as partes mais citadas pelo sonhador. Tanto por boas lembranças: *“O Legion, um Geth [uma raça sintética que aparece como vilanesca no primeiro game da franquia], ser personagem do grupo, foi fantástico por ser inesperado. Eu não imaginaria nunca, de todas as raças disponíveis no jogo, que teria um no grupo”*. Quanto pelas más: *“A frustração com a incapacidade de concluir a festa lá com a ninja foi o que me fez desistir de fazer os conteúdos adicionais, até porque já estava bem atrasado em terminar o jogo”*.

Apesar de optar por não realizar os conteúdos a mais, disponíveis por download, talvez como uma maneira de lidar com a frustração de não conseguir completar uma dessas missões, Shepard-Márcio-Fênix comentou que adorava conversar com os companions (como são chamados os NPCs de Mass Effect 2), e de fazer suas missões. Cada missão de lealdade resolvida dava uma nova roupa para aquele companion específico, e isso chamou bastante a atenção do jogador.

A missão mais memorável para Márcio foi angariar o suporte de Thane Krios, um assassino da raça Drell. Quando enviado para a incumbência de encontrar Thane, Shepard é avisado que ele é um dos melhores matadores do universo. Márcio colocou que tanto a mecânica quanto esse pano de fundo narrativo fizeram dessa parcela a mais imersiva: *“As sensações de nervosismo, de tentar não ser pego era reais (era como se fosse eu, mesmo, ali, com risco de ser pego). Há muitas situações semelhantes, que deveriam evocar sentimentos semelhantes, mas nenhuma outra foi tão pessoal quanto aquela”*.



Figura 117 - O personagem Thane de Mass Effect 2

Podemos perceber que o contato com o perigo, a jornada do herói da morte, em paralelo com a necessidade de ser um tipo de salvador da humanidade continua sustentando o acoplamento ambivalente da fênix para Márcio. Com as memórias sobre missões dos companions, podemos também verificar que o jogador teve real prazer em atuar como um tipo de pastor, que unifica e lidera a equipe ideal, a qual pode até achar perigosa. Esse foco no pastoreio pode inclusive ser visto na frustração: quando o pastor não pode completar a missão, o sonhador opta por abandonar todo um pedaço da experiência que pode lhe dar ovelhas desgarradas.

Quem sabe, podemos ver Shepard-Márcio como um tipo de imagem espetacular (DURAND, 2002), uma tradução do próprio sol em que gravitam os outros personagens de Mass Effect 2. E, enquanto Durand coloca o simbolismo do sol associado à imagem “da coroa de raios, atributo de Mitra-Hélios que aparece nas moedas romanas desde que César adota o título *comes solis invicti* e culmina na iconografia do Rei-Sol” (2002:151), há uma pluralidade de imagens em Shepard-Márcio, como a fênix e o pastoreio.

Há outra figura na mitologia grega que talvez possa nos ajudar a presentificar esses acoplamentos: o deus Apolo. Brandão (1993:87-94) associa Apolo ao sol e sua irmã gêmea, Ártemis, à lua, e discorre sobre as diferentes representações do deus em suas lendas, como uma figura heterogênea. Para o autor, Apolo consegue “ao menos harmonizar tantas polaridades, canalizando-as para um ideal de cultura e sabedoria” (1993:89) através de uma harmonização dos desejos humanos. Apolo pode aparecer como vingativo, ascensional, místico, conselheiro, entre outros amálgamas.

Entre as viscosidades possíveis de Apolo está a questão do pastoreio que, para Brandão, aparecem pelo prazer que o deus tinha na função. As aparições de Apolo em sua faceta mística falam sobre um Templo Delfico que age como um pastor para os humanos que o procuram, pregando a sabedoria, em uma “influência ética e moderadora” (BRANDÃO, 1993:93) do conhece-te a si mesmo. Shepard-Márcio, enquanto um Apolo do pastoreio, pode servir aos companions como o mesmo tipo de influência. A diferença é que o oráculo apolíneo pode servir como a figura do sábio que lhe diz onde chegar e quais os meios corretos para isso, enquanto Shepard-Márcio podem atuar lado a lado com o seu rebanho.

Talvez a possibilidade de escolher entre as posturas do protagonista entre dois pólos possa sustentar esse pastoreio. Em Mass Effect 2, o jogador pode, a cada diálogo ou em ações especiais, determinar como aquele tópico deve ser manejado. De um lado

estão as escolhas chamadas Paragon, consideradas empáticas e heroicas. Escolher ações Paragon, colocadas no game como opções em cor azul dão ao jogador pontos de “carisma”. De outro lado estão as escolhas chamadas Renegade, consideradas impassíveis e impiedosas. Escolher ações Renegade, colocadas no game como opções em cor vermelha dão ao jogador pontos de “intimidação”.

Por exemplo, em um determinado momento em Mass Effect 2, dois personagens que estão de lados opostos de uma guerra, Legion e Tali, começam a brigar. Há quatro maneiras de resolver o conflito: dizer que Legion está certo, dizer que Tali está certa, a escolha Paragon, e a escolha Renegade. Se escolher Paragon, o jogador recebe pontos de carisma. Se escolher Renegade, o jogador recebe pontos de intimidação. Vejamos as diferenças nos discursos de Shepard:



“Ambos estão certos”



“Em algum momento, ambos vão ter que parar com essa guerra. Ou todos pagaremos por isso”

Figura 118 - Discurso da resolução do conflito entre Tali e Legion, com a escolha Paragon



“Parem com essa merda”



“Estamos em uma missão. Vocês podem lutar ao meu lado ou serem esmagados por mim. Mas não ficarão no meu caminho”

Figura 119 - Discurso da resolução do conflito entre Tali e Legion, com a escolha Renegade

Shepard-Márcio-Apolo pode escolher entre muitas possibilidades de pastoreio, assim como o deus grego pode ter uma pluralidade de representações. Por mais que as maneiras de resolução de conflitos possam estar em lados opostos da mesma moeda, Legion e Tali param a discussão depois do discurso, e voltam a gravitar em torno de Shepard-Sol. Márcio colocou que a maior parte de suas decisões foram Paragon, especialmente aquelas que diziam respeito aos seus companions. Ou seja, além das questões do pastoreio e da pluralidade, Shepard-Márcio-Apolo pode servir como um ideal de ética para os NPCs, por conta do sistema de escolha de Mass Effect 2, mesmo que seja necessária uma postura ascensional para vencer o mal que opõe a humanidade.

Assim, Shepard-Márcio-Apolo se torna um *estar-ciborgue* de acoplamentos heterogêneos, sustentado pela possibilidade de vivenciar o seu time como um pastor, pelo desejo do pastoreio, bem como pela personalização de um norte ético para os demais personagens. Podemos ver esses acoplamentos na imagem abaixo:

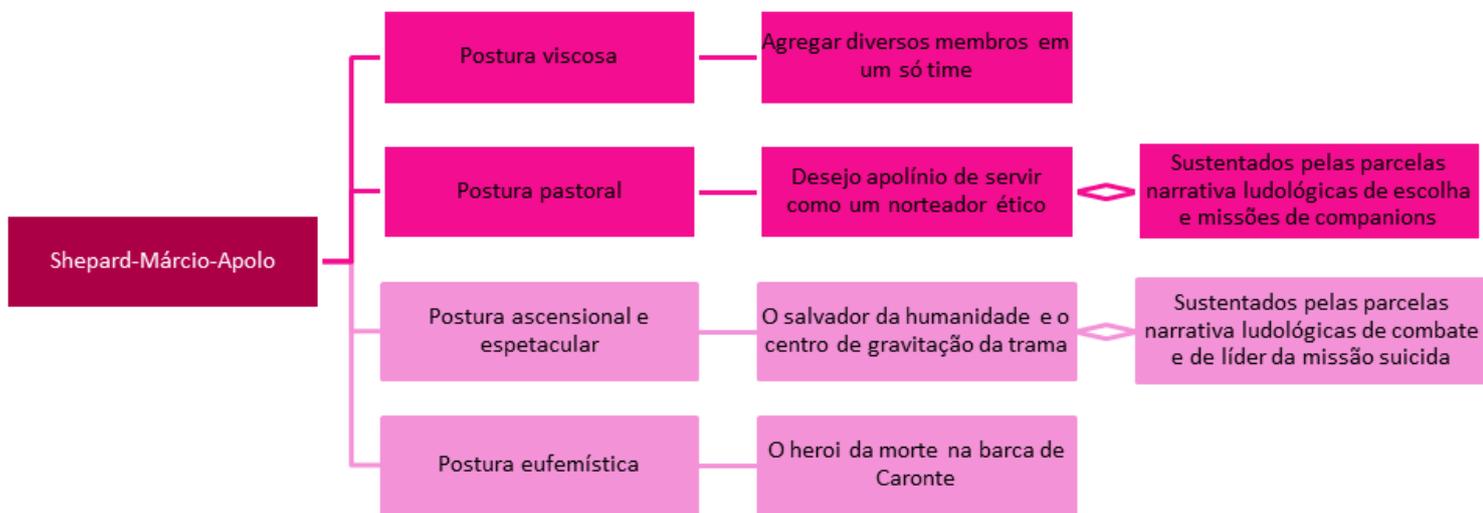


Figura 120 - Os acoplamentos heterogêneos de Shepard-Márcio-Apolo

### iii. O manipulador do tempo

Mesmo nascido como Lázaro, ao longo da narrativa ludológica Shepard-Márcio-Apolo pode exercer as funções de salvador, de Rei-Sol, e de norteador ético de um time. Seu amadurecer durante o game o permite adentrar em um aspecto messiânico de sua jornada, como o líder pastoral que sabe que sua navegação pode levar à morte. Quando comenta sobre imagens espetaculares, Durand devaneia sobre a figura de Cristo na tradição medieval em sua comparação ao sol, como “um galo que anuncia o nascer do dia e os nossos companários cristãos têm ainda este pássaro que simboliza a vigilância da alma à espera da vinda do Espírito, o nascimento da Grande Aurora” (2002:149).

Ao terminar a última missão, Shepard-Márcio-Apolo não apenas salva a humanidade, como mantém vivos todos os membros de sua comitiva (feito que pode ser realizado completando todas as missões de lealdade dos companheiros e os enviando para parcelas da missão final que se relacionem com seus pontos fortes). Ele leva sua barca ao Hades, o submundo, para além do desconhecido Relay Omega 4, e a traz de volta, intacta. Contudo, a missão vencida ainda é a missão chamada de suicida.

Shepard pode colocar que: “They tell me it's a suicide mission. I intend to prove them wrong” (MASS EFFECT 2:2010), na postura do herói que enfrenta a morte, mas um erro durante a última demanda pode causar o sacrifício de um ou todos os membros da sua equipe. Como o líder apolíneo, Shepard-Márcio-Apolo não resolve a briga com o chefe final, e por consequência com o Cronos engolidor, apenas com tiros, mas por conta da aderência de seu time, que pode se misturar em uma só unidade.

Como comentamos, o sacrifício trata de três diferentes tipos de tempo: da morte iniciática à ressurreição, de maneira a “vencer diretamente Cronos já não com figuras e

num simbolismo estático, mas operando sobre a própria substância do tempo, domesticando o devir” (DURAND, 2002:281). O messias não seria exatamente a imagem da domesticação do devir, mesmo que se lance à postura ascensional? Esse *estar-ciborgue* pode trazer a Grande Aurora para a humanidade, e para as raças de mundo de Mass Effect 2, mas apenas porque aceitou a missão suicida, e tomou a barca de Caronte até lá.

Assim, podemos ver Shepard-Márcio-Apolo não como o vencedor da morte, o aniquilador do tempo, mas como o próprio senhor do tempo. Por conta da pluralidade de imagens que Apolo ecoa (e que Shepard pode ecoar com a mecânica de escolhas do game), esse *estar-ciborgue* pode ser um tanto complicado de vislumbrar. Assim, já que estamos refletindo sobre o Mass Effect 2 e da temática a ficção científica, com a finalidade de explorar essa figura junção de imagens: a figura messiânica e sacrificial do pastor apolíneo, podemos traçar paralelos entre esse *estar-ciborgue* e outra figura do imaginário da ficção científica, o personagem Doctor na narrativa do seriado Dr. Who.

O Doctor, do seriado Dr. Who, de acordo com o livro “The Mythological Dimensions of Doctor Who” (CHEN:2010) ecoa uma pluralidade de imagens, como Jesus, Prometeu, Gandalf, de Senhor dos Anéis, e até James Bond. Essa heterogeneidade de imagens pode ocorrer pois Doctor é mostrado como um alienígena imortal que viaja pelo tempo, e troca de corpos assim que seu corpo antigo deve morrer. No seriado para TV, Doctor já foi encarnado por 11 atores, e cada encarnação pode oferecer particularidades.



Figura 121 - Os onze Doctors do seriado Dr. Who

A heregeonidade de Shepard-Márcio-Apolo vem da pluralidade de seus acoplamentos, e, se pensarmos no Doctor como apenas um personagem, quem sabe possamos ver suas encarnações também como acoplamentos. Assim como esse *estar-ciborgue* pode exercer suas ambilavências em seu corpo, o Doctor “unites contradictory categories in one body, whereas the former shape-shifts between opposed categories over time” (CHEN, 2008:58).

A ideia de que Shepard-Márcio-Apolo possa ser um tipo de enviado divino, de que Lázaro seria mais do que um bispo, uma figura amalgamada no próprio Jesus, nos daria pistas para visualizar esse *estar-ciborgue* também como um tipo de Gandalf: o mago ligado ao divino que pode renascer na trilogia “O Senhor dos Anéis”, e servir como um aglutinador de heróis que devem rumar para uma missão suicida.

Esse aglutinamento serve para abrir outros paralelos entre esse *estar-ciborgue* e Doctor: ambos tem a missão de ser nortes éticos para valiosos companheiros de jornada, e preferem escolher o caminho Paragon, quando possível. Podem, então, servir como pastores do potencial dos amigos e da humanidade. De acordo com Chen, o Doctor é um tipo de “humanity’s nurturing mother, always giving peptalks about mankind’s special potential” (2008:59).

As duas figuras tem veículos (a nave Normandy SR-2 para Shepard e a nave de viagem de tempo Tardis para Doctor) que podem os enviar para águas não navegadas pelos cidadãos comuns. E, com suas barcas, podem enfrentar seres sintéticos que almejam dominar a humanidade.

À medida que Os Collectors e os Reapers de Mass Effect 2 querem efetivamente transformar alguns humanos em seres sintéticos obedientes e destruir o resto da raça, podem, assim, serem vistos como o potencial de desumanização frente à tecnologia, em contraste com o renascimento de Shepard, que não o deixa menos humano. Os Daleks e Cybermen de Dr. Who, na visão de Levy, também podem ser lidos como uma representação do perigo da ciência:

“are symbols of the dehumanization of modern society, and are directly opposed to the Doctor’s democratic and humanistic values. The Daleks, Cybermen, and other villains, however, represent what we fear these discoveries may do to us, how they may change us or, worse yet, those in power over us” (LEVY, 1985:78)

Doctor e Shepard-Márcio-Apolo podem, então, salvar a humanidade não apenas por suas naturezas agregadoras, por criarem e nortearem times, mas também por serem a tradução do Rei-Sol, os líderes que podem matar o monstro, e levar a humanidade à

salvação. São essas pluralidades que fazem de Doctor e desse *estar-ciborgue* os manipuladores do tempo, ao mesmo tempo se metamorfoseiam nos heróis da vida e nos heróis da morte. O diagrama abaixo presentifica os paralelos:



Figura 122 – Os paralelos entre os manipuladores do tempo

#### *iv. Dois anos depois: Márcio como vínculo*

Na nossa última conversa, Márcio focou seu diálogo muito mais nas parcelas do game em que criou um tipo de vínculo. Mas também lembrou que algumas de suas conexões criadas com os personagens, em especial a conexão romântica com Miranda (uma das companheiras de Mass Effect 2), foram feitas exatamente porque “*a bronca dela era parecida com a minha*”.

Miranda tem uma relação com a corporação Cerberus, liderando a célula que reconstrói o corpo de Shepard. Ela começa como os olhos de Cerberus, que deve entender se Shepard valeu o investimento, e passa a confiar no herói depois de sua missão de lealdade, a personagem faz parte da nave e da missão suicida desde o começo. Ou seja, mesmo que os relacionamentos do jogador não sejam consequência de um combate passado, são criados com um combate futuro em vista. De qualquer maneira, as parcelas mais prazerosas para Márcio são as possibilidades de diálogo e a criação do grupo. O jogador comentou que pensou em ter um relacionamento com Tali, mas que Miranda tinha uma jornada mais parecida com a dele.



Figura 123 - Miranda, escolhida como possibilidade de romance, em Mass Effect 2

Além das parcelas que já tinha comentado, com Thane, Tali e Legion, Márcio relembrou de mais um dos elos que gostava: *“Eu gostei de ir buscar o Garrus, reencontrar o cara (ele é um companheiro também no primeiro Mass Effect), você se sente um amigo”*. Depois do primeiro game e da morte de Shepard, Garrus decide criar seu próprio esquadrão para lutar contra o crime. O impacto que ele consegue causar é tão forte que vários grupos de mercenários resolvem caçá-lo. Em Mass Effect 2, a missão de recrutamento do companheiro leva o seu codinome: Archangel, e o jogador não sabe da verdadeira identidade de Archangel até chegar até quase o final da fase e se reencontrar com o companheiro.

A questão da amizade como possibilidade de pastoreio, nas missões de recrutamento e de lealdade, como vimos, foi um acoplamento importante para Márcio, e

a postura viscosa de poder juntar os companheiros foi a parte mais lembrada pelo jogador. Por exemplo, na batalha final, ele se lembrou de levar os “*companheiros que tinha mais vínculo, e não os mais fortes*”. Ou seja, na hora de completar a missão suicida, valeu mais para Márcio a intimidade do que a possibilidade de vencer. Por mais que tenha saído vitorioso, e com o time intacto, a entrada na batalha foi resolvida com uma perspectiva íntima.



Figura 124 - Garrus em sua missão de recrutamento em Mass Effect 2

Outra parcela lembrada foi a postura espetacular de servir como um Sol aos seus companheiros. Para ele, a função de juntar um grupo no game tem semelhança com a vida real: “*Estar em grupo, esse sentimento de amizade, mesmo com quem é chato, temos uma missão a cumprir, assim como na vida. Você descobre gente bacana mesmo que no começo pareçam chatos. É uma emulação do grupo na vida*”. Talvez possamos entender que a questão de agregar grupos, de entender até as “pessoas chatas” quando há o mesmo objetivo, e de tentar servir como um exemplo solar seja algo que o jogador tenta aplicar na vida, além do videogame.

Quando questionado sobre quem é dentro do universo de Mass Effect 2, Márcio trouxe de novo a questão do pastoreio: “*Eu sou o Shepard. Figura que junta grupos*”. O mesmo tema aparece na sua imagem final:

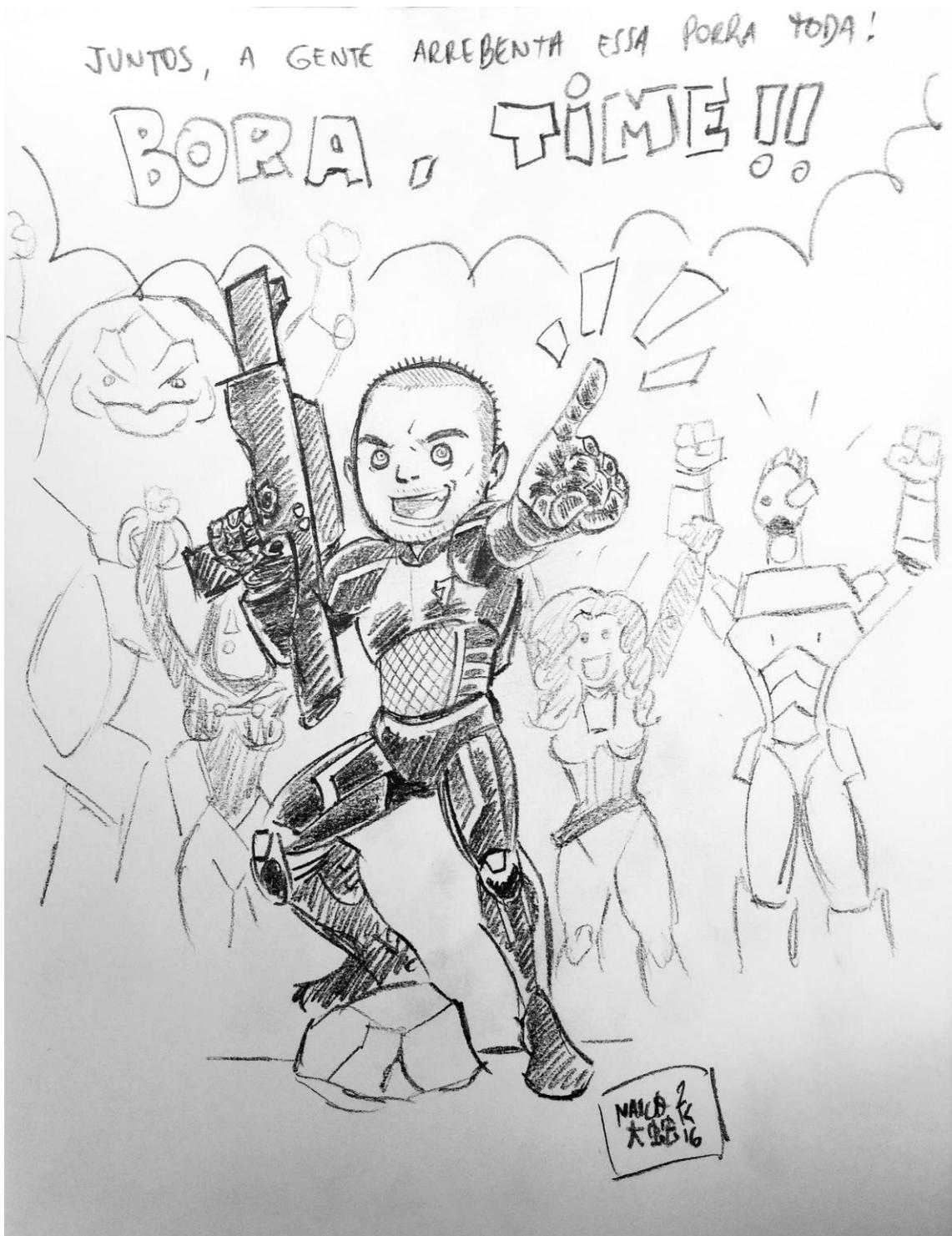


Figura 125 - Desenho de Márcio que mostra como se vê no mundo de Mass Effect 2

Voltamos, então, aos acoplamentos dramáticos ou sintéticos: com um objetivo em mente, Márcio pode assumir o papel de centro gravitacional do grupo, além de servir como aquele que os une.



