



COMUNICAÇÃO
& SOCIEDADE

27

COMUNICAÇÃO NOS VIDEOJOGOS
VIDEOGAME COMMUNICATION

Expressividade, Intermedialidade e Narrativa
Expressivity, Intermediality and Narrative

Editores | *Editors*

Nelson Zagalo, Miguel Sicart e Emmanoel Ferreira

Diretor | *Journal Editor*

Moisés de Lemos Martins



Universidade do Minho
Instituto de Ciências Sociais
Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade





**COMUNICAÇÃO
& SOCIEDADE**

27

**COMUNICAÇÃO NOS VIDEOJOGOS
VIDEOGAME COMMUNICATION**

Expressividade, Intermedialidade e Narrativa
Expressivity, Intermediality and Narrative

Editores | *Editors*

Nelson Zagalo, Miguel Sicart e Emmanoel Ferreira

Diretor | *Journal Editor*

Moisés de Lemos Martins



Universidade do Minho
Instituto de Ciências Sociais
Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade

Título | Title: Comunicação nos Videojogos: Expressividade, Intermedialidade e Narrativa / *Videogame Communication: Expressivity, Intermediality and Narrative*

Diretor | Journal Editor: Moisés de Lemos Martins

Diretor Adjunto | Associate Editor: Manuel Pinto

Editores Temáticos | Volume Editors n.º 27 – junho | June 2015: Nelson Zagalo, Miguel Sicart & Emmanoel Ferreira

Conselho Editorial | Editorial Board

Alain Kiyindou (*Universidade de Bordéus 3*), Ana Cláudia Mei Oliveira (*Pontifícia Universidade Católica de São Paulo*), Anabela Carvalho (*Universidade do Minho*), Annabelle Sreberny (*London Middle East Institute*), Barbie Zelizer (*Universidade da Pensilvânia*), Cláudia Álvares (*Universidade Lusófona de Lisboa*), David Buckingham (*Universidade de Loughborough*), Cláudia Padovani (*Universidade de Pádua*), Divina Frau-Meigs (*Universidade de Paris III - Sorbonne*), Fabio La Rocca (*Centre d'Études sur l'Actuel et le Quotidien - Sorbonne*), Felisbela Lopes (*Universidade do Minho*), Fernanda Ribeiro (*Universidade do Porto*), Filipa Subtil (*Escola Superior de Comunicação Social, do IPL*), Gustavo Cardoso (*ISCTE-IUL*), Hannu Nieminen (*Universidade de Helsínquia*), Helena Sousa (*Universidade do Minho*), Immacolta Lopes (*Universidade de São Paulo*), Isabel Ferin (*Universidade de Coimbra*), Ismar Oliveira Soares (*Universidade de São Paulo*), Janet Wasco (*Universidade de Oregon*), José Manuel Pérez Tornero (*Universidade Autònoma de Barcelona*), Lídia Oliveira (*Universidade de Aveiro*), Madalena Oliveira (*Universidade do Minho*), Maria Michalis (*University of Westminster*), Maria Teresa Cruz (*Universidade Nova de Lisboa*), Muniz Sodré (*Universidade Federal do Rio de Janeiro*), Nélia del Bianco (*Universidade de Brasília*), Nelson Zagalo (*Universidade do Minho*), Paulo Serra (*Universidade da Beira Interior*), Raúl Fuentes Navarro (*Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente, Gualadajara*), Rosa Cabecinhas (*Universidade do Minho*), Sara Pereira (*Universidade do Minho*), Sonia Livingstone (*London School of Economics*), Teresa Ruão (*Universidade do Minho*), Tristan Mattelard (*Universidade de Vincennes - Paris VIII*), Vera França (*Universidade Federal de Minas Gerais*), Vicenzo Susca (*Universidade Paul Valéry - Montpellier III*), Xosé López García (*Universidade de Santiago de Compostela*), Zara Pinto-Coelho (*Universidade do Minho*).

Conselho Consultivo | Advisory Board

Aníbal Alves (*Universidade do Minho*), António Fidalgo (*Universidade da Beira Interior*), Denis McQuail (*Universidade de Amsterdão*), José Bragança de Miranda (*Universidade Nova de Lisboa*), José Manuel Paquete de Oliveira (*Iscte-IUL*), José Marques de Melo (*Universidade Metodista de São Paulo*), Margarita Ledo (*Universidade de Santiago de Compostela*), Michel Maffesoli (*Universidade Paris Descartes - Sorbonne*), Miquel de Moragas (*Universidade Autònoma de Barcelona*), Murilo César Ramos (*Universidade de Brasília*).

Diretor Gráfico e Edição Digital | Graphic Director and Digital Editing: Pedro Portela

Assistente Editorial | Editorial Assistant: Zara Pinto-Coelho

Assistente de Formatação Gráfica | Graphic Assistant: Ricardina Magalhães

Indexadores | Indexers and Catalogues: Latindex | COPAC | ZDB | RepositoriUM | RCAAP | Reviscom

URL: www.revistacomsoc.pt // **imagem capa | cover:** Nelson Zagalo

Edição: *Comunicação e Sociedade* é editada semestralmente (2 números/ano ou 1 número duplo) pelo Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (CECS), Universidade do Minho, em formato bilingue (português e inglês). Os autores que desejem publicar artigos ou resenhas devem consultar o URL da página indicado acima. The journal *Comunicação e Sociedade* is published twice a year and is bilingual (Portuguese and English). Authors who wish to submit articles for publication should go to URL above.