## **b. Jean Lucas e o militar hermético**

### ***i. Da cabana do eremita ao Narciso***

No nosso primeiro encontro, Jean Lucas disse ser muito introspectivo, e que os videogames tiveram uma participação muito ativa em sua vida: *“Eu era muito doente e não podia sair de casa, então eu agradeço aos games por poder viver outras vidas”*. Certamente que a solidão, como qualquer outro afeto, pode ser experimentada de diversas maneiras, ao longo da vida, ou até no mesmo momento. Ou seja, a criança que fica em casa sem poder sair pode vivenciar isso como uma solidão opressora ou como um refúgio, e muito provavelmente Jean Lucas experimentou essas duas faces do isolamento.

Para o jogador, o videogame pode servir como dispositivo de potência, de vivência de outras vidas, talvez possamos considerá-lo tanto uma potência de escapismo quanto uma potência de experiências plurais. Pois não seria exatamente essa a possibilidade que está no escapismo? Para imergir no escapismo, como vimos, é necessária uma solidão cheia de refúgio, para que o corpo possa querer estar e protagonizar a fantasia. Do refúgio, diz Bachelard (1988), nasce o devaneio da criança que pode sonhar em uma solidão feliz, e no devaneio, o tempo pode ser superado, porque a substância do tempo se torna uma crisálida para a imaginação.

A casa da criança que não pode sair, mas que ainda pode explorar diversos mundos tem paralelos interessantes com a solidão extrema da cabana do eremita, que Bachelard chama de uma gravura-príncipe por aprofundar as lembranças das experiências:

“Vamos até a solidão extrema. O eremita está só diante de Deus. A cabana do eremita é o antitipo do mosteiro. Em torno dessa solidão centrada irradia um universo que medita e que faz preces, um universo fora do universo. A cabana não pode receber nenhuma riqueza "desse mundo". Ela tem uma feliz intensidade de pobreza. A cabana do

eremita é uma glória da pobreza. De despojamento em despojamento, ela nos dá acesso ao absoluto do refúgio” (BACHELARD, 1996:218)

Da mais absoluta solidão podemos chegar ao absoluto do refúgio, pois, diz Bachelard, abster-se de posses pode lembrar aos sonhadores de suas potências infinitas. Na solidão imaginante de sua cabana, a vivência com o videogame pôde, para Jean Lucas, funcionar como um agregador de potencialidades. Cada game e cada mundo podem surgir da cabana e metamorfoseá-la em diferentes tipos de casa. No videogame, o sonhador pode vivenciar a imensidão. Imagine uma cabana que, como massa de modelar, pode se tornar a própria gravura da imensidão, pois mesmo quando estamos imóveis, “sonhamos num mundo imenso” (BACHELARD, 1996:169).

Mesmo para um jogador acostumado a sonhar games, é necessário esse trançar de mundos, entre a pequenez da cabana e o vasto da imensidão. O sonho, o devaneio, coloca Bachelard (1997) deve ser um equilíbrio entre o mundo conhecido e o mundo sonhado, pois mesmo na solidão do refúgio misturamos nos devaneios as nossas experiências.

Falamos aqui de uma identidade (e não a identidade), uma definição em mutação, sempre que afirmações e crenças mudam os hábitos, são essas afirmações e essas crenças que trazemos conosco, quando entramos em contato com o game e com o mundo novo que nos foi apresentado. No caso de Jean Lucas ele precisou, primeiramente olhar para as águas e ver uma parcela de si na imensidão, e depois, imergir. Para o jogador, “*imersão é comprometimento: eu preciso me importar e ter responsabilidade com aquele personagem*”. Podemos, então, entender esse comprometimento como um acordo em que Jean Lucas realiza com o mundo do game e com o videogame. Em troca, ele entende que tem uma responsabilidade para com o avatar.

O olhar para Jean em especial, que percebeu os games como uma potência de experiência desde a infância, facilite presentificar a imagem do Narciso nas águas. Ao sair da cabana do eremita, o jogador olha para o game pela primeira vez, e precisa poder, de certa forma, se contemplar nesse mundo. Talvez a contemplação de si seja um processo lento para alguns jogadores, mas para Jean em Mass Effect 2 o sistema de escolhas ofereceu para o sonhador o espelho que precisava para imergir.

Como começa sua jornada com necessidade de comprometimento, Jean Lucas pode, já no sistema de criação de personagem, colocar um pouco de seu mundo vivido dentro daquele mundo sonhado. Quiçá podemos dizer que a construção do avatar

funciona como uma evocação de Narciso para Jean, que pode ver na sua imagem dulcificada uma “revelação de sua identidade e de sua dualidade, a revelação de seus



Figura 126 - Parte do sistema de criação de personagem de Mass Effect 2

duplos poderes viris e femininos, a revelação, sobretudo, de sua realidade e de sua idealidade”. (BACHELARD, 1998a.:34).

Mais do que poder moldar a face do avatar, para Jean foi muito importante poder colocar mais de si em Shepard, em um amálgama que ele chamou de “Male-Gay-Shepard”. A comunidade de Mass Effect costuma chamar as duas versões do protagonista (feminina e masculina) de Male-Shepard ou Female-Shepard, e Jean jogou os dois primeiros games como Male-Shepard. Ele descobriu pesquisando na internet que, apesar de não existir a possibilidade de romance com o mesmo gênero nos dois primeiros games, Mass Effect 3 aumenta as possibilidades de romances. Antes de se lançar a Mass Effect 2 e a partir desse descobrimento, seu *estar-ciborgue* pode fazer esse acoplamento: “*Acho que a minha experiência com o Male-Gay-Shepard foi quase que como se eu estivesse no comando*”.

Assim, antes mesmo de entender qual ameaça Shepard deveria enfrentar em Mass Effect 2, Male-Gay-Shepard-Jean pode colocar os pés nas águas da imersão pela contemplação de Narciso. A contemplação do avatar, de si e do mundo pode começar, assim, um processo de comprometimento. Antes mesmo de começarmos a narrativa ludológica *per se*, já podemos visualizar a trajetória dos acoplamentos iniciais de Jean Lucas:



Figura 127 - Trajetória inicial da imagem Male-Gay-Shepard-Jean

Ainda na visão de imersão de Jean, a questão da responsabilidade foi trazida, e ela será importante para o desdobramento e a sustentação desse *estar-ciborgue* enquanto vive o universo e a narrativa de Mass Effect 2, como veremos a seguir.

### ii. O diálogo hermético

Para Jean Lucas foram os momentos de difíceis decisões que se tornaram os mais memoráveis, assim como sua habilidade de convergir os personagens e resolver os problemas com o diálogo. O diálogo era a habilidade mais importante de Shepard-Jean que disse que o discurso final de Shepard, durante a última missão, foi um das mais importantes que ele se lembra. Com a possibilidade de escolher entre um discurso Pagaron, Renegade, nenhum dos dois ou uma mistura, Shepard-Jean falou que se sentiu no comando.

A palavra “comandar”, no sentido de exercer autoridade, parece ter um uso preciso para Shepard-Jean, que se colocou no papel do general uriano durante a narrativa ludológica de Mass Effect 2, especialmente para o final do game. Contudo, durante o percurso de seu trajeto, a sustentação a esse *estar-ciborgue* também pode ser realizada pela sua habilidade no diálogo, mesmo que nem sempre seja um comando fluido ou simples. Das missões que Jean Lucas mais lembrou estão aquelas em que os conflitos dos seus companheiros eram questões de abuso ou uso de poder, e dialogar com o abuso sem exercer a mesma agressividade pode ser visto menos como comandar, e mais como mediar, ou inspirar. Shepard-Jean focou-se na parcela Paragon das respostas, muito menos como um anti-herói intimidador, e muito mais como um líder carismático.

Aprofundar-se e respeitar a cultura de outras raças, tentando fazer com que os seres alienígenas alinhem seus discursos ao dele pode ser visto como uma forma de comando, mas menos uriano ou agigantado, e mais íntimo. Por exemplo, Jean colocou: “*Gosto do julgamento da Tali, porque também toda a sociedade dos*

*Quarians é bem interessante. O porquê do pai dela ser considerado traidor, mesmo que com boas intenções para o povo deles. É bem difícil também ver que ele não tinha más intenções, além de fazer com que o povo dele tivesse uma chance de conseguir viver mais*". Servir como um advogado de Tali, para Jean, tem a ver com compreender as nuances da sociedade dos Quarians, raça da NPC, e perceber como mostrar aquilo que ele enxergou para outro povo.

Por conta das ações do pai de Tali, consideradas errôneas pelos Quarians, os representantes mais importantes da raça colocam Tali em um julgamento, mas um dos Almirantes da frota Quarian quer usar isso para começar uma nova guerra com os Geth, raça sintética que os Quarians criaram. Mostrar essa motivação alternativa do Almirante pode ter a ver com o rei-jurista uraniano, que coloca o Almirante na cadeira do réu: "No, Admiral, this is a scham. (...). Do whatever you want to your toy ships, but leave my crew out of your political bullshit" (SHEPARD/RENAGADE, MASS EFFECT 2:2010). Ou pode ser feito de maneira menos combatente, lembrando aos Quarians como Tali é importante para a sua cultura: "You are not really interested in Tali, this trial isn't about her. (...). Tali Zorah saved the Citatel<sup>40</sup>, she saved the Alerai<sup>41</sup>, she showed the galaxy the value of the Quarian people" (SHEPARD/PARAGON, MASS EFFECT 2:2010).

Menos soberano e mais comunicador, para Shepard-Jean é necessário um ajuste, então, uma empatia. Contudo, existe uma postura do general agigantado que pode ir se acoplando a esse *estar-ciborgue* quando vê sua mediação sendo sustentada pelo universo do jogo. Entre o diálogo e o comando, Shepard-Jean se interessa pelos momentos que pode servir como inspiração para valorizar seus companheiros, e quando pode fazer parte da jornada dos NPCs de autoconhecimento: "*Amo de paixão a missão onde o Legion aparece pela primeira vez, porque a crise existencial dele como máquina pensante é fascinante*".

Quando Shepard aceita um Geth, um dos oponentes do primeiro game, em sua nave, a criatura sintética fala: "We are Legion, a terminal of the geth. We will integrate into Normandy. We anticipate the exchange of data" (LEGION, MASS EFFECT 2:2010). Legion usou parte da armadura de Shepard do primeiro game como acoplamento em seu corpo, o que deixa Shepard curioso. A crise existencial que Jean se refere tem a ver com uma das últimas conversas que o protagonista tem com o NPC:

---

<sup>40</sup> Citatel é a cidade principal de Mass Effect 2.

<sup>41</sup> Alerai é o nome do navio laboratório do pai de Tali, em Mass Effect 2.

“Shepard: Why were you trying to contact me?  
Legion: You oppose the heretics<sup>42</sup>. Those that took the Old Machines as gods.  
Shepard: All kinds of organics fought against Sovereign and his geth allies. Why am I so interesting?  
Legion: You were the most successful. You killed their god<sup>43</sup>. You succeeded where others did not. Your code is superior.  
Shepard: That doesn't explain why you used my armor to fix yourself.  
Legion: (after a long pause) There was a hole.  
Shepard: But why didn't you fix it sooner? Or with something else?  
Legion: (longer pause than before) No data available” (LEGION e SHEPARD, MASS EFFECT 2:2010).

Legion pode falar com um consenso para todos os Geth e como ele mesmo, e assistir a essa mudança pode ser prazeroso para Shepard-Jean exatamente por Legion poder representar uma mediação entre orgânicos e sintéticos, ou ao menos entre os sintéticos que se veem como coletivos, e sintéticos que se veem como indivíduos. Talvez essa ligação com Legion, visto como vilão por muitos dos NPCs, seja uma forma hermética de “revalorizar o que está desvalorizado” (DURAND, 2002:158).

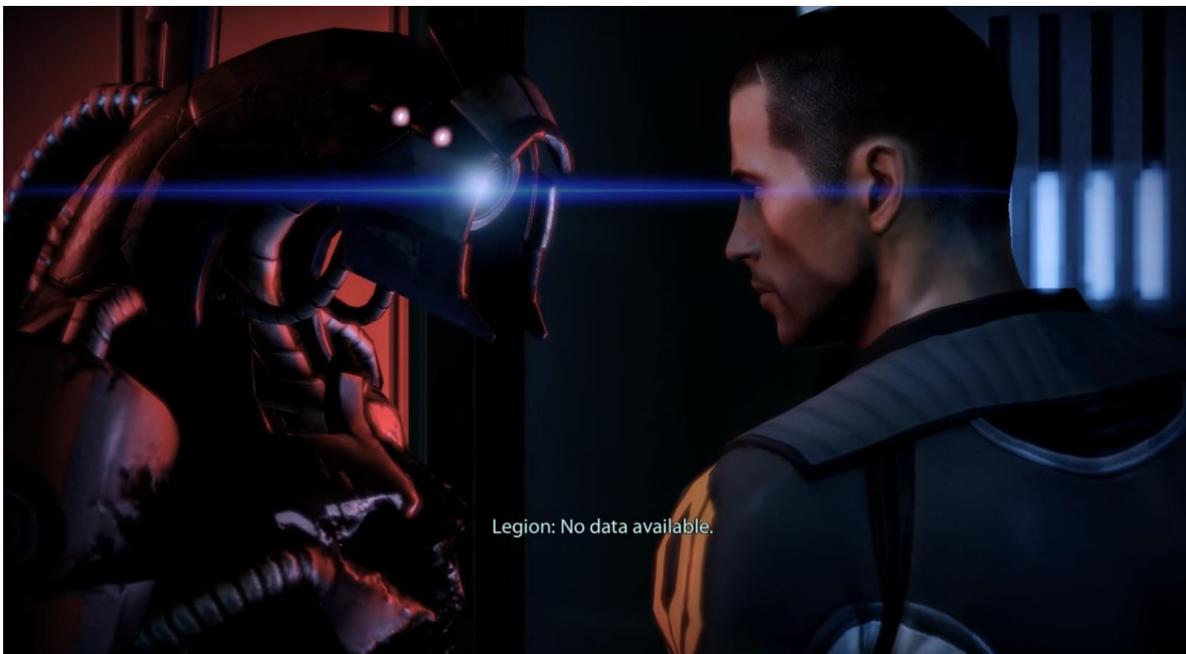


Figura 128 - Legion e Shepard falam sobre o pedaço de armadura que o Geth utiliza

O antropólogo também associa o deus grego Hermes à “harmonização dos contrários” e “a condução das almas” (DURAND, 1993:158), duas imagens que podemos ver como acoplamentos de Shepard-Jean-Hermes. Os dois mitemas tem a ver com a capacidade hermética de transitar e de criar trajetórias, conhecer as estradas, e

<sup>42</sup> Geths que aceitaram os Reapers (inimigo principal da franquia e seres sintéticos) como deuses e passaram a atacar criaturas orgânicas.

<sup>43</sup> Em referência ao primeiro jogo da série.

proteger os viajantes. Eliade (1996:263) sugere que o deus pode passear não apenas pelas ruas, mas por três níveis cósmicos: céu (Olimpo), terra, e inferno (Hades). Podemos imaginar Shepard-Jean-Hermes transitando em três níveis: o desconhecido infernal (Relay Omega 4), o mundo dos humanos os quais deve salvar, e a galáxia cheia de conflitos; ou até mesmo entre o mundo dos orgânicos, o mundo dos sintéticos, e o mundo em que esses dois se cruzam.

Assim como Hermes, Shepard-Jean deve guiar seus companheiros e transitar não apenas em missões, mas em dilemas éticos, e a ressurreição do herói pode ser vista como um desafio à própria substância do tempo. Por passear entre o bem e o mal, Hermes harmoniza os contrários. Por passear entre culturas e dilemas entre raças, esse *estar-ciborgue* pode, também, servir como mediador e harmonizar os contrários. Há, também, a própria trajetória de Shepard-Jean, que, através de intimidade com seus companheiros, pode criar uma postura de militar uraniano. Vamos rever os acoplamentos que dão sustentação a esse *estar-ciborgue*:

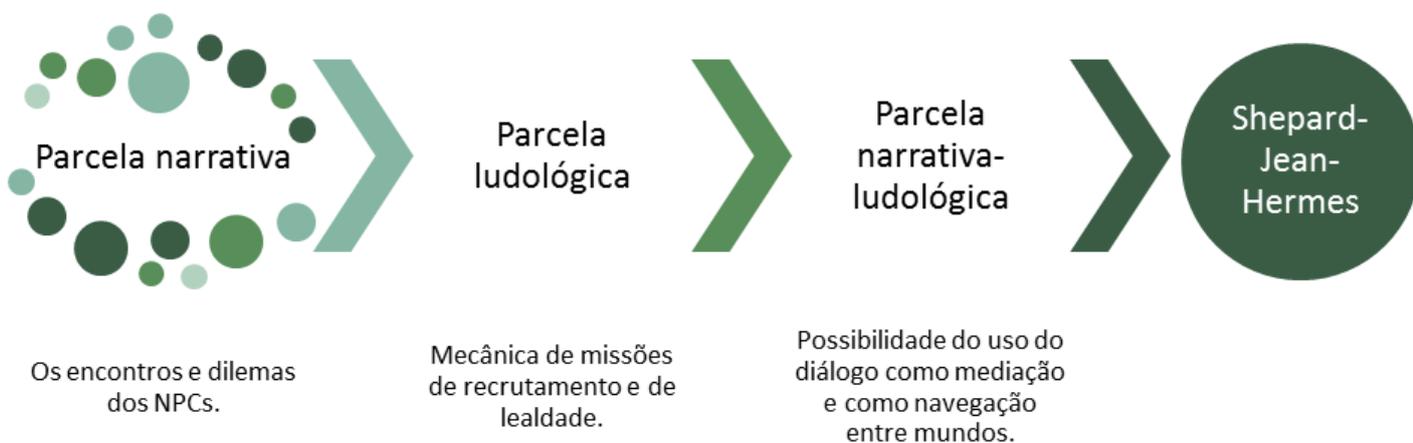


Figura 129 - Realização do percurso da imagem Shepard-Jean-Hermes

### iii. O militar e seu discurso

Nem sempre Jean Lucas tinha a certeza de que iria conseguir realizar os feitos, e talvez seja exatamente por isso que essas mediações se tornaram parte de sua memória. Há mais um aspecto de Shepard-Jean, que mostra essa importância das missões com teor político, e também outro tipo de acoplamento: *“Inesquecível pra mim, foi a missão de lealdade da Jack, que tem um teor muito pesado de abuso de poder. Acredito que seja a minha personagem predileta, pela sinceridade quase parecida com a minha”*.

Jack, conhecida como Subject Zero, tem habilidades bióticas e é uma notória criminosa, tão perigosa, que foi mantida em estado criogênico depois que foi capturada. Em sua missão de lealdade, Shepard descobre que ela foi raptada quando infante e mantida pela Cerberus em uma prisão laboratório com outras crianças, torturada constantemente para atingir seu potencial como arma biótica.

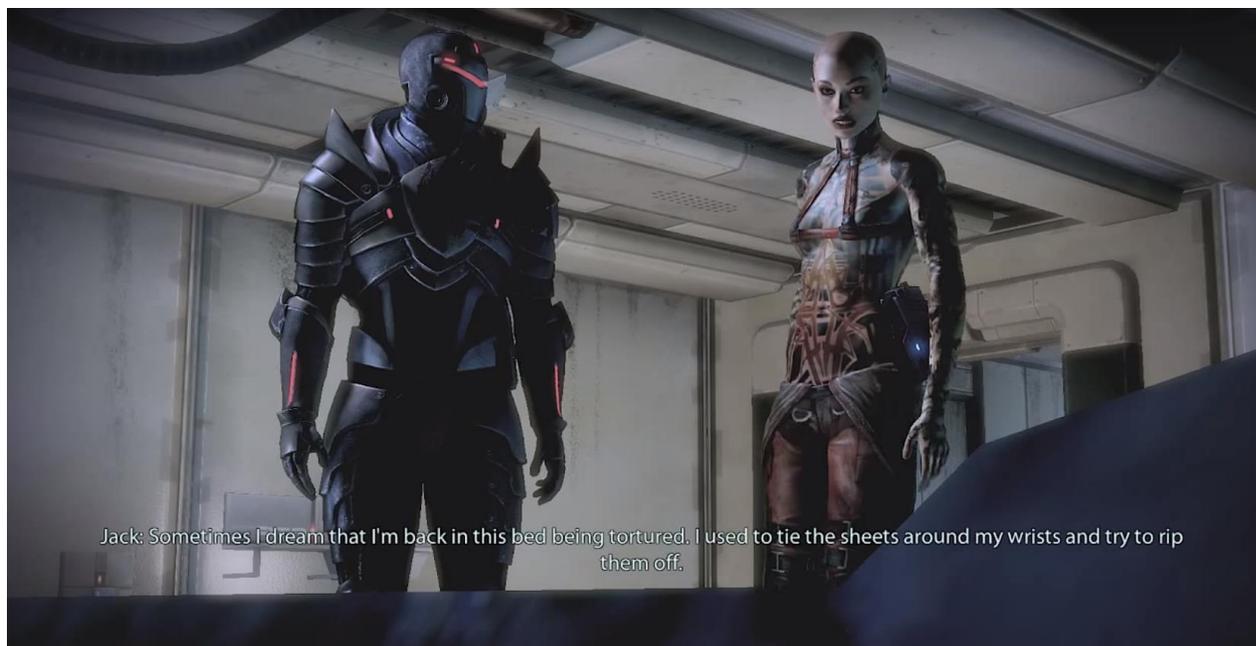


Figura 130 - Jack, em sua missão de lealdade, em Mass Effect 2

Quando perguntado se ele tinha uma postura parecida com a de Jack no videogame, Jean respondeu que ele não podia, pois era um líder no mundo de Mass Effect 2. A conexão com a Jack era do próprio Jean, mas Shepard-Jean, mesmo que falasse muito com ela, não poderia responder aos NPCs como a Jack responderia: *“Seria lindo mandar a Liara<sup>44</sup> calar a boca depois do piti que ela teve, como a Jack faria”*.

Jean-Shepard não pode fazer tudo que ele quer por escolha, afinal os discursos de Renegade do protagonista estariam bem próximos das falas de Jack, por ser uma personagem intimidadora, crua, que fala direto ao ponto: “Shit, you sound like a pussy” (JACK, MASS EFFECT 2: 2010). Ou seja, Jean-Shepard poderia mandar Liara calar a boca, se assim quisesse, pela ludologia do game. Ele não o faz por optar se transformar no militar mediador, mesmo que, por vezes, tenha que esconder qual seria a sua verdadeira forma de lidar com o conflito. Junito Brandão argumenta que Hermes teve suas funções ampliadas ao longo dos anos, e que “por ter furtado o rebanho de Apolo,

<sup>44</sup> Um dos NPCs do primeiro game de Mass Effect que faz uma curta participação no segundo.

se tornou o símbolo de tudo que implica em astúcia, ardil, e trapaça” (1993:549). Talvez Shepard-Jean-Hermes não esconda sua natureza pelo prazer da trapaça, mas podemos perceber que há astúcia no processo, e uma postura sacrificial: fazer o que parece melhor para o bem maior.

Na ficção científica, podemos traçar paralelos entre Shepard-Jean-Hermes e o Comandante Adama, da série *Battlestar Galactica*, em sua reimaginação de 2005 a 2009. Antes do início da série, e mostrado como flashbacks, Zack, um dos dois filhos de Adama morreu durante um voo operacional militar. Sua então noiva, a rebelde, explosiva, e intimidadora, Kara "Starbuck" Thrace, contudo, começou um relacionamento quase paternal com Adama.

Nosso *estar-ciborgue* não necessariamente cita Jack como sua filha, mas como sua confidente, em um tipo de relação de irmandade. Mas tanto Adama quanto Shepard-Jean-Hermes podem pausar a guerra contra os seres sintéticos para realizar missões que são importantes para Kara e Jack. No caso de Adama, o General gasta quase todos os seus recursos para buscar uma Kara desaparecida. No caso de Shepard-Jean-Hermes, ele abre mão do diálogo com Cerberus para ajudar Jack a explodir a prisão da sua infância.



Figura 131 - Adama e Kara, do seriado *Battlestar Galactica*, de 2005

O militar comandava a nave *Battlestar Galactica* com tecnologia antiga, ele estava prestes a se aposentar, e a nave prestes a se tornar um museu. Nesse mesmo ano, os seres sintéticos *cylons* iniciaram um ataque surpresa e quase dizimaram a população

humana. Adama, assim, teve que assumir o papel de salvador da humanidade, juntamente com uma equipe altamente qualificada, que contava com Kara, seu segundo filho, pilotos de nave, e até uma representante política, a presente Roslin.

Sobreviver muitas vezes significava, para Adama, ter que tomar decisões complicadas em meio a desafios éticos, e, em algumas vezes, enviar seu time para missões suicidas. Ambos, Adama e Shepard-Jean-Hermes tem sua parcela militar uraniana, mas também acreditam no diálogo como uma maneira de mediar conflitos. Uma postura mais dura deve ser tomada apenas quando o diálogo não funciona

Logo no início da série, Adama deve devolver o moral para os humanos restantes, e, para tal, faz um discurso sobre o mito de encontrar a Terra, um planeta perdido e citado apenas em escrituras sagradas. Ele informa que sabe o paradeiro da Terra, mas é confrontado, em particular, pela presidente Roslin:

Laura Roslin: There's no Earth. You made it all up. President Adar and I once talked about the legends surrounding Earth. He knew nothing about a secret location regarding Earth, and if the President knew nothing about it, what are the chances that you do?

“Adama: You're right. There's no Earth. It's all a legend.

Laura Roslin: Then why?

Adama: Because it's not enough to just live. You have to have something to live for. Let it be Earth.

Laura Roslin: They'll never forgive you.

Adama: Maybe. But in the meantime I've given all of us a fighting chance to survive. And isn't that what you said was the most important thing, the survival of the human race?” (ROSLIN e ADAMA, BATTLESTAR GALACTICA: 2005-2009).

Ao longo da série Adama deve encontrar-se, e algumas vezes, tornar-se o mediador entre humanos e cylons. Assim como nosso *estar-ciborgue* em *Mass Effect 2*, Adama descobre que nem todo ser sintético tem uma mente coletiva, ou mesmo quer causar mal aos seres orgânicos. Podem ser vistos, então, como harmonizadores de contrários, e como viajantes dos três mundos. Mesmo assim, comandar as criaturas orgânicas contra os sintéticos que realmente querem a destruir pode variar, para as duas imagens, entre o diálogo e a astúcia hermética. Podemos visualizar os paralelos entre os dois personagens abaixo:

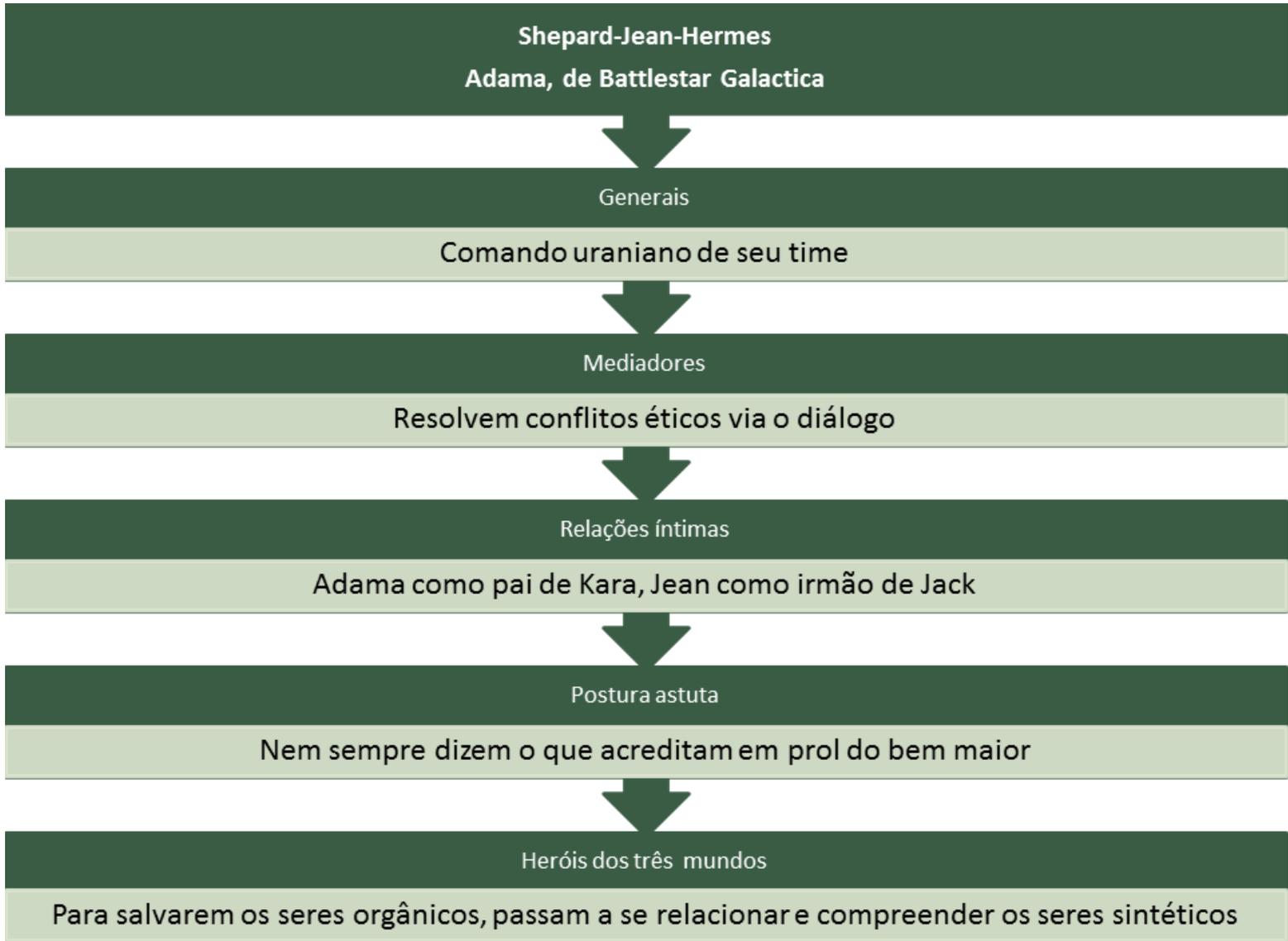


Figura 132 - Os paralelos entre os harmonizadores de contrários, os militares herméticos

#### *iv. Dois anos depois: Jean Lucas como Jack*

Dois anos depois de experienciar Mass Effect 2, Jean relembra das questões filosóficas entre o que é e o que não é ser humano: “*Me lembro da crise de Legion: não sei quem sou, sou várias pessoas, sou legião. Nós todos somos assim. Gosto também da questão da máquina que adquire consciência*”. O viajante dos três mundos comentou, então, que vê em toda a humanidade a questão de ser muitos, de ser “legião”. Pode não apenas compreender os seres sintéticos, mas vê-los como parte da humanidade (ou ver a humanidade como parte deles).

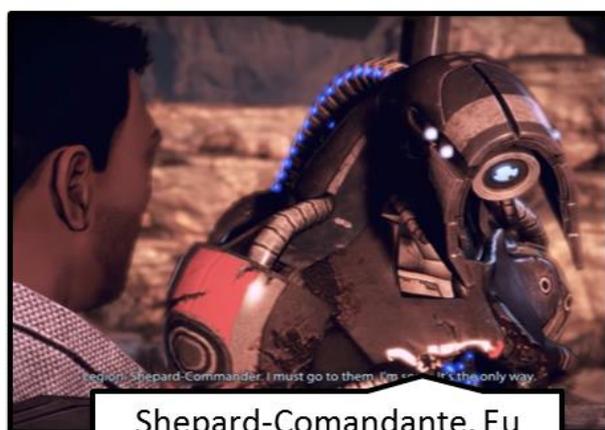
O nome de Legion (Legião) em Mass Effect 2 faz alusão a uma passagem bíblica, em que Jesus batalha contra um demônio encarnado: “Pois Jesus já lhe havia ordenado: ‘Sai deste homem, espírito imundo!’ Todavia, Jesus o interrogou: ‘Qual é o teu nome?’ Respondeu ele: ‘Meu nome é Legião, porque somos muitos’ (BÍBLIA,

MARCOS 5:9). No videogame, o terminal de Inteligência Artificial da Normandy, chamada EDI, Shepard e Legion, deixam clara a alusão bíblica:

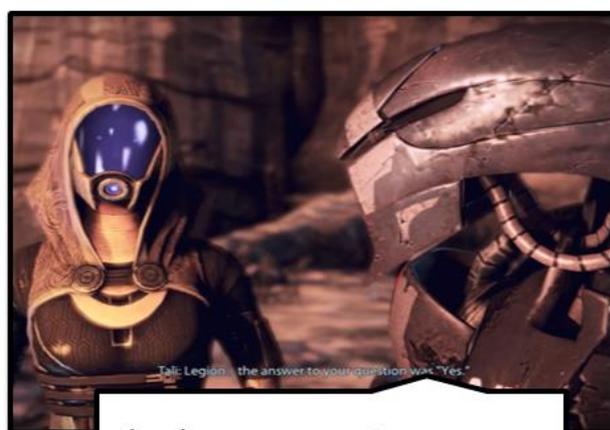
“Commander Shepard: Then what should I call you?  
Geth: Geth.  
Commander Shepard: I mean you. Specifically.  
Geth: We are all geth.  
Commander Shepard: What is the individual in front of me called?  
Geth: There is no individual. We are geth. There are currently 1183 programs active within this platform.  
EDI: "My name is Legion, for we are many."  
Commander Shepard: That seems appropriate.  
Geth: Christian Bible, the Gospel of Mark, chapter five, verse nine. We acknowledge this as an appropriate metaphor. We are Legion, a terminal of the Geth. We will integrate into Normandy” (LEGION, EDI e SHEPARD, MASS EFFECT 2:2010).

Legion, começa sua jornada, então, como uma metáfora para o demônio, ou os demônios do inferno. Durante Mass Effect 2, ele tem o momento em que não consegue explicar porque usou especificamente a armadura de Shepard para consertar um defeito em sua unidade. No terceiro game da franquia, lançado em 2012, é possível exterminar ou salvar toda a raça Geth. Quando Tali e Shepard se reencontram com Legion ele coloca: “Do you remember the question that caused the creators to attack us, Tali'Zorah? Does this unit have a soul?” (LEGION, MASS EFFECT 2: 2012)

Se o jogador opta por uma ação Paragon, Legion fala pela primeira vez na primeira pessoa, e Tali responde que sim, essa unidade tem uma alma:



Shepard-Comandante. Eu preciso ir a eles. Me desculpe. É a única maneira



Legion, a resposta para sua pergunta era “Sim”

Figura 133 - Resolução do conflito entre Geth e Quarian, com escolha Paragon, em Mass Effect 3

O conflito entre sintéticos e orgânicos, portanto, é um dos mitemas que permeia a franquia Mass Effect. A questão “da máquina que adquire consciência”, contudo, não

será resolvida por Jean em Mass Effect 2, apesar de poder ser revista no videogame seguinte. O jogador, contudo, com as experiências que teve em Mass Effect 2 não vê a “Legião” como uma alusão aos demônios cristãos, mas a uma realidade que, para ele, parece ser um mitema da humanidade.

A memória de Jean também tem a ver com o vínculo como a de Márcio, mas nos parece que existe uma preocupação menor em conseguir juntar um grupo, e um desejo de compreender os conflitos dos personagens. Ambos, contudo, criaram paralelos entre o jogo digital e a vida, ou, então, as questões do videogame que podem refletir em suas vidas. Márcio trouxe a questão do objetivo do time, enquanto Jean começou a rememorar sobre os momentos em que a intimidade com seus companheiros escoaram para fora do game.

Além de Legion, Jean Lucas disse que “*se importava*” com toda a sua tripulação, que só teve uma missão que ele “*fez arrastado*”, e que completou o restante com muito prazer. Com personalidades distintas, o esquadrão de Mass Effect 2 permitiu ao jogador processos de identificação. Sendo que, para ele, Legion e Jack ainda oferecem as narrativas ludológicas as quais mais apreciou.

“*Me lembro da missão de lealdade da Jack, de eu ficar muito puto junto com ela*”. Mais do que apenas ter as missões de Jack em sua memória, Jean, pôde, depois de o game acabar, afirmar-se como a própria personagem. Quando perguntamos quem ele é no universo de Mass Effect 2, ele respondeu: “*Eu sou a Jack. Sou boca suja, tenho surtos de raiva, ela é minha melhor amiga em Mass Effect*”.

Imaginamos que, depois de acabarem as suas atividades de liderança, o jogador pode realizar um acoplamento não militar, que não se preocupa com a missão suicida. Também podemos dizer que é uma imersão no universo do videogame, mas que independe do avatar. Shepard-Jean precisa resolver conflitos com o diálogo, precisa ter uma postura astuta frente à missão que tem a frente, e não pode xingar o “piti da Liara”. Contudo, o retorno ao game como lembrança permite que o sonhador possa experienciar as simbologias de Mass Effect2 como se fossem suas, sem co-atuação de Shepard.

Dessa maneira, Jean Lucas pode, ele mesmo sem a presença de uma representação corporal avatarizada, se importar com o mundo do videogame, com as intimidades que criou, para pensá-las tanto como conflitos do ser humano, no caso de Legion; ou como amizades em que podem emanar e serem experienciadas do game. Jean, como jogador-sonhador, não é mais o militar hermético dos acoplamentos que teve como *estar-ciborgue*. Jean é Jack.

Essas duas vivências também foram citadas em seu desenho final, que mostra, como nos conto, quem ele é, e o tema mais interessante de Mass Effect 2:

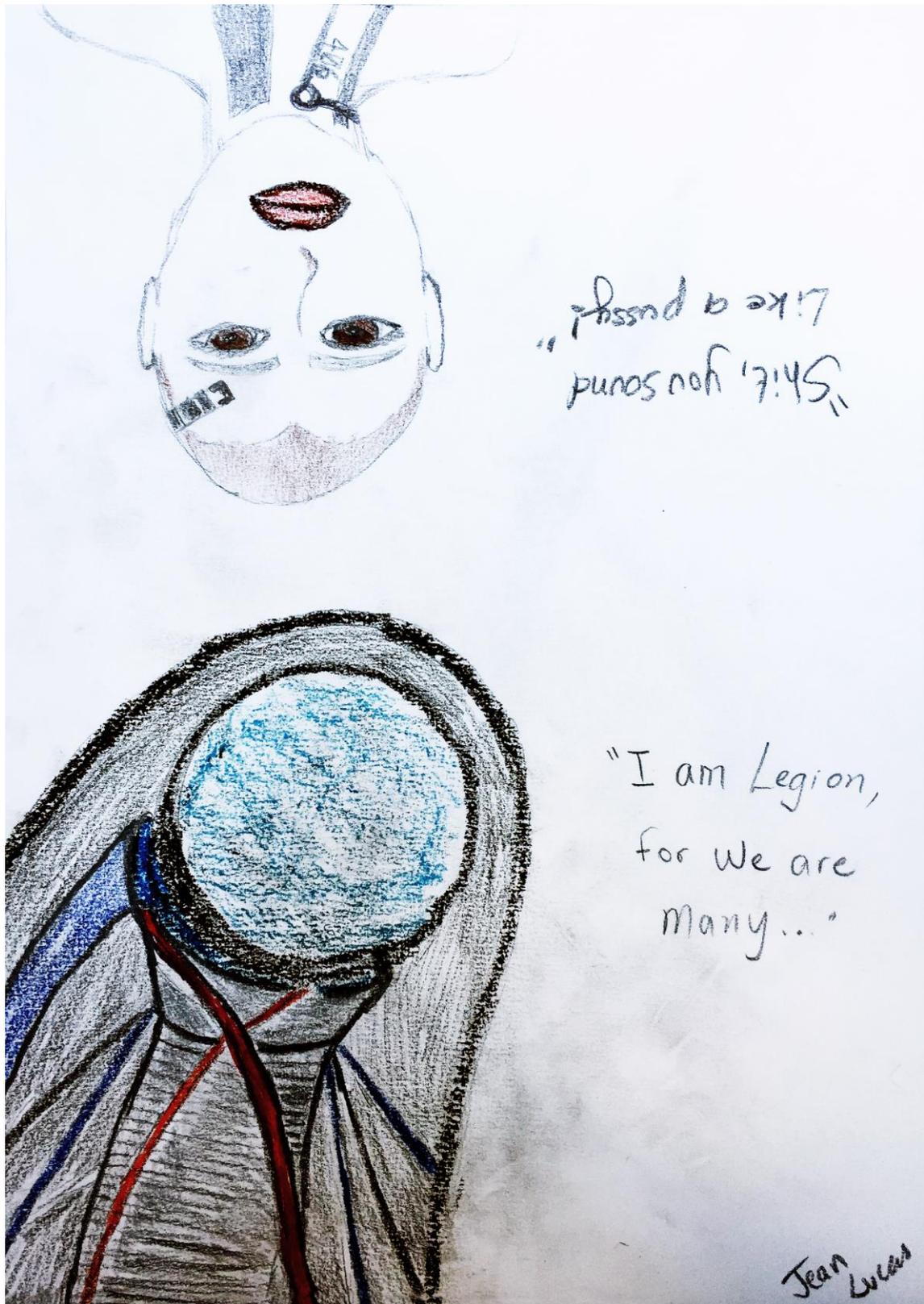


Figura 134 - Desenho de Jean Lucas que mostra como se vê no mundo de Mass Effect 2



### c. Aline e a árvore invertida

#### i. Da escolha pelo combate

Aline, como vimos anteriormente, criou um diário para explicar suas ações quando não achava que o game o fazia de modo satisfatório. Ela também tinha uma maneira bem pessoal de falar sobre encarnar um personagem; para ela a questão da coatuação aparecia o tempo todo na fala, como por exemplo: *“Eu havia decidido ser full Paragon<sup>45</sup>, no background da minha personagem, que era sobrevivente e Vanguard, se não me engano. Meu estilo de jogo era mais a Leeeeeeroy Jenkins<sup>46</sup>, fazendo linha de frente e usando bastante dos poderes bióticos. Além disso, ela tinha um senso de "preciso fazer apenas o que é certo". E mesmo que muitas vezes eu soubesse que prejudicaria o jogo, segui as decisões que eram de acordo com esses traços da personalidade da minha Shepard”*.

Aline parece escolher que personagem ela quer interpretar no game, e varia entre escolhas que fazem sentido para ela como jogadora (que depois são explicadas no diário para que a personagem Shepard não perca sua consistência), e escolhas que fazem sentido para a sua persona no palco. O videogame como um laboratório de experimentações e transformação fica explícito para ela, como é possível ver nos discursos que constrói ao falar sobre: *“A realidade do jogo é mais legal do que a minha, não tenho que ir pra faculdade ou pro trabalho, posso salvar o mundo. Eu*

---

<sup>45</sup> Não realizar nenhuma ação, nem ter nenhum diálogo do tipo Renegade.

<sup>46</sup> Jogador de World of Warcraft que ficou ausente por toda a explicação de seu líder durante uma missão perigosa, e quando voltou ao teclado, saiu correndo em direção a uma sala cheia de inimigos berrando seu nome: “Leeeeeeroy Jenkins”. Sua ação impulsiva matou todos os membros do seu grupo. Seu vídeo se tornou uma sensação, e a Blizzard (desenvolvedora do game) adicionou o personagem como uma participação especial em vários de seus games. Jogar no estilo Leroy Jenkis seria enfrentar os oponentes de primeira, com muita proatividade, mas, por vezes, sem nenhum planejamento.

*fico no meio entre o jogo e a realidade no meu dia-a-dia. Também faz parte sair do jogo, refletir sobre o que aconteceu, e aplicar isso na minha vida”.*

Aline acredita que, por conta desses amálgamas já definidos como um tipo de encenação teatral, sua transitoriedade entre mundo e mundo do game aparece de forma natural, o que pode ajudar a explicar o uso de “eu” e de “ela” (em uma referência à personagem) durante suas falas. Parece-nos que, ao contar de sua experiência, Aline já incute no diálogo a sua reflexão sobre os acontecimentos do game, as escolhas que tomou, e como a sua narrativa juntamente com o personagem se desenrolou.

Em Mass Effect, o primeiro game, a jogadora selecionou um dos passados possíveis para sua Shepard, e essa escolha refletiu em suas falas sobre Mass Effect 2. Sua Shepard era “sobrevivente”. Em três tipos de “Perfis Psicológicos” que o jogador pode selecionar, “Sole Survival” determina Shepard como a única sobrevivente de uma situação extrema de combate, na qual todos seus amigos pereceram.

Também há seis tipos diferentes de classes de combate em Mass Effect. Vanguard, escolhido por Aline, define um combatente de primeira linha, que pode usar força bruta, armas e poderes bióticos. Tais poderes bióticos vêm da habilidade de criar energia a partir de um elemento raro (chamado de Element Zero) fundido com eletricidade. Para Shepard-Aline, a sobrevivência lhe permitiu vivenciar um game bem focado em combate. Aliado ao desejo de “fazer o que é certo”, podemos visualizar uma postura esquizoide de Shepard-Aline: o mal existe, e ela está na primeira linha de batalha para derrotá-lo, como a heroína solar.



Figura 135 - Imagem dos poderes bióticos, em Mass Effect 2

Como também colocamos, muitos gêneros de videogames exploram a parcela de combate. Mass Effect 2 é um deles. Então, mesmo que o jogador decida ser um pastor ou um mediador, há parcelas em que ele terá de combater. A opção de Aline, contudo, foi de montar uma Shepard focada na parcela de pelejas, seja pela narrativa que escolheu como passado da personagem, ou pela ludologia da classe Vanguard. Mais do que isso, a jogadora opta por um estilo mais cru de luta, com menos planejamento e mais agressividade.

Essa impulsividade quase ingênua, e resolvida na peleja, pode ser revista em outra figura mitológica, o deus nórdico Thor. Descrito como o mais franco e mais tempestuoso do panteão (DAVIDSON, 1964:61), também possuía um tipo de poder que poderia ser traduzido como biótico: a possibilidade de usar a energia elétrica dos relâmpagos.

Por conta de seu apreço pelas brigas, Thor não buscava a sabedoria e o amadurecimento, e era descrito como um tanto cândido, ao ponto que poderia ser enganado por uma ilusão. Na “Edda em Prosa” (edição de 1954), há diversos contos em que Thor é ludibriado, mas sua enorme proficiência no combate faz com que ele ganhe o embate de qualquer maneira. No conto “The Lay of Harbard”, por exemplo, Thor é ridicularizado por um barqueiro, mas não percebe os ataques feitos à sua pessoa até quase o final da história.

Hilda Davidson (1964:76-77) explica que, por ser uma divindade que vai direto ao ponto, Thor era visto como confiável e como protetor da humanidade, já que nunca poderia enganar ninguém. Thor percorria o mundo numa carruagem puxada por dois bodes, por ter uma natureza aventureira. Shepard-Aline também afirmou que uma de suas parcelas favoritas no game era explorar novas culturas, e proteger todos seus companheiros.

Há mais um paralelo que podemos traçar: algumas das ações mais impulsivas e ingênuas causaram problemas sérios a seu pai, Odin, como o começo da guerra com os gigantes. Nesse acoplamento combatente Shepard-Aline-Thor também enfrentaram problemas por conta de decisões tomadas rapidamente: alguns de seus amigos morreram na última missão de Mass Effect 2 (ela foi a única de nossos três jogadores que não conseguiu salvar todo seu esquadrão), e ela socou uma jornalista que lhe fazia perguntas desconfortáveis, “*sem querer, não pensei muito*”, o que lhe rendeu não desejáveis pontos de Renegade. Mesmo assim, ela entendeu isso como uma atitude “Leroy Jenkins” e escreveu suas motivações no diário.



Figura 137 - Shepard soca uma repórter no meio de uma entrevista

Vamos rever os acoplamentos que dão sustentação a esse *estar-ciborgue* combatente:

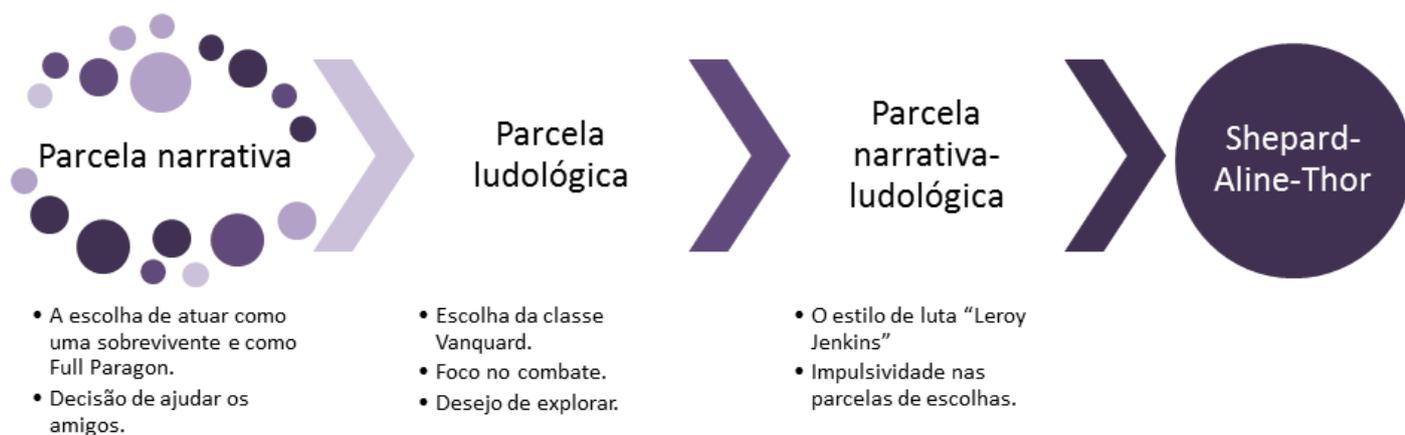


Figura 136 - Realização do percurso da imagem Shepard-Aine-Thor

## ii. As imagens de impulsividade e o início da jornada para o eufemismo

Em uma metrópole movida à tecnologia a vapor, Avatar: The Legend of Korra, é uma animação realizada entre 2012 e 2014, protagonizada pela Avatar Korra, uma dobradora de água<sup>47</sup> que é o Avatar renascido, única pessoa viva que pode “dobrar” (manipular) os quatro elementos. A questão de manipulação da energia dos elementos pode começar a criar paralelos entre Korra e nosso *estar-ciborgue*.

<sup>47</sup> Pode manipular a água.

Ademais, a personagem é confiante em suas habilidades de combate, impetuosa e impulsiva, Korra aprender rapidamente a manipular também terra e fogo. Sua impaciência faz parte de seu processo de aprendizado: para aprender a dobrar ar, ela precisa entrar em contato com um tipo de desenvolvimento espiritual, no mundo dos espíritos.



Figura 138 - Korra manipula os elementos em Avatar: The Legend of Korra

Assim como Shepard-Aline-Thor, Korra, personagem do híbrido de ficção científica e de fantasia, tem certa ingenuidade nas suas ações, acreditando que uma boa luta pode resolver qualquer problema. Como Avatar, a responsabilidade de Korra é de servir como líder e salvadora da humanidade, assim como é a responsabilidade desse *estar-ciborgue* em Mass Effect 2. Mesmo assim, por vezes a atitude de ambas faz com que a mesma humanidade duvide de suas habilidades.

Seja quando atingiu uma jornalista em uma entrevista gravada, ou quando não manteve vivo todo seu pelotão, Shepard-Aline-Thor é questionada por autoridades humanas e de outras espécies. Korra passa por momentos parecidos, e chega até a ficar em retiro sem completar suas responsabilidades como Avatar. Por vezes, em meio ao combate ou em uma perseguição, ela tem atitudes que aparecem na imprensa, como esbarrar e derrubar uma senhora idosa, ou se juntar a um time esportivo de manipulação de elementos. Contudo, ambas as personagens mantêm um desejo de ser Full Paragon, ou seja, heroínas solares.

Em um último paralelo interessante, ambas as personagens têm amigos que podem funcionar como seus opostos, e, por compreendê-los, suas jornadas começam a passar por um processo que pode eufemizar o sentido de bem versus mal. Korra tem Mako, mostrado como distante e pensativo. Por ser extremamente protetor, ele pode agir de forma cínica e controladora, por vezes até raivosa, quando seus amigos são atingidos. Com Mako, Korra pode tornar mais complexa a questão do que é bem e do que é mal, antes completamente separadas.

Shepard-Aline-Thor tem Garrus, conhecido por ser um pouco cabeça quente, e por resolver os dilemas de uma forma menos solar, mais como um anti-herói. Garrus e Shepard se conhecem desde o primeiro game, e Shepard-Aline-Thor deve enfrentar um dilema moral em sua missão de lealdade. *“Um dos momentos que foi bem difícil tomar uma decisão, que tive mesmo que mergulhar no personagem, foi na missão do Garrus, que ele acha aquele cara que traiu ele e resolve persegui-lo e por fim matá-lo. Vai parecer mega viagem da minha cabeça doida, mas aquele momento foi um confronto para minha personagem. Havia duas coisas que ela prezava muito: fazer o que é certo e os amigos. E nesse momento o conflito foi: respeito e empatia por um grande amigo contra o fazer o certo. Talvez nesse momento eu tenha saído um pouco do personagem, não sei, mas a decisão foi deixar que ele seguisse em frente e fechasse aquele capítulo da vida dele. Porque por mais que minha Shepard acreditasse que o certo seria puni-lo pela lei, não podia negar a um amigo tão querido sua tão desejada paz de espírito”*.



Figura 139 - Garrus em sua missão de lealdade, em Mass Effect 2

Diferentemente de socar uma jornalista sem querer, o resultado da missão de Garrus nos parece cautelosamente pensado: Shepard-Aline-Thor colocam na balança a paz de espírito do amigo e a necessidade de fazer o bem. Aline diz que a possibilidade de não agir de acordo com a postura heroica que tinha mentalizado para a sua personagem foi quem resolveu o conflito. Ou seja, através de uma vontade de ligação e de amizade, esse *estar-cibogue* pode:

“atenuar as diferenças, de subutilizar o negativo pela própria negação é constitutiva deste eufemismo levado ao extremo a que se chama antífrase. Na linguagem mística tudo se eufemiza: a queda torna-se descida, a manducação engolimento, as trevas adoçam-se em noite, a matéria em mãe e os túmulos em moradas bem-aventuradas e em berços” (DURAND, 2002:273).

Diferentemente da postura ereta do herói solar, na missão de lealdade de Garrus, os acoplamentos de Shepard e Thor podem ser mais focados em intimidade. Fazer a coisa certa pode, aqui, ser o amigo que Garrus precisa, mesmo que o jurista uraniano talvez não concordasse. Esse *estar-cibogue* pode tratar seus amigos e sua nave como uma descida para a terra acolhedora, mesmo que, *a priori*, algumas posturas ou qualidades não pudessem ser acopladas ou gerar sustentação à protagonização de Aline.

Talvez possamos imaginar esse eufemismo do herói solar como uma “prova de que o campo da imaginação abarca tudo, de que ultrapassa em muito o campo das qualidades percebidas, é que a reatividade do sujeito se manifesta nos aspectos mais dialeticamente opostos (...)” (BACHELARD, 1990a.:81). Essa citação do autor parte do livro “A terra e os devaneios do repouso: ensaio sobre as imagens da intimidade”, em que comenta exatamente sobre as qualidades da terra como possibilidade de intimidade, de refúgio. A terra, para o filósofo, pode ser tanto a montanha no alto, quanto a terra debaixo dos pés. Assim, a terra pode fornecer imagens dialeticamente opostas, e o sujeito, ou nesse caso o *estar-cibogue*, podem, via sua imaginação, passearem tanto pelo cume da montanha quanto pelo subterrâneo da terra.

Shepard-Aline-Thor e Korra partem da habilidade do combate, e do desejo de serem as heroínas uranianas, para começarem uma jornada que permite o eufemismo, e a viagem dessas imagens para a terra que está no alto e abaixo. Podemos visualizar o percurso para o eufemismo nas duas personagens abaixo:

Shepard-Aline-Thor  
Korra, de Avatar: The Legend of Korra

Manipuladores de energia

Via poderes bióticos ou dobra de elementos

Guerreiras

Confiantes nas suas habilidades de combate

Impulsivas

Por ingenuidade, têm atitudes que fazem a humanidade questioná-las como líderes

Heroínas solares

São as salvadoras da humanidade em uma postura Full Paragon

Eufemismo

Através de relacionamentos íntimos, a queda torna-se descida

Figura 140- Os paralelos entre as guerreiras solares que fazem uma jornada para o eufemismo

### *iii. As imagens guerreiras e a árvore invertida*

Assim como Thor, em suas relações familiares, tem seu oposto complementar em Sif, sua esposa e deusa de colheitas e fertilidade; Korra, ao longo de sua jornada, cria um relacionamento profundo com Asami, uma não dobradora doce e independente. Asami divide a mesma ética de Korra: ambas querem fazer bem ao mundo, mas, por outro lado, tem uma calma e uma modéstia que são opostas à personalidade da protagonista.

Em um primeiro momento da trama, as duas não necessariamente se dão bem, por conta de suas diferenças. Mas, ao longo da narrativa do seriado, Asami se tornou a maior confidente de Korra, e a protagonista chegou a dividir com a amiga seus maiores receios. Com a ajuda de Asami, Korra pôde encontrar uma tranquilidade que lhe serve como um novo tipo de arma. Quando a vilã Kuvira e Korra foram lançadas ao Mundo Espiritual, a heroína abaixou suas armas solares para dialogar com a oponente. Kuvira se entregou às autoridades, dizendo que a Avatar salvou sua vida. Depois dessa missão,

Asami decide tirar férias, e a animação termina com Korra aceitando sua proposta de viagem. Ambas entrelaçam os dedos romanticamente e partem em uma jornada de descanso para o Mundo Espiritual.



Figura 141 - Korra e Asami no relacionamento amoroso de opostos

Shepard-Aline-Thor também encontrou um novo oposto: *“Fazer a missão de lealdade da Jack foi bem forte também. Porque na historinha que criei para minha personagem, toda aquela desgraça e coisa horrível que aconteceu no passado de Jack, poderia ter acontecido com ela também, já que escolhi melhorar sempre as habilidades bióticas. De alguma forma, o jeito compreensivo - trouxe/tonta - da minha Shepard se identificou com a Jack revoltada e virou meio que sua própria missão ajudar ela a destruir aquele lugar”*.

Como podemos perceber, as identificações são diferentes de Korra-Asami, mas Jack pode evocar a semelhança e a diferença para esse *estar-ciborgue*. Aqui, as similaridades entre as imagens são seus poderes bióticos e como a humanidade pode tratá-los de forma preconceituosa e temerosa, a ponto de torturar a infante Jack. Ambas são personagens que tendem a agir de forma impulsiva, porém, Shepard-Aline-Thor quer ser a heroína solar, enquanto Jack não se incomoda com um papel mais vilificado.

Asami e Jack podem ser vistas como as raízes das árvores de Korra e Shepard-Aline, por seus opostos podem tonificar as árvores, que, a partir daí, pode continuar as suas subidas ascensionais. Essas imagens opostas também podem ser vistas como um tipo “árvore misteriosa, é a árvore subterrânea, a árvore invertida. Para ela, a terra mais

sombria – como o lago, sem o lago – é também um espelho, um estranho espelho opaco que duplica toda realidade aérea com uma imagem subterrânea (...)” (BACHELARD: 1991a.:292).

São os espelhos subterrâneos que nutrem a terra, para que ela possa dar sustentação a árvore. Então, nesse caso a dinâmica entre esse *estar-ciborgue* e Jack podem florescer em uma imagem tanto imanente (identificação, intimidade) quanto transcendente (heroico, e as armas do herói).

Shepard-Aline ainda disse que sua primeira escolha para um relacionamento amoroso era Jack, mas ela respondeu a outro personagem que poderia estar interessada nele, e não pôde terminar o conto com Jack como sua amante. “*De novo, fiz a escolha ruim, eu queria mesmo era a Jack*”. Aline explicou que não sabia que parecia interessada em outro acabaria com as chances de romance com Jack, e que “*fiquei bem chateada*”. De qualquer maneira, o desejo romântico pela sua árvore invertida também pode ser visto tanto em Korra quanto em Shepard-Aline-Thor (mesmo que não concretizado).



Figura 142 - O romance entre Female Shepard e Jack como escolha possível em Mass Effect 2

A árvore invertida como dois polos harmonizados em uma ligação, quando dividem a mesma raiz, por exemplo, pode ser uma representação do princípio da dualidade de Yin e Yang, em que Yang representa do fogo, o ar, o ascensional, e o Yin representa a terra, água, e o refúgio material. Para Durand (2002:136), a copulação, a libido “seria sempre ambivalente, um vetor psicológico com polos repulsivo e atrativo,

como também por uma duplicidade profunda destes polos”. Esse ritmo copulativo dramatiza o tempo, pois “integram em uma sequência contínua todas as outras intenções do imaginário, harmonizando as contradições” (DURAND, 2002:399-400).

Nossas figuras guerreiras podem, então, desterritorializar a figura do poder da arma heroica através de seus opostos complementares. Juntas das suas árvores invertidas, nossas heroínas podem fazer o caminho do eufemismo para o isomorfismo dramático e rítmico. O território de Shepard-Aline-Thor pode ir além do combate, para a compreensão de seus elementos opostos, que termina a jornada da heroína solar na potencialidade sintética. Podemos rever os acoplamentos da jornada desse *estarciborgue* no cartograma abaixo:

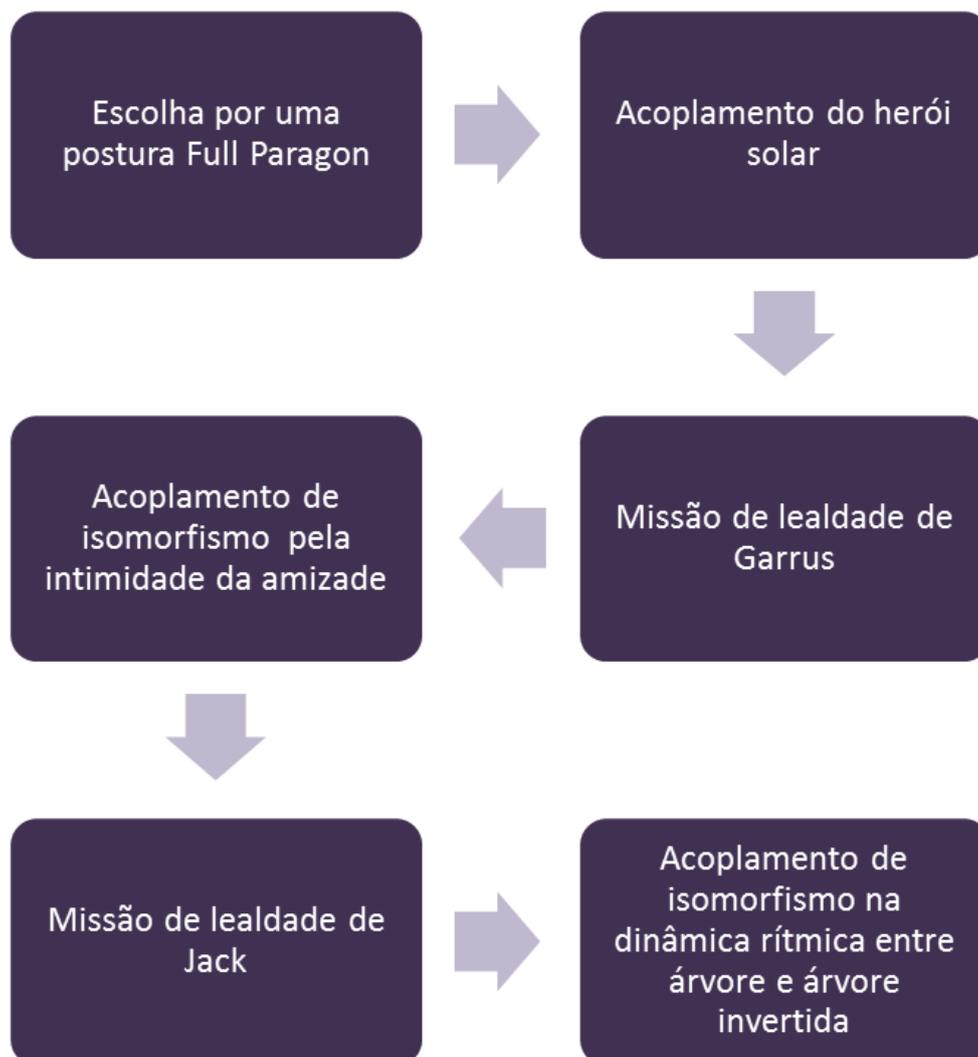


Figura 143 - Trajetos dos acoplamentos de Shepard-Aline-Thor

#### *iv. Dois anos depois: Aline como melancolia*

Uma lembrança que Aline teve depois de dois anos foi a respeito de uma parcela que ela não tinha comentando anteriormente: a missão de lealdade de Grunt, da raça Krogan. Os Krogan são uma espécie grande de reptilianos, conhecidos por viverem em ambientes hostis e de recursos escassos. Por conta de sua grande taxa de natalidade, passaram a ser uma ameaça para outras espécies, e os cientistas da raça Salarian criaram uma maneira de deixar os Krogan quase estéreis.

Grunt é um Krogan criado geneticamente em um tanque para ter os melhores traços de sua espécie. Quando liberado, Grunt começa a se sentir esquisito e ainda mais agressivo. Na sua missão de lealdade, Shepard descobre que ele está passando por um processo de puberdade, e para se tornar um adulto, ele deve concluir um rito de passagem e participar de um clã.

Aline comentou que se lembrou da missão de lealdade de Grunt por acreditar que essa parcela narrativa ludológica alterou sua perspectiva sobre a espécie: *“Antes, eu tinha uma visão muito ruim da raça, achava que eles eram um brucutus. Na missão do Grunt, eu pude entender a cultura dos Krogan, e que eles são amaldiçoados por não poderem continuar a raça, pelas crianças que nascem mortas”*.



Figura 144 - Grunt, a esquerda, descobrindo a cultura Krogan em Mass Effect 2

Apesar da natureza belicosa de Shepard-Thor em termos de combate, foi necessário desenvolver uma intimidade com seus companheiros para começar um processo que leva ao eufemismo, como vimos. A memória da missão de Grunt, se

olhada por esse viés, nos parece mais um exemplo de um Thor eufemizado: primeiramente toma uma atitude impulsiva, como ver toda uma raça como apenas “brucutus”, para depois, pelas missões de lealdade, poder amalgamar os acoplamentos em uma busca por eufemismo. O brucutu torna-se o personagem profundo, que, de certa forma, está amaldiçoado.

Pela sua decisão de tentar ser Full Paragon, experimentar a cultura Krogan por dentro de seus rituais, também pode despertar uma postura heroica de Aline. A jogadora vê a esterilização da raça como uma “maldição”, de maneira que aquilo que é bem e aquilo que é mal estarem claramente divididos.

Além disso, depois de dois anos, Aline já tinha jogado e terminado também Mass Effect 3, e suas memórias dos dois games começaram a se misturar. Para ela, o tema mais lembrado foram as escolhas que tomou, como por exemplo: deixar a Tali morrer sem querer em Mass Effect 3, porque ficou “*com pena dos robôs*”; não conseguir ter um romance com Liara em Mass Effect 3; não conseguir ter um relacionamento de romance com Jack, e não completar a missão suicida com o time completo, ambas de Mass Effect 2. “*A Jack morreu no meu final e eu passei mal*”.



Figura 145 - Jack morta durante a última missão de Mass Effect 2

Ou seja, como pudemos perceber, suas memórias têm bastante a ver com as falhas que teve ao longo dos dois games. Assim como Jean Lucas, ela faz paralelos entre o jogo digital e a vida real: “*Mass Effect é como um reflexo da minha vida, eu não sei fazer escolhas. Quando é algo importante, uma escolha difícil, eu fico em*

*cima do muro*”. Primeiramente, talvez possamos entender que as escolhas do game tem, para Aline, caráter de “importância” e de “dificuldade”, por comparar o game com a sua vida e por ficar chateada com as escolhas que não soube resolver no mundo do videogame.

Em um segundo momento, pensamos se deveríamos realmente olhar para a experiência da jogadora no game como um reflexo, pois, como coloca Bachelard:

“O espelho da fonte é, pois, ocasião para uma imaginação aberta. O reflexo um tanto vago, um tanto pálido, sugere uma idealização. Diante da água que reflete sua imagem, Narciso sente que sua beleza continua, que ela não está acabada, que é preciso concluí-la. Os espelhos de vidro, na viva luz do quarto, dão uma imagem por demais estável. Tornar-se-ão vivos e naturais quando pudermos compará-los a uma água viva e natural, quando a imaginação renaturalizada puder receber a participação dos espetáculos da fonte e do rio” (BACHELARD, 1989a.:33)

Ou Seja, Bachelard evoca nesse texto outras possibilidades de entender os processos de sentido que emergem dos reflexos: assim, além do reflexo pálido, podemos pensar no reflexo como um espelho estável, e como fluída, na correnteza das águas. Com relação à nossa pesquisa, os três tipos de reflexos se fazem presentes à medida que Aline não se vê mais como avatar-decalque (reflexo pálido), e também já não se vê no game apenas como possibilidade estática de um avatar que se identifica (espelho estável).

P labirinto a ser resolvido e a experiência do nó precisam de fios, precisam se entrelaçar um tear, mesmo que o nó não seja totalmente resolvido, nem o labirinto tenha uma saída visível. Com os paralelos traçados com a sua vida, com o sentimento evocado pela árvore invertida de seus momentos no *estar-mundo*, a experiência de Aline nos parece como viva, presente, que ainda pode ser fluida como água.

Seja no resolver do desafio, ou na tristeza e frustração do impedimento, Mass Effect talvez não seja um mero reflexo da vida de Aline, mas possa figurar como uma possibilidade de imergir, e de movimentar as águas enquanto submersa. Em seu desenho final, por exemplo, Aline desenhou ela mesma como Shepard e Liara (um de seus romances falhos), ambas em lágrimas por não terem suas escolhas resolvidas da maneira que esperavam.

A melancolia do devaneio, coloca Bachelard é uma “uma melancolia que mistura as lembranças efetivas e as lembranças de devaneio” (1989b.:38). O seja, no devaneio estão as memórias daquilo que sonhamos e daquilo que vivemos, uma mistura que se faz presente no diálogo com Aline. Talvez, o caminho para a intimidade seja, ele

mesmo, uma potência melancólica pois “é nessa mistura, repetimos, que nos tornamos sensíveis aos devaneios dos outros (...) (Ibdem).

Por esse viés, a postura combativa de uma Shepard-Aline-Thor que se torna dramatizada na possibilidade do eufemismo, vai fazer viver não apenas o devaneio do herói que conquista, mas também o sonho do herói que perde, que falha, que se vê nas perdas dos outros, o herói melancólico, que pode chorar o não desatamento de todos os nós, mesmo depois que tenha salvado a humanidade. A melancolia seria o gosto agridoce que Aline pode mostrar em seu desenho final:



Figura 146 - Desenho de Aline que mostra como se vê no mundo de Mass Effect 2

## Capítulo 6.

### Apontamentos, teias e quimeras

“A imagem poética não está submetida a um impulso. Não é o eco de um passado. É antes o inverso: pela exploração de uma imagem, o passado longínquo ressoa em ecos”.  
Gaston Bachelard

Ser-no-mundo. Ser-nos-mundos. Seres-no-mundo. Imergir, experienciar, e retornar – uma tríade que pode ser um processo irreversível, caso haja o desejo de protagonização. Irreversível, pois o que é conhecido raramente volta ao desconhecimento, mesmo que certos esquecimentos possam ajudar a digerir a memória, eles se configuram como uma energia ativa. Os rastros, então, esquecidos ou não, fazem parte de uma evocação, que não é apenas eco, são presentes, e podem ser transformadores. Metamorfoseiam os jogadores em *estar-ciborgues*, em quimeras, que podem criar teias com os fios das suas experiências vividas antes do game, e vividas na co-atuação com os avatares.

O caminho dos rastros e das memórias começa com a protagonização, e nos parece que o ato de ser protagonista é crucial para todos os amálgamas realizados por nossos jogadores. Afinal, a semiose precisa de parte da fala. Bairon e Petry comentam sobre a questão da imersão e do diálogo: “Quando imersos num mundo, sempre caminharemos num percurso que ninguém caminha e realizamos uma interatividade que acontece muito próxima da definição de conversa (Unterhaltung), pois nada é mais representativo no mundo interativo do que o diálogo” (BAIRON e PETRY, 2000:52).

Nossos *estar-ciborgues* podem ser considerados rizomáticos, em sua complexidade não há perfeição, mas releituras e possíveis trajetos, conexões. Mesmo os jogadores que tiveram experiências satisfatórias em desfazer os nós do labirinto criaram teias de resistência. Jean queria ser Jack, e não o Shepard militar. Márcio queria montar um time sem passar tanto tempo em combate. Diogo queria ser *mater*, mas também queria descobrir o final de uma personagem que não foi comentado no final de sua experiência.

As experiências podem ser felizes, libertadoras, heroicas, trágicas, melancólicas, agressivas, mas, como ficou explícito em Anderson, a protagonização é uma escolha. Mesmo na pior das situações, o *estar-ciborgue* pode inventar a narrativa que quiser,

focar-se nas partes ludológicas que mais sente prazer. Na memória, pode-se, inclusive determinar-se não como o protagonista avatar, mas como o que bem compreender como extensão de seu corpo dentro do *estar-mundo*. Pode ser uma arma, um pincel, um espectador, ou, até mesmo, todas as forças da natureza. Dialogar com o mundo (qualquer um deles) pede a imersão em símbolos diversos, pede a potência simbólica. Talvez, dialogar com videogames, por sua natureza ludológica, peça, ainda uma protagonização rizomática, em que todas as partes (jogo digital, jogador, mundo do game) possam estar conectadas.

Ao criarem esses diálogos, os *estar-ciborgues* podem percorrer o labirinto do videogame, e tentar desatar situações de nó. Quando existe frustração no desatar, os jogadores podem profanar (no sentido de Agamben) o jogo digital, seja porque escolheram caminhos emergentes, que não são possíveis dentro da narrativa ludológica do game, seja porque optaram por esquecer algumas de suas parcelas. Podem também, se tornaram eles os mestres do labirinto, o que vale um novo apontamento, para pessoas que criam fases ou games a partir de outros videogames. Entre desejo e frustração, há sempre um universo de possibilidades para a protagonização.

A tapeçaria tecida pelas quimeras aconteceram independentemente do gênero do videogame, no nosso caso. Mas há de lembrarmos que todos os videogames escolhidos tem alguma preferência pela narrativa, para além de apresentar um tema. Jogos digitais que apresentam a parcela narrativa somente como temática (você é uma nave e deve enfrentar monstros em Space Invaders, por exemplo) não foram parte do nosso recorte. Há diálogo, trama, drama, escolhas. O prazer e a frustração estão na potência de ser-no-mundo, ou então, de tear-no-mundo.

Também devemos nos atentar que o método que construímos no processo da pesquisa observou três qualidades: (1) a potência que os diálogos têm de facilitar a emergência de imagens poéticas; (2) a ação do tempo sobre as memórias; (3) a cartografia como sistema de descoberta e produção de conhecimento. Entendemos que dialogar (*Unterhaltung*) sobre a experiência pode causar reflexão sobre o jogar, e, assim, se torna uma qualidade imprescindível para a pesquisa. Também acreditamos que as vivências são alteradas pelo tempo, pela ação da memória, pois esse espaço de tempo permite que Mnemosine possa realizar seu lento acolhimento. Talvez, se tivéssemos optado pela ausência de conversa entre o pesquisador e os jogadores, as quimeras teriam acoplamentos diferentes. E, quiçá o experimento com outro tempo traria uma gama de

tapeçarias que não pudemos conhecer. A cartografia, da maneira que foi realizada, só é possível por conta desses acidentes e dessas mutações.

Cartografar é explorar, e portanto, escolher o trajeto da busca. Esse trajeto é uma descoberta e um conhecimento: ele nos permite visualizar a emergência das imagens poéticas, e do *estar-ciborgue* com sua parcela demiúrgica nesse processo. Cartografar é, também, promover recorte, delimitar a tapeçaria que poderia ser infinita. Reconhecemos esses paradoxos, e entendemos que a *Unterhaltung* não pode prover dados estáticos, mas talvez, possa ser uma reterritorialização possível. A pesquisa de rastros, de processo, seria, então, também quimérica: pode assumir-se como heterogênea em suas misturas. Assim como todo poeta e todo sonhador da mitohermenêutica seria quimérico “formado e alimentado por uma única matéria” (BACHELARD, 1990b:148): a substância do fenômeno.

Durand (2002) coloca que o imaginário é uma força dinâmica, que pode dar sentido à vida por ser sonhado. Esses devaneios vêm da matéria das imagens poéticas, quando podemos nos acoplar em quimeras, e valorizar nossas posturas diurnas, noturnas, e sintéticas. São as imagens que escoam, que evocam, que criam. O jogador seria, assim, uma potência demiúrgica do videogame, que cria, evoca, e ecoa juntamente com o seu *estar-mundo*.

Talvez possamos chamá-los de cyborg-sapiens-demens, se tomarmos a descrição de Morin de *homo sapiens demens*:

“É um ser duma afetividade intensa e instável, que sorri, ri, chora, um ser ansioso e angustiado, um ser gozador, ébrio, extático, violento, furioso, amante, um ser invadido pelo imaginário, um ser que conhece a morte, mas que não pode acreditar nela, um ser que segrega o mito e a magia, um ser possuído pelos espíritos e pelos deuses, um ser que se alimenta de ilusões e de quimeras, um ser subjetivo cujas relações com o mundo objetivo são sempre incertas (...)” (MORIN, 1973:110-111).

Na experiência de percorrer o labirinto não há certezas, há vivências. O imaginário compartilhado entre jogo digital, jogador e mundo do game poder ser, assim, tratado também pelas suas características sistêmicas, complexas, incertas. Podemos, também tentar realizar paralelos entre as experiências de nossos jogadores para tentar determinar algumas diferenças mais ontológicas que podem nos levar a futuros questionamentos.

## Diferenças e paralelos entre as experiências dos três jogos

### i. Okami

Okami faz uma tradução intrínseca das imagens da mitologia japonesa. Seus jogadores sentiram-se co-atuando com seu avatar animalizado. Contudo, os três descreveram-se não como “lobos” na sua memória, dois anos depois de jogar Okami: Tatiana é o pincel, Lucas é o leitor, Guilherme é o dragão. Talvez, isso nos dê uma indicação que, depois de acabarem a narrativa ludológica, eles podem se transformar em outras imagens, e deixaram de ser Amaterasu, a deusa grega. Ou, no caso de Guilherme, que se amalgamou com vários elementos do game, incluindo a divindade, a tinta, a montanha e o dragão.

Seria interessante verificar se o mesmo processo acontece com mais games que possuem esse tipo de poética, ou se isso se deu devido à quantidade de possibilidades e de horas jogadas em Okami. Por ser um game longo, talvez propicie que seus jogadores criem acoplamentos derivados de diferentes imagens, e não agregados a um acontecimento mais importante, como a batalha final ou o fato de se descobrir como um avatar geneticamente criado e sem livre-arbítrio.

Por enquanto, podemos visualizar essas possibilidades no diagrama:



Figura 147 - Mapa do processo de protagonização e de memória de Okami



Figura 148 - Palavras mais citadas pelos jogadores de Okami

Também podemos ver quais as palavras mais citadas pelos jogadores em nuvem:

Para os jogadores de Okami que participaram da pesquisa, alguns dos temas foram semelhantes com a nuvem de palavras geral (vista na página 106), como natureza, e temas da mitologia japonesa. A amizade não aparece como palavra, mas Issun é um dos termos mais citados por nossos jogadores. As experiências pessoais podem ganhar um espaço bem maior, já que a maioria das palavras vistas acima não são repetidas, como deuses, trabalho, velhos, tradições, etc.

Enquanto “pintar” aparece como palavra repetida para Tatiana; “leitor” é o termo de Lucas; e “fé” de Guilherme. Se não tivéssemos os acompanhado talvez ficasse difícil de entender a imagem acima por suas pluralidades. Entre os termos mais citados, podemos presentificar alguns. O “fazer” ganha grande destaque, o que nos leva a acreditar na vivência demiúrgica desses *estar-ciborgues*. Outros assuntos que tratamos ao longo do trabalho podem ser presentificados aqui.

Entre eles, está a possibilidade ludológica como protagonização, vista na interação com as “coisas”; a questão do prazer e do desejo como afetos que sustentam o *estar-ciborgue*, como na palavra “gostava”; a frustração que pode ser vivenciada no

labirinto e como nó, vista na palavra “chato”; e, talvez, uma postura purificadora pode ser vista na palavra “bem”. As ruínas, portanto, são mais diversas em Okami, e as imagens de acoplamento e de sustentação do *estar-ciborgue* são tramas traçadas de modo mais pessoal, contemplativo da jornada individual de casa jogador.

## *ii. Bioshock*

Bioshock, por outro lado, tem uma narrativa ludológica muito mais focada, com muito menos diversidade de imagens ou de escolhas (há apenas a possibilidade de coletar ou salvar as Little Sisters). Assim, nossos *estar-ciborgues* todos tiveram acoplamentos que derivaram desse momento, como se funcionasse como um mitemas para a protagonização. O game também traduz imagens míticas de Atlas e de Atlântida, mas as sincretiza com outros grandes temas narrativos, como a manipulação genética. Atlas é o vilão, mas o herói não pode ser distinguido *a priori* como uma tradução de uma figura mítica. Ele, inclusive, quase não tem nome ou história.

Talvez sua câmera em primeira pessoa também possibilitou o acoplamento de Anderson com a arma, como o sobrevivente que deve fazer o que for necessário; ou o fato de Diogo se sentir um Big Daddy, e poder se confundir e se recriar a partir de *mater*; e também de Verena sentir-se como falha, como estátua, e experienciar a tragédia. Talvez seja uma conversão desses fatores: narrativa ludológica mais focada, tempo de jogo mais curto, poética de sincretismo mitológico em que o jogador não é intrinsecamente uma figura mítica, e câmera em primeira pessoa. Outro apontamento interessante para uma pesquisa futura. Por agora, podemos argumentar nossos questionamentos na cartografia abaixo:



Ao olhar que acompanhou o trajeto de cada *estar-ciborgue*, essa nuvem de palavras ganha outros significados. Por exemplos, apenas Anderson usou a palavra “besta”; apenas Verena usou as palavras “meninhas”; que aparecem como dominantes. Contudo, há bem mais pontos de contato do que em Okami: as “Little Sisters”, que mal apareceram na nuvem de mitemas de Bioshock (página 116) são bem citadas aqui, assim como “Ryan”, o “final”, o “mundo” e o “personagem”. Afetos como “gostei”, “estanho” também são relevantes. Assim como o que parece ser uma ambivalência entre o “ficar” e o “matar”

Em Bioshock, podemos entender o momento de criaturização como um mitemas para nossos jogadores, o que nos ajuda a entender porque certos termos parecem ser divididos pelos sonhadores. E, talvez, o final do videogame ser diferente para cada *estar-ciborgue* também traz uma dominância para a palavra “final”. Ainda existem muitas palavras que não são divididas entre os *estar-ciborgues*, mas em menor quantidade do que em Okami, por exemplo.

Para nós, parece muito interessante o termo “porque” como uma palavra dominante. Talvez os porquês de suas jornadas sejam o “fazer” do grupo de Okami. “Eu fiz isso, porque...”, de modo a essa explicação quiçá acarretar um tipo de movimento, de ação, dentro do mundo do jogo. O “porque” nos soa como uma continuação, assim, do “fazer”.

### *iii. Mass Effect 2*

Mesmo com a câmera em terceira pessoa de Mass Effect 2, Márcio e Aline puderam, dois anos depois de sua experiência, dizer que são um tipo de Shepard, o ascensional e o melancólico. Mass Effect 2 permite escolher entre Paragon, Renegade, ou nenhum dos dois, o tempo todo, e os momentos de dilemas éticos foram os mais citados entre os nossos jogadores: Jack e sua infância; Legion e a questão de humanos versus sintéticos; Garrus e sua necessidade de exorcizar o passado. Enquanto Márcio via suas escolhas como uma possibilidade de pastoreio e de tornar-se um sol regente, Jean Lucas as via como a necessidade de discurso de um militar hermético, enquanto Aline enxergou as possibilidades de falha e de criação de narrativas emergentes.

Jean pôde desacoplar o militar para se tornar Jack. Márcio e Aline compararam suas experiências no jogo como paralelas as das suas vidas reais, e assim, mantiveram seus amálgamas com o avatar. A narrativa ludológica de Mass Effect 2 permite escolhas

não somente no decorrer do game, mas também logo em seu início, em que o jogador pode desenhar o rosto e escolher o gênero do protagonista. Ele também pode determinar quem quer romancear entre a sua tripulação e, algumas vezes, criar o futuro de toda uma raça. A responsabilidade talvez seja um fator determinante nesse videogame.

O diálogo com o jogo digital também pode ser fortalecido por essas escolhas, e pelo fato de que Mass Effect 2 não traduz intrinsecamente nenhuma figura do imaginário mítico. Elas podem existir como uma aura referencial, mas não determinam a história do protagonista. Contudo, novas pesquisas seriam necessárias para compreender como cartografar especificamente essas características. Vamos ao mapa que temos no momento:



Figura 151 - Mapa do processo de protagonização e de memória de Mass Effect 2

Podemos passar, então, para verificar a nuvem de palavras retirada das frases usadas pelos jogadores de Mass Effect 2 ao descreverem sua experiência:





questão do *estar-ciborgue* como ser-no-mundo, através de um avatar corporificado (seja como arma ou como lobo) está presentificada na nuvem de palavras. Os jogadores “são”, “fazem”, explicam seus porquês no mundo. Experimentar o jogo digital é vivenciar o mundo, ou então, o *estar-mundo*. A relação com o personagem-avatar talvez seja a palavra mais usada por todos os nossos sonhadores: “personagem”, o que também parece evocar a questão do jogador como co-atuante, no palco, agindo em semiose com seu personagem.

Colocamos o processo de imersão como um mergulho para o regime noturno, já que prevê o game como crisálida, como morada. Também entendemos que há necessidade de uma postura heroica, para derrotar o monstro, cortar as paredes, o que faria do game um processo dramático, sintético de ambivalências. Talvez, na memória, o processo de experiência pode ser acolhido de diversas maneiras, do esquecimento à ressignificação. Contudo, o uso da palavra “bem”, talvez nos indique que há a necessidade de uma postura heroica na lembrança do jogo digital. Seja por se tornar *mater* a explicar os porquês de coletar e não salvar as Little Sisters, o jogador pode emergir de seus acoplamentos com algum tipo de “bem”, algum tipo de purificação. Ou seja, um processo que pode indicar a catarse, seja via a destruição do monstro ou via a melancolia.

As ruínas, então, importam. “O devaneio poético é sempre novo diante do objeto ao qual se liga. De um devaneio a outro, o objeto já não é o mesmo; ele se renova, e essa renovação é uma renovação do sonhador [...]” (BACHELARD, 1971:135). Porque a imagem poética não está submetida a um eco, ela é sempre presente na transformação. As metamorfoses dos *estar-ciborgues* são as próprias potências do existir, da renovação, da experiência, que, toda vez, ganha novos símbolos, dependendo dos acoplamentos possíveis para cada sonhador. Os objetos-eco podem, então, ecoar suas músicas que mudam de ritmo a cada experiência; do eco à transformação, de forma a nunca ser submetido ao eco, mas a poder recriá-lo a cada canção.

“Que outra liberdade psicológica temos nós, senão a liberdade de sonhar? Psicologicamente falando, é no devaneio que somos livres. Ao devaneio pertencem os valores que marcam o homem em sua profundidade. O devaneio tem mesmo um privilégio de autovalorização. Ele usufrui diretamente de seu ser. Então, os lugares onde se viveu o devaneio se reconstituem por si mesmos num novo devaneio. É porque as lembranças das antigas moradas são revividas como devaneios que as moradas do passado são em nós imperecíveis” (BACHELARD, 1996:26)

O processo de protagonização de um game, assim, seria uma das portas para a liberdade do sonho, para as memórias das ruínas, para os rastros, para vivenciar vidas e mortes. O processo se transforma no devaneio, quando há intimidade na *Unterhaltung*, pois no diálogo pode estar todo o refúgio de Mnemosine. O imaginário compartilhado entre game, jogador e mundo do videogame é um imaginário de transformação, de criação de imagens poéticas. Jogar videogame pode ser criar poesia.

## Conclusão

Há o desejo de protagonizar em um *estar-mundo*, e essa vontade de semiose/simbiose com o game e o mundo do videogame é crucial para o processo imersivo em jogos digitais. Além de agência e reconhecimento do mundo do game, é preciso o processo de afetação, pois é ele que alimenta e sustenta a imersão, e dos afetos na experiência do jogar que serão criados devaneios, e as memórias dos jogadores.

Assim como assumimos que o jogador co-atua em parceria com seu avatar, também acreditamos que ele co-territorializa o espaço do game, em movimentos que passeiam entre o desejo e a frustração. A experiência do labirinto é sempre múltipla, mas mostramos que a potência de criação e de protagonismo advém do conflito entre aquilo que é narrativa ludológica e a potência infinita dos afetos dos jogadores.

Dessa forma, desatar os nós da jornada pode ser vivenciado para além de completar a narrativa ludológica do videogame. Os nós também são expressos na criação de narrativas emergentes dos jogadores, e são expostos no diálogo. Para nós, o diálogo facilita a emergência nas identificações dessas criações, dos desejos, dos nós, das frustrações, pois a conversa pode evidenciar o jogar como um processo não apenas imersivo, mas reflexivo.

Na transitoriedade do mundo do game e da encarnação do avatar, o jogador realiza acoplamentos diversos, a partir de seus afetos, e de suas experiências anteriores. O caminho no videogame não é somente a trajetória da finalização de uma narrativa ludológica, mas é uma tapeçaria de amálgamas, de devires, e de devaneios. Essas simbioses múltiplas evocam imaginários que atuam presentificados na experiência, e não somente como ecos. São evocativos. Enquanto os mitemas da cultura game evocam similaridades, as experiências pessoais dos jogadores evocam heterogeneidade. Assim, jogar é transitar em complexidade.

O videogame protagonizado, e a experiência da conversa sobre o processo, agenciam devaneios poéticos. A memória do jogar permite que esses devaneios sejam novamente amalgamados, na energia daquilo que se lembra, e na energia do esquecimento. Os acoplamentos da memória podem ser os mesmos que o jogador teve durante o game, e podem ser diferentes. Contudo, existe sempre uma transformação, ao menos na maneira em que o jogador fala sobre seus acoplamentos nos momentos do *estar-cibogue*, há ressignificação.

Cartografar esse imaginário do jogar é descobrir e evidenciar o processo em recorte, e também é produzir conhecimento. Tentar resgatar os percursos, colocar o grão esquecido, acolher o processo. Criar mapas do imaginário é entender o videogame como agenciador desses devaneios, e entender o game como processo em todas as suas especificidades: do fazer, ao jogar, ao conversar sobre a experiência. É olhar para os processos de afecção, de sustentação, de semiose, de memória.

Esperamos que essa pesquisa auxilie no entender do videogame como uma trajetória; e a vivência da imersão, do jogar, e do lembrar como um tecer de teias irreversíveis. Ou seja, esperamos que a pesquisa possa contribuir para novos questionamentos sobre o *estar-ciborgue* e sobre as qualidades dessa vivência transitória que deixa rastros de memória. Queremos novos mapas, novas protagonizações, e novos devaneios.

# Índice Remissivo dos termos principais

---

## A

aconchegante · 61  
acoplamento  
    acoplamentos · 102, 144, 145, 146, 147, 150, 151,  
    153, 155, 162, 166, 168, 172, 175, 180, 181,  
    195, 196, 197, 198, 204, 205, 207, 212, 214,  
    215, 218, 219, 230, 233, 238, 240, 243, 245,  
    247, 250, 252, 253, 254, 260, 264, 265, 268,  
    272, 274, 280, 282, 284, 290, 305  
afeto · 23, 32, 42, 45, 47, 49, 63, 88, 117, 134, 230,  
    248  
afetos  
    afetos · 47  
agência · 31, 32, 35, 47, 48, 55, 57, 74, 79, 97  
agressividade · 158, 159, 197, 203, 207, 208, 209,  
    226, 251, 264  
água  
    águas · 23, 24, 40, 56, 58, 64, 65, 66, 68, 111, 121,  
    122, 123, 137, 145, 176, 187, 188, 196, 197,  
    213, 216, 230, 235, 265, 271, 275, 301  
amalgamar · 36, 38, 274  
ar · 74, 160, 166, 172, 181, 197, 223, 266, 271, 301  
arma · 5, 30, 36, 108, 111, 150, 153, 162, 165, 221,  
    223, 227, 230, 255, 269, 272, 280, 284, 290  
arqueologia · 69, 74, 79, 91, 92, 97, 98, 99, 102, 105,  
    303, 309  
arquitetura · 70, 74, 86, 121, 123, 124  
ascensão · 123, 136, 150, 197  
ascensional · 112, 157, 162, 169, 171, 172, 174, 199,  
    222, 223, 236, 238, 240, 271, 286  
avatar · 30, 31, 32, 35, 36, 38, 40, 41, 42, 44, 47, 48,  
    55, 56, 57, 65, 76, 77, 79, 87, 133, 140, 145, 156,  
    162, 199, 202, 217, 218, 219, 221, 228, 230, 249,  
    250, 260, 280, 282, 286, 290, 308  
avatares · 30, 42, 43, 44, 279

---

## B

batalha · 77, 86, 111, 133, 134, 136, 141, 150, 159,  
    165, 170, 171, 204, 210, 246, 258, 263, 282

---

## C

caminho · 27, 35, 36, 41, 50, 51, 56, 57, 58, 65, 74,  
    75, 90, 91, 99, 104, 109, 133, 140, 157, 158, 163,  
    187, 206, 208, 209, 212, 213, 217, 220, 243, 272,  
    275, 279, 304  
cartografia · 28, 31, 44, 47, 48, 51, 52, 58, 72, 102,  
    103, 104, 126, 281, 284, 305  
    cartografias · 50, 73, 74, 104, 105, 305  
catamorfia · 59, 122, 123, 161, 162

---

## Ch

chama · 33, 59, 88, 161, 162, 248, 268, 301

---

## C

Ciberespaço · 25  
ciclo  
    cíclico · 61, 146, 151, 197, 234  
combate · 136, 153, 156, 157, 159, 160, 162, 163,  
    165, 166, 170, 171, 175, 176, 204, 216, 236, 245,  
    262, 263, 264, 266, 268, 272, 273, 279  
combater · 36, 59, 148, 264  
complexidade · 24, 27, 41, 46, 55, 75, 102, 103, 129,  
    133, 171, 279  
comunicação · 2, 41, 74, 79, 93, 97, 98, 221  
conexão · 30, 64, 75, 103, 114, 146, 160, 170, 178,  
    203, 244, 255  
confundir · 61, 188, 284  
controle · 57, 63, 67, 76, 77, 125, 140, 199, 204, 205,  
    206, 207, 208, 226

conversa · 37, 38, 39, 68, 83, 99, 151, 227, 244, 279,  
280  
corpo  
corpos · 30, 40, 41, 42, 43, 47, 57, 67, 170, 220,  
221, 242  
criar · 33, 37, 46, 48, 49, 51, 54, 61, 66, 73, 74, 75,  
77, 79, 81, 84, 88, 89, 93, 95, 96, 98, 99, 101, 102,  
103, 105, 107, 108, 109, 117, 120, 123, 134, 139,  
141, 142, 144, 145, 149, 203, 204, 209, 222, 224,  
225, 228, 236, 245, 253, 254, 263, 265, 279, 287,  
291  
criatura · 150, 158, 160, 163, 165, 173, 176, 178, 184,  
197, 204, 206, 207, 225, 226, 252  
criaturada  
criaturado · 207, 208, 209

---

## D

demiúrgica  
demiurgo · 139, 140, 144, 152, 155, 159, 215,  
281, 283  
desafio · 57, 66, 68, 71, 72, 77, 93, 124, 140, 142,  
188, 226, 254, 275  
desejo · 23, 25, 34, 38, 42, 47, 48, 52, 53, 55, 58, 65,  
66, 71, 72, 78, 114, 122, 125, 133, 142, 144, 172,  
174, 184, 193, 199, 204, 206, 207, 215, 220, 222,  
224, 230, 240, 260, 263, 266, 268, 271, 279, 280,  
283, 302, 303, 307  
desterritorialização · 52, 70, 132, 133, 142, 215  
devaneio  
devaneios · 1, 5, 45, 46, 52, 58, 63, 64, 65, 73, 90,  
101, 120, 133, 140, 144, 145, 161, 162, 168,  
180, 206, 213, 235, 248, 249, 268, 275, 276,  
277, 281, 290, 291, 301  
dialogar · 84, 251, 269, 280  
Dialogar · 280  
diálogo · 41, 58, 81, 82, 83, 88, 90, 94, 97, 104, 140,  
144, 212, 219, 222, 238, 244, 245, 251, 252, 256,  
257, 260, 262, 263, 275, 279, 280, 287, 289, 291  
diálogos · 27, 75, 79, 83, 92, 97, 98, 99, 128, 142,  
149, 167, 168, 187, 191, 280, 289  
digerir · 215, 216, 279

digestiva  
digestivo · 61, 145, 153, 173  
discurso · 27, 40, 56, 87, 89, 107, 109, 162, 189, 191,  
240, 251, 254, 257, 286, 303  
diurno · 59, 60, 137, 150, 151, 172, 180, 226  
dragão · 113, 179, 181, 182, 282  
dramatizada · 181, 277

---

## E

eco · 69, 75, 90, 144, 153, 181, 202, 279, 290  
emergência · 33, 79, 223  
emergir · 290  
engolidor  
engolidora · 164, 178  
engolimento · 122, 165, 180, 181, 268  
escolha  
escolhas · 27, 28, 31, 67, 70, 71, 72, 78, 87, 94,  
95, 107, 117, 123, 131, 133, 134, 199, 203,  
228, 239, 242, 249, 262, 263, 274, 275, 280,  
284, 286, 287, 288  
esquecimento · 86, 88, 89, 215, 216, 231, 290, 307  
esquecimentos · 89, 279  
esquizoide  
esquizoides · 59, 151, 162  
estar-ciborgue  
estar-ciborgues · 24, 42, 43, 44, 45, 48, 49, 52, 53,  
55, 57, 64, 65, 67, 68, 72, 76, 88, 89, 94, 103,  
117, 122, 124, 131, 133, 139, 141, 142, 143,  
144, 146, 149, 150, 151, 154, 155, 158, 160,  
162, 164, 165, 166, 170, 171, 172, 173, 178,  
184, 186, 195, 196, 197, 201, 205, 208, 209,  
210, 211, 212, 215, 216, 220, 223, 225, 232,  
236, 237, 240, 242, 243, 244, 250, 251, 252,  
254, 256, 257, 260, 265, 266, 268, 270, 271,  
272, 279, 283, 284, 286, 290  
estar-mundo · 42, 43, 45, 48, 50, 52, 55, 57, 67, 70,  
76, 83, 88, 89, 103, 108, 117, 120, 133, 134, 143,  
155, 205, 210, 212, 219, 220, 222, 223, 226, 275,  
280, 281, 290  
evocação · 250, 279  
exorcismo · 159, 160, 161, 165, 166

experiência · 1, 2, 24, 26, 30, 32, 33, 35, 36, 37, 39,  
42, 43, 46, 48, 53, 55, 56, 64, 68, 70, 75, 77, 78,  
79, 81, 84, 85, 86, 88, 90, 91, 93, 94, 97, 101, 103,  
120, 122, 128, 144, 145, 147, 152, 154, 155, 158,  
164, 166, 167, 171, 172, 179, 180, 181, 183, 188,  
195, 196, 198, 199, 201, 202, 204, 206, 213, 215,  
219, 220, 227, 238, 249, 250, 263, 275, 279, 281,  
286, 287, 290  
experiências · 24, 31, 36, 40, 67, 73, 79, 80, 81,  
88, 89, 139, 180, 184, 185, 202, 219, 228, 232,  
248, 249, 260, 279, 281, 282, 283, 286

---

## F

fazer · 47, 51, 54, 55, 56, 58, 74, 77, 78, 86, 87, 134,  
138, 139, 140, 141, 143, 152, 153, 156, 160, 167,  
173, 180, 188, 212, 213, 218, 225, 232, 237, 250,  
251, 252, 255, 262, 263, 267, 268, 269, 272, 274,  
277, 283, 284, 286, 288, 289  
fios · 5, 76, 95, 102, 103, 193, 219, 223, 275, 279  
fogo · 42, 92, 139, 160, 161, 162, 164, 165, 193, 221,  
223, 224, 227, 230, 234, 266, 271, 301  
frustração · 56, 66, 72, 142  
frustração · 47, 57, 78, 230, 237, 238, 275, 280, 283

---

## G

gulliverzação · 169

---

## H

harmonizar · 66, 73, 238, 254  
hermenêutica · 49, 79, 82, 89, 90, 94, 97, 102, 307  
herói  
heróico · 36, 53, 54, 59, 78, 111, 113, 141, 148,  
150, 162, 164, 165, 175, 178, 188, 190, 196,  
197, 222, 223, 227, 234, 235, 236, 238, 241,  
245, 251, 254, 267, 268, 271, 277, 278, 284  
heroica · 5, 53, 54, 71, 73, 123, 136, 150, 162, 166,  
171, 180, 190, 199, 231, 268, 272, 274, 290  
heterogeneidade · 103

---

## I

imagem

imagens · 27, 32, 33, 34, 46, 48, 49, 52, 54, 56, 57,  
58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 68, 69, 71, 73,  
89, 90, 94, 95, 96, 97, 99, 101, 102, 103, 105,  
107, 108, 109, 110, 111, 114, 115, 118, 119,  
121, 122, 123, 124, 125, 126, 130, 131, 136,  
138, 140, 144, 145, 147, 151, 157, 160, 162,  
163, 166, 170, 172, 174, 178, 179, 180, 181,  
184, 195, 200, 202, 205, 210, 211, 212, 213,  
215, 226, 233, 234, 236, 238, 241, 242, 253,  
257, 265, 268, 269, 270, 281, 282, 284, 291,  
301

imaginação · 33, 45, 46, 49, 56, 57, 58, 63, 65, 68, 69,  
73, 89, 94, 120, 133, 136, 139, 140, 144, 158, 159,  
165, 168, 197, 248, 268, 275, 301

imaginário

imaginários · 1, 2, 5, 28, 33, 34, 46, 47, 48, 49, 58,  
71, 92, 95, 96, 99, 102, 107, 111, 137, 145,  
147, 159, 171, 175, 204, 236, 242, 272, 281,  
287, 291, 302, 303, 305

imersão · 23, 24, 25, 26, 29, 30, 31, 34, 38, 40, 43, 44,  
55, 56, 57, 58, 63, 64, 65, 79, 141, 166, 202, 216,  
217, 230, 249, 250, 251, 260, 279, 280, 290

imersiva

imersivo · 56, 237

interação · 24, 30, 32, 33, 35, 48, 142, 143, 144, 147,  
169, 171, 172, 224, 283

intimidade · 5, 23, 31, 46, 53, 55, 58, 60, 61, 63, 67,  
70, 72, 94, 99, 133, 134, 136, 137, 145, 146, 174,  
180, 193, 215, 218, 246, 254, 260, 268, 271, 273,  
275, 291, 301

---

## J

jogador

jogadores · 4, 26, 27, 28, 30, 33, 36, 39, 40, 47,  
49, 63, 64, 67, 71, 73, 78, 79, 80, 81, 83, 84,  
87, 88, 89, 90, 93, 94, 96, 97, 98, 100, 101,  
102, 103, 104, 105, 106, 109, 110, 114, 115,  
116, 117, 118, 120, 123, 124, 126, 133, 134,

135, 136, 137, 143, 144, 147, 185, 186, 187,  
199, 201, 233, 249, 264, 279, 280, 281, 282,  
283, 285, 286, 287, 288, 289, 290

jogo digital · 23, 24, 26, 31, 32, 33, 35, 36, 37, 38, 40,  
41, 42, 43, 44, 45, 47, 48, 50, 53, 55, 56, 58, 64,  
67, 70, 71, 73, 75, 76, 77, 80, 84, 92, 95, 96, 100,  
108, 112, 113, 114, 116, 118, 120, 124, 128, 129,  
131, 133, 141, 144, 152, 155, 156, 158, 166, 168,  
183, 185, 192, 198, 199, 206, 212, 219, 228, 260,  
274, 280, 281, 287, 289, 290

---

## L

labirinto · 70, 71, 72, 73, 99, 102, 142, 173, 174, 175,  
178, 188, 190, 191, 192, 193, 194, 199, 202, 214,  
275, 279, 280, 281, 284, 305

lembranças · 73, 136, 237, 248, 275, 290

lenta

lento · 36, 63, 66, 136, 137, 215

linhas · 39, 52, 77, 98, 103, 123, 133, 214, 215, 220,  
231

ludologia · 31, 142, 150, 156, 170, 204, 255, 264

ludológicas

ludológicos · 140, 145, 186, 220, 236, 280

---

## M

Mapa

mapas · 1, 2, 305

matéria · 23, 34, 43, 45, 46, 48, 56, 57, 58, 63, 66, 72,  
76, 94, 139, 161, 170, 184, 196, 197, 205, 206,  
215, 268, 281

mecânica · 50, 77, 129, 131, 134, 136, 140, 145, 146,  
157, 169, 173, 237, 242

mediador · 254, 255, 257, 264

memória · 24, 31, 32, 35, 36, 45, 74, 75, 79, 83, 85,  
86, 87, 88, 89, 90, 92, 94, 97, 99, 101, 103, 117,  
147, 149, 153, 154, 158, 163, 164, 167, 168, 170,  
180, 183, 185, 189, 193, 199, 207, 213, 214, 215,  
216, 227, 231, 233, 254, 260, 273, 279, 280, 282,  
290, 305, 307

memórias · 52, 73, 75, 79, 81, 83, 89, 103, 136,  
152, 170, 181, 185, 198, 233, 238, 274, 275,  
279, 289, 291

mergulho · 24, 46, 58, 63, 64, 66, 73, 122, 171, 185,  
195, 290

metamorfose

metamorfeia · 148

mística

místico · 60, 62, 145, 177, 238, 268

mitema · 78, 109, 111, 115, 121, 124, 126, 141, 148,  
158, 164, 220, 223, 260

mitemas · 28, 29, 49, 73, 83, 89, 90, 93, 94, 97, 98,  
99, 100, 101, 102, 106, 116, 120, 125, 127, 130,  
131, 133, 140, 141, 142, 144, 147, 165, 166, 188,  
203, 223, 253, 259, 284, 286

mítica

mítico · 86, 114, 188, 284

mitohermenêutica · 28, 29, 76, 102, 114, 281

mitologia · 86, 95, 96, 107, 108, 109, 140, 190, 216,  
226, 236, 238, 282, 283, 301

Mnemosine · 86, 87, 88, 90, 94, 102, 104, 115, 123,  
137, 138, 140, 153, 199, 212, 215, 228, 280, 291

monstro

monstros · 26, 53, 55, 111, 114, 150, 158, 165,  
175, 176, 178, 182, 188, 193, 197, 204, 206,  
225, 226, 227, 231, 243, 290

morada · 58, 63, 69, 70, 71, 72, 73, 84, 89, 136, 164,  
173, 174, 178, 180, 290

mordicante · 147, 150

morrer

morte · 23, 39, 61, 65, 81, 189, 208, 217, 234,  
242, 274

multiplicidade · 43, 53, 103, 131

múltiplo

múltiplos · 82

---

## N

narrativa · 27, 28, 37, 43, 44, 48, 53, 57, 67, 78, 79,  
86, 89, 90, 93, 95, 96, 107, 108, 118, 128, 129,  
134, 142, 143, 145, 149, 150, 153, 159, 166, 168,  
169, 170, 179, 186, 188, 191, 192, 195, 199, 201,

204, 208, 212, 215, 217, 219, 221, 227, 231, 234,  
241, 250, 251, 263, 264, 269, 273, 279, 280, 282,  
284, 286, 306, 307  
narrativas ludológicas  
narrativa ludológica · 43, 96, 152, 260  
narrativo  
narrativos · 131, 142, 146, 147, 219, 284  
nictomórfico  
nictomórficos · 59  
nó  
nós · 93, 94, 98, 142, 143, 159, 188, 202, 226,  
275, 284  
noite · 55, 56, 61, 63, 69, 72, 120, 136, 147, 148, 150,  
166, 209, 210, 268  
noturno · 59, 60, 62, 73, 137, 182, 290  
Nuvem de palavra · 106, 116, 127

---

## P

painel · 106, 108, 116, 118, 119, 123, 124, 125, 127,  
130, 131, 137  
paralelo  
paralelos · 35, 48, 123, 157, 158, 159, 173, 193,  
194, 211, 225, 236, 238, 264, 267, 289  
pastoreio · 236, 238, 240, 245, 246, 286  
percurso · 58, 70, 87, 104, 111, 115, 145, 156, 162,  
181, 204, 207, 208, 209, 211, 212, 223, 251, 268,  
279  
personagem · 31, 36, 38, 40, 43, 46, 54, 56, 76, 78,  
92, 112, 122, 124, 133, 134, 136, 143, 149, 153,  
176, 185, 186, 187, 195, 196, 199, 202, 204, 207,  
209, 212, 217, 218, 233, 234, 237, 243, 245, 249,  
254, 255, 260, 262, 263, 264, 266, 267, 268, 270,  
271, 274, 279, 286, 288, 289  
pluralidade · 55, 75, 82, 93, 144, 152, 238, 240, 242  
poder · 50, 65, 70, 76, 77, 79, 80, 100, 101, 104, 112,  
120, 125, 139, 141, 142, 144, 152, 160, 168, 171,  
181, 185, 188, 191, 195, 197, 199, 200, 208, 209,  
210, 212, 215, 217, 220, 224, 225, 226, 230, 246,  
248, 249, 250, 251, 253, 254, 260, 264, 272, 274,  
281, 284, 290, 303, 306  
poética · 46, 48, 49, 64, 65, 68, 71, 72, 86, 89, 94, 95,  
96, 106, 107, 111, 116, 127, 145, 159, 160, 161,  
162, 177, 187, 195, 197, 222, 279, 282, 284, 290,  
301, 303  
poético  
poéticos · 1, 76, 94, 105  
potência · 23, 30, 31, 32, 41, 42, 43, 44, 47, 48, 49,  
50, 51, 52, 56, 61, 63, 65, 75, 133, 140, 141, 144,  
150, 154, 160, 162, 164, 165, 166, 171, 174, 177,  
182, 196, 199, 206, 209, 210, 212, 215, 216, 223,  
226, 231, 234, 248, 249, 276, 280, 281, 306  
potenciais · 43, 45, 94, 99, 128, 133, 174  
processo · 5, 24, 25, 27, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37,  
38, 39, 40, 42, 43, 44, 45, 46, 48, 49, 53, 55, 56,  
57, 63, 64, 65, 66, 70, 72, 77, 80, 83, 85, 86, 92,  
93, 94, 97, 103, 111, 116, 122, 124, 125, 131, 132,  
140, 142, 146, 151, 152, 163, 164, 166, 167, 169,  
170, 171, 174, 180, 183, 195, 202, 203, 205, 207,  
215, 217, 218, 219, 228, 229, 230, 233, 234, 249,  
250, 256, 266, 267, 273, 279, 281, 282, 290, 291  
processo imersivo · 31, 32, 39, 66, 167  
processos de criação · 27, 76, 94, 97, 102, 305  
profundidade · 28, 29, 42, 64, 67, 96, 134, 145, 180,  
290  
protagonista · 27, 31, 38, 40, 44, 46, 56, 57, 66, 76,  
78, 87, 92, 95, 108, 110, 111, 112, 122, 123, 128,  
141, 149, 153, 162, 166, 177, 185, 192, 202, 207,  
208, 209, 217, 218, 219, 220, 221, 228, 230, 233,  
234, 238, 250, 252, 255, 269, 279, 280, 287  
protagonização · 24, 38, 39, 40, 41, 42, 44, 45, 46,  
48, 53, 55, 56, 57, 64, 66, 76, 78, 82, 117, 140,  
142, 146, 151, 152, 155, 163, 164, 169, 170, 174,  
201, 205, 217, 218, 233, 268, 279, 280, 283, 284,  
291  
protagonizante · 63  
purificação · 59, 159, 161, 162, 164, 166, 171, 172,  
188, 197, 204, 205, 207, 212, 222, 290  
puro  
purificação · 33, 59, 90, 204

---

## Q

queda · 63, 120, 122, 125, 136, 153, 170, 171, 187,  
188, 197, 268

---

## R

rastros · 30, 32, 34, 36, 45, 73, 74, 79, 81, 89, 90, 91,  
92, 94, 97, 103, 105, 109, 114, 121, 124, 130, 131,  
132, 155, 279, 281, 291

rede · 75, 76, 88, 103, 104, 219

refúgio · 67, 68, 72, 73, 137, 159, 164, 175, 216, 248,  
249, 268, 271, 291

relação · 24, 32, 33, 36, 41, 42, 43, 45, 48, 49, 50, 53,  
60, 64, 68, 74, 76, 77, 79, 83, 87, 88, 89, 92, 95,  
98, 103, 133, 134, 136, 141, 142, 143, 156, 163,  
171, 173, 174, 186, 187, 189, 192, 193, 194, 196,  
199, 208, 225, 235, 236, 245, 256, 288, 290

relações · 25, 35, 37, 49, 52, 74, 76, 93, 104, 128,  
133, 134, 136, 137, 144, 152, 192, 208, 222,  
269, 281

repouso · 61, 68, 69, 146, 151, 199, 223, 268, 301

ressureição · 234, 241

reterritorialização · 52, 70, 281

retorno · 57, 60, 61, 111, 159, 174, 175, 196, 199,  
234, 236, 260

ritmo · 23, 61, 84, 272, 290

---

## S

sacrifício · 61, 197, 199, 241, 303

sagrado · 79, 145, 146, 147, 159, 160, 163, 180, 187,  
197, 220, 303

semiose · 25, 32, 38, 41, 42, 56, 58, 64, 70, 72, 92,  
279, 290

sintética

sintético · 27, 61, 62, 136, 145, 181, 234, 237,  
252, 272

sintetiza · 146, 159

solidão · 67, 133, 218, 219, 221, 223, 225, 248, 249

sonhar

sonhador · 5, 46, 58, 64, 73, 94, 160, 162, 180,  
248, 249, 290

**sonho**

sonhos · 56, 136, 147, 166, 301

subjetivo

subjetivos · 23

sustentação · 140, 144, 147, 152, 158, 163, 166, 169,  
170, 174, 186, 195, 201, 224, 231, 233, 237, 251,  
254, 265, 268, 271, 284

---

## T

tapeçaria · 102, 280

teia

teias · 74, 75, 77, 81, 176, 279

tempo · 26, 28, 35, 36, 41, 43, 44, 47, 49, 53, 56, 57,  
58, 59, 60, 61, 63, 65, 68, 74, 78, 82, 83, 84, 85,  
86, 87, 88, 93, 94, 100, 101, 103, 104, 111, 120,  
122, 128, 136, 137, 141, 143, 144, 150, 152, 155,  
157, 158, 160, 162, 170, 171, 174, 177, 188, 189,  
197, 202, 204, 206, 207, 218, 226, 232, 233, 236,  
241, 242, 244, 248, 254, 262, 272, 279, 284, 286,  
302

teriomórfico

teriomórficos · 59

**terra** · 56, 66, 67, 68, 111, 114, 120, 144, 145, 160,  
165, 166, 181, 184, 188, 194, 196, 197, 204, 206,  
254, 266, 268, 270, 271, 301

território · 47

territórios · 50, 52, 53, 67, 70, 71, 94, 134, 143,  
162, 165, 208, 214, 224, 231, 272

trajeto

trajetos · 73, 87, 90, 279

trama · 51, 75, 95, 96, 102, 103, 224, 269, 280

transformação

transformações · 27, 33, 61, 155, 307

transformadores · 279

transformar · 48, 53, 71, 157, 158, 162, 188, 207,  
210, 219, 243, 255, 282

transitoriedade

transitório · 42, 65, 263

túmulo · 61, 65, 111, 184, 197, 199

---

## U

Urianiano · 161, 162, 164

---

## V

vencer · 53, 59, 73, 77, 199, 240, 241, 246

ventre

ventres · 60, 68, 69, 123, 145, 169, 170, 171, 173,  
174, 175, 178, 180

videogame · 1, 2, 23, 25, 26, 27, 31, 32, 33, 34, 35,  
36, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 45, 48, 53, 55, 56, 57,  
63, 64, 65, 66, 70, 71, 73, 75, 76, 77, 79, 80, 81,  
83, 84, 86, 88, 90, 95, 96, 99, 101, 104, 107, 109,  
111, 112, 113, 117, 118, 120, 123, 125, 127, 128,

131, 133, 134, 140, 142, 144, 149, 150, 151, 152,  
156, 158, 160, 164, 167, 171, 172, 185, 187, 189,  
191, 199, 204, 207, 212, 215, 219, 220, 221, 224,  
225, 226, 228, 231, 233, 234, 246, 248, 249, 255,  
259, 260, 262, 275, 280, 281, 286, 287, 291

videogames

videogame · 24, 25, 26, 31, 33, 34, 36, 37, 39, 40,  
43, 44, 45, 47, 48, 67, 73, 80, 81, 87, 89, 92,  
93, 95, 96, 97, 98, 99, 101, 137, 186, 187, 202,  
217, 228, 248, 264, 280, 288, 289, 303

vigilância · 217, 218, 219, 220, 241

vilão · 36, 54, 108, 123, 153, 186, 189, 195, 226, 253,  
284

viscosidade · 60, 64, 174, 206

## Referências

### Bibliografia

AGAMBEN, Giorgio. (2009) **O que é um dispositivo**. In: \_\_\_\_\_. *O que é o contemporâneo? E outros ensaios*. Trad. Vinícius Nicastro Honesko. Chapecó: Argos, p. 27-51.

Anonymous. (cerca de 2100 A.C.). **The Epic of Gilgamesh**. Assyrian International News Agency. <http://www.aina.org/books/eog/eog.pdf>  
\_\_\_\_\_. (1982). **O Livro Dos Mortos Do Antigo Egito**. Tradução de Edith de Carvalho Negraes. São Paulo: Hemus. 356p.

ARISTÓTELES. (2003). *Arte poética*. São Paulo: Ed. Martin Claret.

BACHELARD, Gaston. (1991a.) **A terra e os devaneios da vontade**. São Paulo: Martins Fontes. [1948].

\_\_\_\_\_. (1989a.) **A água e os sonhos**. São Paulo: Martins Fontes. [1942].

\_\_\_\_\_. (1988) **A poética do devaneio**. São Paulo: Martins Fontes. [1961].

\_\_\_\_\_. (1997) **O ar e os sonhos – ensaio sobre a imaginação do movimento**. São Paulo: Martins Fontes, [1977]

\_\_\_\_\_. (1990a.) **A terra e os devaneios do repouso: ensaio sobre as imagens da intimidade**. São Paulo: Martins Fontes. [1948].

\_\_\_\_\_. (1989b.) **A chama de uma vela**. Trad. G. de C. Lins. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil.

\_\_\_\_\_. (1996) **A poética do espaço**. São Paulo: Martins Fontes. [1957]

\_\_\_\_\_. (1971) **La poétique de la rêverie**. 5. ed. Paris: P.U.F., [1960]

\_\_\_\_\_. (1990b.) **Fragmentos de uma poética do fogo**. São Paulo: Brasiliense.

\_\_\_\_\_. (1985) **Lautréamont**. México: FCE.

\_\_\_\_\_. (1991b.) **O Direito de Sonhar**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil.

BAIRON, S.; PETRY, L. C. (2000) **Hipermídia: Psicanálise e história da Cultura**. São Paulo: EDUCS/Mackenzie.

BARBOSA, Elyana. (1993) **Gaston Bachelard: o Arauto da Pós-Modernidade**. Salvador: Editora Universitária Americana.

BENJAMIN, Walter. (1994). **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. 7ªed. São Paulo: Brasiliense.

BÍBLIA, Português. (1969) **A Bíblia Sagrada: Antigo e Novo Tescamento**. Tradução de João Ferreira de Almeida. Edição rev. e atualizada no Brasil. Brasília: Sociedade Bíblia do Brasil.

BLOOM, B. S. et al. (1956) **Taxonomy of educational objectives**. New York: David Mckay.

BOBERG, M., PIIPPO, P., & OLLILA, E. (2008). **Designing avatars**. In *Proceedings of the 3rd international conference on Digital Interactive Media in Entertainment and Arts*. Athens, Greece, pp. 232-239

BRANDÃO, Junito de Souza. (1993) **Dicionário mítico-etimológico da mitologia e da religião romana**. 2. ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes/Ednub.

CANDIDO, Maria Regina. (2007). **Medeia, mito e magia: a imagem através do tempo**. Rio de Janeiro: Nea/UERJ.

CHEN, Ken. (2008) **The Lovely Smallness of Doctor Who**. In *Film International* 32, 52-59

CERVANTES, Miguel de. (1615). **The History of Don Quixote de la Mancha**. <<http://www.gutenberg.org/files/35993/35993-h/35993-h.htm>>

CRISLIP, David em MIELKE, James (2006). **The Wolf Whisperer: Making Sense Of Okami's Weird World For America**. Disponível em: <http://www.lup.com/features/wolf-talk>. Acesso no dia 8 de julho de 2016.

DAVIDSON, Hilda. (1964) **Gods and Myths of Northern Europe**. Middlesex: Penguin.

DELEUZE, Gilles. (1974) **Lógica do sentido**. São Paulo: Perspectiva.

\_\_\_\_\_. (2002) **Spinoza: filosofia prática**. SP: Escuta, [1981].

\_\_\_\_\_. (2011) **O que é um dispositivo**. Disponível em <<http://vsites.unb.br/fe/tef/filosco/foucault/art14.pdf>>. Acesso em: 21 de junho de 2016.

\_\_\_\_\_. (1991) **Foucault**. São Paulo: Brasiliense.

\_\_\_\_\_. (2006). **Sobre capitalismo e desejo**. In: *A ilha deserta: e outros textos*. São Paulo: Iluminuras, p. 331-345.

\_\_\_\_\_. (2006). **Proust e os Signos**. Trad. de Antonio Carlos Piquet e Roberto Machado. Rio de Janeiro: Forense Universitária.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. (1995). **Mil Platôs. Capitalismo e esquizofrenia**. V.1. Trad. Aurélio Guerra neto e Celia Pinto Costa. Rio de Janeiro: Ed. 34.

\_\_\_\_\_. (1997). **Mil Platôs. Capitalismo e esquizofrenia**. V. 4. Trad. Suely Rolnik. Rio de Janeiro: Ed 34.

\_\_\_\_\_. (1992) **O que é a filosofia?**. Rio de Janeiro: Editora 34.

\_\_\_\_\_. (1988) **Foucault**. São Paulo Brasiliense, (Trad. Claudia Sant'Anna Martins. Rev. Renato Janine Ribeiro).

DOSTOIEVSKI, F. M. (2003). **Crime e Castigo**. Trad. Nina Guerra e Filipe Guerra. Lisboa: Editorial Presença.

DOXEY, Denise M. (2001) "Anubis." *In The Oxford Encyclopedia of Ancient Egypt*. Ed. D.B. Redford. Vol. 1. New York: Oxford University Press.

DURAND, Gilbert. (2002) **Estruturas antropológicas do imaginário: introdução a arquetipologia geral**. São Paulo: Martin Fontes, 2002.

\_\_\_\_\_. (1993). **De la mitocrítica al mitoanálisis**. Barcelona: Antropos.

EAGLETON, Terry. (2003). **Pork Chops and Pineapples**. In: *London Review of Books*, vol. 25, n. 20-23. Disponível em: <http://www.lrb.co.uk/v25/n20/terry-eagleton/pork-chopsand-pineapples>. Acessado em: 19 de outubro de 2016.

ELIADE, Mircea. (1996). **Histoire des Croyances et des idées religieuses I: de l'âge de la pierre aux mystères d'Eleusis**. Paris: Payot.

\_\_\_\_\_. (1997). **Tratado de história das religiões**. Trad. de Natália Antunes e Fernando Tomaz. Lisboa: Edições Cosmos.

ÉSQUILO. (1980). **Prometeu acorrentado**. São Paulo: Abril Cultural. Tradução de Alberto Guzik.

\_\_\_\_\_. (1980) **Édipo rei**. São Paulo: Abril Cultural. Tradução de Geir Campos.

ESPINOZA, Nazira Álvarez. (2004) **Medea, La mujer transgresora de la Cólquide**. Káñina. Rev. Artes y Letras. Univ. Costa Rica. Vol. XXVIII (2), pág. 75-86.

EURÍPIDES. (1991). **Medéia; Hipólito; As Troianas**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed..

\_\_\_\_\_. (1982). **Orestes**. Tradução de Augusta Fernanda de Oliveira e Silva. Coimbra, Instituto Nacional de Investigação Científica.

FELINTO, Erick. (2011) **Um futuro complexo, híbrido, incerto e heterogêneo**. IHU-Online, nº 375, ano XI. Entrevista concedida para Márcia Junges e Thamiris Magalhães. Disponível em [http://www.ihuonline.unisinos.br/index.php?option=com\\_content&view=article&id=4104&secao=375](http://www.ihuonline.unisinos.br/index.php?option=com_content&view=article&id=4104&secao=375) (acesso junho 2012). São Leopoldo.

FOUCAULT, Michel. (1998) **A ordem do discurso**. São Paulo: Loyola.

\_\_\_\_\_. (1997). **História da sexualidade I: a vontade de saber** (M. Albuquerque & Albuquerque, Trans.). Rio de Janeiro: Graal

\_\_\_\_\_. (2000). **A arqueologia do saber** (L. Neves, Trad.). Rio de Janeiro: Forense Universitária.

\_\_\_\_\_. (2004). **Microfísica do poder**. 23. ed. São Paulo: Graal.

\_\_\_\_\_. (2002). **Vigiar e punir: História da violência nas prisões**. São Paulo: Ática.

FRANZ, Marcelo. (2008) **Zoomorfismo e hibridismo humano-animal na ficção: situações e significações**.

<[http://www.abralic.org.br/anais/cong2008/AnaisOnline/simposios/pdf/072/MARCELO\\_FRANZ.pdf](http://www.abralic.org.br/anais/cong2008/AnaisOnline/simposios/pdf/072/MARCELO_FRANZ.pdf)>. Acessado em: 22 de setembro de 2016.

GAIMAN, Neil. (2002) **Coraline**. New York: Harper Trophy.

GASI, Flávia. (2013). **Videogames e Mitologia: A poética do imaginário dos mitos gregos nos videogames**. Editora Marsupial. Nova Iguaçu.

GEE, James Paul. "Learning and Games." *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*. Edited by Katie Salen. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning. Cambridge, MA: The MIT Press, 2008. 21–40.

GIRARD, René. (1990). **O sacrifício**. Em: *A violência e o sagrado*. Tradução Martha Conceição Gambini. São Paulo: Paz e Terra.

GUATTARI, F. (1992) **Caosmose: um novo paradigma estético**. Trad. Ana Lúcia de Oliveira e Lúcia Cláudia Leão. São Paulo: Ed. 34.

GUATTARI, F. ; ROLNIK, S. (1996) **Micropolítica: Cartografia do desejo**. Petrópolis: Vozes.

GOMBRICH, Ernst Henrich (1986) **Arte e ilusão: um estudo da psicologia da representação pictórica**. São Paulo: Martins Fontes. [1960].

HARAWAY, Donna Jeanne. (1991) **A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century**. Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature. Routledge.

HEIDEGGER, M. (2007). **A questão da técnica**, M. Scientiæ Zudia, 5(3):375-398. Disponível em: [www.revistas.usp.br/ss/article/download/11117/12885](http://www.revistas.usp.br/ss/article/download/11117/12885)>. Acesso em: 02 jun. 2016

\_\_\_\_\_. (2003) **A caminho da linguagem**. Petrópolis: Vozes; Bragança Paulista: Editora Universitária São Francisco.

HOLLANDER, Lee (Trans.) (1990). **The Poetic Edda**. (2nd edition). University of Texas Press.

HOMERO. (1997). **Odisseia**. Trad. Carlos Alberto Nunes; rev. Marcus Rei Pinheiro. Rio de Janeiro: Ediouro.

HUDSON, Casey em MCELROY, Justin (2010). **Interview: BioWare's Casey Hudson on the making of Mass Effect 2**. Engadget. Disponível em: <https://www.engadget.com/2010/06/15/interview-bioware-casey-hudson-on-the-making-of-mass-effect-2/>. Acesso no dia 15 de julho de 2016.

HUHTAMO, E., JUSSI, Parikka. (2011) **Media Archeology: Approaches, Applications, and Implications**. Berkeley, California: University of California Press.

INABA, Atsushi em SHEA, Cam (2007). **OKAMI INTERVIEW AU: Okami's Producer on the stunning art direction in the game**. Disponível em <http://www.ign.com/articles/2007/01/31/okami-interview-au>. Acesso em 08 de julho de 2016.

\_\_\_\_\_. Em MCGARVEY, Sterling (2006). **Running with the Wolves: Atsushi Inaba talks Okami**. Disponível em <http://uk.ps2.gamespy.com/playstation-2/okami/690940p1.html>. Acesso em 08 de julho de 2016.

JENKINS, H. (2003). **Game Design as Narrative Architecture**. In: N. Wardrip-Fruin and P. Harrigan. (Eds.), *First Person: New Media as Story, Performance and Game*. Cambridge MA: The MIT Press.

JUUL, Jesper. (2005) **Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds**. Cambridge: MIT Press.

KATZ, Helena. (2006) **Todo corpo é corpomídia**. Com Ciência. Disponível em <http://www.comciencia.br/comciencia/?section=8&edicao=11&id=87> . Último acesso em 19/11/2013.

KANDINSKY, W. (1974) *Punto y Linea Sobre el Plano*. Barcelona: Barral.  
\_\_\_\_\_. (1986) **Do espiritual na arte e na pintura em particular**. São Paulo: Martins Fontes.

LATOUR, B. (1999) **How to talk about the body?: The normative dimension of science studies**. Disponível em:  
<<http://www.bruno-latour.fr/>> Acesso em: setembro, 2015.

LEÃO, Lucia I. C. . (2011) **Processos de criação em mídias digitais: passagens do imaginário na estética da transcrição**. In: Suzete Venturelli. (Org.). *9 Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (#9ART): sistemas complexos artificiais, naturais e mistos*. 1 ed. Brasília: UNB, 2011, v. v1, p. 308-313. Disponível em:  
[http://www.fav.ufg.br/9art/nono\\_art.pdf](http://www.fav.ufg.br/9art/nono_art.pdf). Acesso em 10/11/2011.

\_\_\_\_\_. (2004) **Derivas: cartografias do ciberespaço**. Lucia Leão (organizadora). São Paulo: Annablume; SENAC.

\_\_\_\_\_. (1999) **O labirinto da hipermídia**. São Paulo: Iluminuras.

\_\_\_\_\_. (2011) **Paradigmas dos processos de criação em mídias digitais: uma cartografia**. V!RUS, São Carlos, n. 6, dezembro 2011. Disponível em:  
<<http://www.nomads.usp.br/virus/virus06/?sec=3&item=1&lang=pt>>. Acesso em: 19 Out. 2015.

\_\_\_\_\_. (2002) **Labirinto e Mapas do ciberespaço**. In: Leão, Lucia (org.). *Interlab: labirintos do pensamento contemporâneo*. São Paulo: Iluminuras.

\_\_\_\_\_. (2003) **Cartografias em mutação: por uma estética do banco de dados**. In: Leão, Lucia (org.). *Cibercultura 2.0*. São Paulo: U.N. Nojosa.

\_\_\_\_\_. (2011) **O universal no imaginário sistêmico das poéticas cartográficas: acoplamentos e desvios nos processos de criação transmidiáticos**. In: VENTURELLI, SUZETE; ROCHA, CLEOMAR; MEDEIROS, MARIA B.. (Org.). *ART Arte e Tecnologia: modus operandi universal*. 1ed.Brasilia: Programa de pós-graduação em arte da UnB, v. 1, p. 201-218.

LEÃO, Lucia Isaltina Clemente Leão; SALLES, Cecília Almeida (2011). **A pesquisa em processos de criação nas mídias: três perspectivas**. Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, Anais.

LE GOFF, Jacques. (1992). **História e memória**. Campinas: UNICAMP.

LÉVI-STRAUSS, Claude. (2012). **Antropologia Estrutural**. Vol. 1. São Paulo: Cosac Naify.

\_\_\_\_\_. (2004) **Mitológicas I - O cru e o cozido**, tr. Beatriz Perrone-Moisés, R.J.: Cosac e Naify. 446pp.

LEVINE, Ken em GILLEN, Kieron. (2007). **Exclusive: Ken Levine on the making of Bioshock**. Disponível em <https://www.rockpapershotgun.com/2007/08/20/exclusive-ken-levine-on-the-making-of-bioshock/> Acesso em 14 de julho de 2016.

\_\_\_\_\_. em REMO, Chris. (2007) **Ken Levine on BioShock: The Spoiler Interview**. Disponível em <http://www.shacknews.com/article/48728/ken-levine-on-bioshock-t>. Acesso em 14 de julho de 2016.

LEVY, Michael. (1985). **M. Who, What, and Why? Character Motivation in Doctor Who**. In: *Children's Literature Association Quarterly* 10.2: 76–79.

LINDLEY, C. A. (2002) **The gameplay gestalt, narrative, and interactive storytelling**. In: MÄYRÄ, F. (ed.) *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*. Tampere, Finlândia: Tampere University Press, 2002. Disponível em: <http://www.digra.org/dl/db/05164.54179>. [Acessado em 23 de junho 2016].

LUO, Erica. (2012) **Teatro de Sombras tradicional chinês**. In: *Móin-Móin: Revista de Estudos sobre o Teatro de Formas Animadas*. Jaraguá do Sul: SCAR/UEDESC, ano 8, v.9.

MCDONAGH, Joe em KIKIZO. (2007). **BioShock: Irrational Games Interview**. Disponível em: [http://archive.videogamesdaily.com/features/bioshock\\_interview\\_feb07\\_p1.asp](http://archive.videogamesdaily.com/features/bioshock_interview_feb07_p1.asp). Acesso em 14 de julho de 2016.

MCGONIGAL, Jane. **Reality is broken: why games make us better and how they can change the world**. Penguin Press, 2011. [Online]. Disponível em: [http://books.google.de/books?id=yiOtN\\\_kDJZgC](http://books.google.de/books?id=yiOtN\_kDJZgC) . Acesso em 27/05/2015.

MCMURTRY, Leslie. (2010) , **I Am Vengeance, I Am the Night, I Am... the Doctor?**. In: *The Mythological Dimensions of Doctor Who*. Crawfordsville: Kitsune Books.

MORIN, E. (1987). **O Método**. Mem Martins. Europa-América.

\_\_\_\_\_. (2000). **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. São Paulo: Cortez; Brasília: Unesco.

\_\_\_\_\_. (1873). **O paradigma perdido: a natureza humana**. Lisboa, Europa-América.

MONTE, Marisa. (1994). **De mais ninguém**. Em: *Verde, Anil, Amarelo, Cor-de-Rosa e Carvão*. EMI Odeon Brazil, 1 CD.

MURRAY, Janet H. (2003) **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo, Itaú Cultural, UNESP.

MUZYKA, Ray em AMINI, Tina. (2009). **Mass Effect 2 Interview**. *Gaming Nexus*. Disponível em: <http://www.gamingnexus.com/Article/Mass-Effect-2-Interview/Item2480.aspx>. Acesso em 15 de julho de 2016.

NEGRI, A. (1993). **A anomalia selvagem – poder e potência em Spinoza**. Trad. Raquel Ramallete. Rio de Janeiro: Editora 34.

NIETZSCHE, Friedrich Wilhelm. (1974) **Sobre verdade e mentira no sentido extra-moral**. In: *Obras incompletas*. Tradução de Rubens Rodrigues Torres Filho. São Paulo: Abril.

\_\_\_\_\_. (2009). **Genealogia da Moral: uma polêmica**. Trad. Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras.

NÖTH, Winfried. (1995). **Panorama da semiótica: de Platão a Peirce**. São Paulo: Annablume.

\_\_\_\_\_. (2001). **Máquinas semióticas**. Revista Galáxia n. 1 2001, Comunicação e/ou semiótica. São Paulo: PUC-SP. Págs: 51-73.

OLIVEIRA, L. E. P. de (1998). **Jeremias, criança, luta contra o autismo, a esquizofrenia e a paranoia**. Revista Latinoamericana de Psicopatologia Fundamental, III (3), pp. 73-102

PAZ, O. (1982) **O Arco e a Lira**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.

PEIRCE, C. S. (1935,1958). **Collected Papers of Charles Sanders Peirce**. Hartshorne, Weiss & Burks. Cambridge: Harvard Univ. Press.

PETRY, Arlete S. (2010) **O jogo como condição da autoria e da produção de conhecimento: análise e produção em linguagem hipermídia**. 2010. Tese (Doutorado) – PUC/SP, São Paulo.

PETRY, Luiz C. (2007). **O ciborgue e a arte da hipermídia**. Florianópolis. In: Anais do 16º Encontro Nacional da ANPAP.

ROBERTS, Jeremy (2010). **Japanese Mythology A To Z**. (2nd ed.). New York: Chelsea House Publishers.

RICOEUR, Paul. (1978) **O conflito das interpretações: ensaios de hermenêutica**. Tradução de Hilton Japiassu. Rio de Janeiro: Imago.

\_\_\_\_\_. (1994) **O eclipse da narrativa**. In: *Tempo e Narrativa*. Campinas: Papirus.

\_\_\_\_\_. (2007) **A memória, a história, o esquecimento**. Campinas: Editora da Unicamp.

ROCHBERG-HALTON. (1986) **Maining and modernity – social theory and the pragmatic attitude**. Chicago: University of Chicago Press.

ROLLINGS, A. & ADAMS, E. (2003) **Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design**. Berkeley, CA: New Riders.

\_\_\_\_\_. **Fundamentals of Game Design**. Pearson Prentice Hall, New Jersey.

ROLLINGS, A. & MORRIS, D. (2003) **Game Architecture and Design: a New Edition**. New Riders Games.

ROLNIK, Suely. (1989) **Cartografia sentimental: transformações contemporâneas do desejo**. São Paulo: Estação Liberdade.

ROMILLY, Jaqueline. (1997). **A Tragédia Grega**. Trad. de Leonor Santa Bárbara. Lisboa: Edições70.

RYAN, Marie-Laure. (2001) **Narrative as virtual reality: immersion and interactivity in literature and electronic media**. Baltimore: Johns Hopkins University.

- SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. (2003). **Rules of play: game design fundamentals**. Cambridge: MIT Press.
- SARGENT, Lyman Tower. (2010) **Utopianism: A Very Short Introduction**. Oxford: Oxford University Press.
- SERRES, Michel. (2004). **Variações sobre o corpo**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil.  
 \_\_\_\_\_. (2005) **O incandescente**. Tradução Edgard de Assis Carvalho e Mariza Perassi Bosco. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil.
- SILVA, Renata Cristina. (2010) **Apropriações do termo avatar pela Cibercultura: do contexto religioso aos jogos eletrônicos**. Revista Contemporânea. Ed. 15, Vol. 8, N2.
- SCHOEREDER, Gilberto. (1993) **Fadas, duendes e gnomos. O mundo invisível**. São Paulo: Hemus.
- SKINNER, B.F. (1974). **About Behaviorism**. New York: AppletonCentury-Crofts.
- SOUSA, A (2003b). **Educação pela arte e artes na educação** – 2º volume – Drama e dança. Lisboa. Instituto Piaget – Horizontes Pedagógicos.
- SPINOZA, B. (2009) **Ética**. Belo Horizonte: Autêntica Editora. [1677].
- STAFFORD, Barbara Maria. (2007) **Echo Objects: The Cognitive Work of Images**. Chicago and London: University of Chicago Press.
- TAKAHASHI, Keita em HERMIDA, Alfred. (2005). **Katamari creator dreams of playgrounds**. Disponível em <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4392964.stm> . Acesso em 19 de outubro de 2016.
- TAVARES, Rogério. (2006) **Videogames: brinquedos do pós-humano**. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.
- TAVINOR, Grant. (2009). **The Art of Videogames**. Estados Unidos: Blacwell Publishing.
- TAYLOR, T. L. (2002) **Living digitally: embodiment in virtual worlds**. In: SCHROEDER, R. (Ed.) *The social life of avatars: presence and interaction in shared virtual environments*. London: Springer - Verlag.
- TYLOR, Edward B Tylor (1920) **Primitive culture : researches into the development of mythology, philosophy, religion, language, art, and custom**. New York : G.P. Putnam's Sons.
- TOLKIEN. J.R.R. (1994). **O Senhor dos Anéis**. São Paulo, Brasil: Martins Fontes.  
 \_\_\_\_\_. (1998). **O Hobbit**. São Paulo: Martins Fontes.

TURKLE, Sherry (1995). **Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet**. New York: Simon & Schuster.

YOUNG, Jean. (1954). **Prose Edda**. Berkeley: University of California Press.

VANDENBERGHE, Jason em CORRIEA, Alexa Ray. (2016). **For Honor's Director On The Game That Took Over a Decade to Make**. Disponível em <http://www.gamespot.com/articles/for-honors-director-on-the-game-that-took-over-a-d/1100-6442711/>. Acesso em 19 de outubro de 2016.

WARBURG, Aby. (2015) **Histórias de fantasma para gente grande. Escritos, Esboços e Conferências**. Tradução Lenin Bicudo Bárbara. São Paulo: Companhia das Letras.

\_\_\_\_\_. (2010) **Atlas Mnemosyne**. Tradução de Joaquim Chamorro Melke) Madrid: Ediciones Akal.

ZIELINSKI, Siegfied. (2006) **A arqueologia da mídia**. Annablume,

## **Videografia**

### **2001: Uma Odisseia no Espaço (1968)**

Estados Unidos

Cor

Direção: Stanley Kubrick

Roteiro: Stanley Kubrick

Baseado em 2001: Uma Odisseia no Espaço de Arthur C. Clarke  
145 min.

Produção: Metro-Goldwyn-Mayer

Stanley Kubrick Productions

### **Avatar: A Lenda de Korra (2013-2014)**

Estados Unidos

Cor

Criado por: Michael Dante DiMartino

Bryan Konietzko

Produção: Nickelodeon Animation Studio

Ginormous Madman

Studio Mir

Studio Pierrot

### **Battlestar Galactica (2003-2009)**

Estados Unidos

Cor

Criado por: Glen A. Larson

Produção: Sky One

Sci Fi Channel

R&D TV

Universal Television

Universal Media Studios

Universal Cable Productions

**Coraline (2009)**

Estados Unidos

100 min

Cor

Direção: Henry Selick

Roteiro: Henry Selick

Baseado em Coraline de Neil Gaiman

Produção: Focus Features

**Doctor Who (1966-2016)**

Reino Unido

Cor

Criado por: Sydney Newman

C. E. Webber

Donald Wilson

Produção: BBC One

BBC HD (2009–2010)

BBC One HD (2010–2016)

**Star Trek (1966-1969)**

Estados Unidos

Cor

Criado por: Gene Roddenberry

Produção: NBC

**A Viagem de Chihiro (2001)**

Japão

124 min

Cor

Direção: Hayao Miyazaki

Produção: Toshio Suzuki

Roteiro: Hayao Miyazaki

Produção: Studio Ghibli

**The Walking Dead (2010-2016)**

Estados Unidos

Cor

Criado por: Frank Darabont e Robert Kirkman.

Produção: AMC, Fox Broadcasting Company

AMC Networks

**Gameografia****Bioshock (2007)**

Desenvolvedores: 2K Boston

2K Australia

Publicadores: 2K Games

Feral Interactive (Mac OS X)  
Distribuidores: Take-Two Interactive  
Diretores: Ken Levine  
Alyssa Finley  
Escritor(es): Ken Levine

**Braid (2008)**

Desenvolvedor: Number None, Inc.  
Publicador: Number None, Inc.  
Criador: Jonathan Blow

**Dragon Age: Origins (2009)**

Desenvolvedor: BioWare  
Publicador: Electronic Arts  
Diretor: Dan Tudge  
Escritor: David Gaider

**Fallout: Brotherhood of Steel (2004)**

Desenvolvedor: Interplay  
Publicador: Interplay

**For Honor (ainda há ser lançado/2016)**

Desenvolvedor: Ubisoft Montreal  
Publicador: Ubisoft  
Diretor: Jason VandenBerghe

**Heavy Rain (2010)**

Desenvolvedor: Quantic Dream  
Publicador: Sony Computer Entertainment  
Diretor: David Cage  
Escritor: David Cage

**Katamari Damacy (2004)**

Desenvolvedor: Namco  
Publicador: Namco  
Diretor: Keita Takahashi

**Mass Effect 2 (2010)**

Desenvolvedor: BioWare  
Publicador: Electronic Arts  
Diretor: Casey Hudson  
Escritores: Mac Walters  
Drew Karpyslyn

**No Man's Sky (2016)**

Desenvolvedor: Hello Games  
Publicador: Hello Games  
Distribuidores: Sony Interactive Entertainment  
iam8bit  
Diretores: Sean Murray

David Ream

**Okami (2006)**

Desenvolvedor: Clover Studio

Publicador: Capcom

Diretor: Hideki Kamiya

Escritor: Hideki Kamiya

**The Last of Us (2013)**

Desenvolvedor: Naughty Dog

Publicador: Sony Computer Entertainment

Diretores: Bruce Straley

Neil Druckmann

Escritor: Neil Druckmann

**Valiant Hearts: The Great War (2014)**

Desenvolvedor: Ubisoft Montpellier

Publicador: Ubisoft

Diretores: Yoan Fanise

Paul Tumelaire

Escritores: Matt & Ed

Gerard Barnaud

Simon Chocquet-Bottani

Yoan Fanise

Gabrielle Shrager

Paul Tumlaire