Redação e Administração | Address:

CECS – Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade
Universidade do Minho, Campus de Gualtar
4710-057 Braga – Portugal

Telefone | Phone: (+351) 253 604695 // **Fax:** (+351) 253 604697 // **Email:** cecs@ics.uminho.pt // **Web:** www.cecs.uminho.pt

ISSN: 1645-2089 // **e-ISSN:** 2183-3575

Depósito legal | Legal deposit: 166740/01



Financiado pela Fundação para a Ciência e Tecnologia (FCT) / Ministério da Educação e Ciência (MEC) e apoio financeiro às traduções, através do Programa Estratégico com a referência UID/CCI/00736/2013 - Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (CECS)/UMinho.
Funded by the Foundation for Science and Technology (FCT) / Ministry of Education and Science (MEC) and financial support for translation, through the Strategic Program with the reference UID/CCI/00736/2013 - Communication and Society Research Centre (CECS)/UMinho.

Índice

| | |
|--|-----|
| Comunicação nos videogames: nota editorial | 9 |
| Nelson Zagalo, Miguel Sicart & Emmanoel Ferreira | |
| Communication in videogames: editorial note | 13 |
| Nelson Zagalo, Miguel Sicart & Emmanoel Ferreira | |
| <hr/> | |
| COMUNICAÇÃO, TEORIA DOS VIDEOJOGOS E DIÁLOGOS (INTER)MEDIÁTICOS | |
| COMMUNICATION, VIDEOGAME THEORY AND INTER(MEDIATIC) DIALOGUES 17 | |
| <hr/> | |
| Isto é um jogo de vídeo: jogos de vídeo, autoridade e metacomunicação | 19 |
| Riccardo Fassone | |
| This is video game play: video games, authority and metacommunication | 37 |
| Riccardo Fassone | |
| Um <i>advergame</i> para browser como catalisador da comunicação: tipos de comunicação em jogos de vídeo | 53 |
| Heinrich Söbke & Thomas Bröker | |
| A browser-based <i>advergame</i> as communication catalyst: types of communication in video games | 75 |
| Heinrich Söbke & Thomas Bröker | |
| Mais cinco passos e irá transformar-se numa nova pessoa: o encerramento processual do campo experiencial em <i>Every Day the Same Dream</i> | 95 |
| Christophe Duret | |
| Five more steps and you will be a new person: the procedural closure of the experiential field in <i>Every Day the Same Dream</i> | 115 |
| Christophe Duret | |
| GTFO!! - Posicionamento como estratégia de interação na comunicação MMORPG | 133 |
| Birgit Swoboda | |
| GTFO!! - Positioning as interaction strategy in MMORPG communication | 151 |
| Birgit Swoboda | |
| Por que é que hei de apaixonar-me por um duende, quando também não sou nenhum ogre? As implicações dos avatares virtuais na comunicação digital | 167 |
| Sercan Sengün | |
| Why do i fall for the elf, when i am no orc myself? The implications of virtual avatars in digital communication | 181 |
| Sercan Sengün | |
| A experiência espacial dos games e outros medias: notas a partir de um modelo teórico analítico das representações do espaço | 195 |
| Suely Fragoso | |
| The spatial experience of games and other media: notes from a theoretical-analytical model of representations of space | 213 |
| Suely Fragoso | |

| | |
|---|------------|
| COMUNICAÇÃO, EXPRESSIVIDADE E NARRATIVIDADE NOS VIDEOJOGOS COMMUNICATION, EXPRESSIVITY AND NARRATIVITY IN VIDEOGAMES | 231 |
| Game como texto como jogo: a experiência comunicativa dos jogos digitais Carlos Magno Camargos Mendonça & Filipe Alves de Freitas | 233 |
| Game as text as game: the communicative experience of digital games Carlos Magno Camargos Mendonça & Filipe Alves de Freitas | 253 |
| O poder expressivo da teoria dos mundos possíveis nos videojogos: quando as narrações se convertem em espaços interactivos e fictícios Antonio José Planells de la Maza | 273 |
| The expressive power of the possible worlds theory in video games: when narratives become interactive and fictional spaces Antonio José Planells de la Maza | 289 |
| Narrativa, história e ficção: os <i>history games</i> como obras fronteiriças Helyom Viana Telles & Lynn Alves | 303 |
| Narrative, history, and fiction: history games as boundary works Helyom Viana Telles & Lynn Alves | 319 |
| Interatividade, expressividade e engajamento no <i>newsgame</i> “De volta a 1964: sua vida em tempos de ditadura” Lilian Cristina Monteiro França | 335 |
| Interactivity, expressiveness and engagement in <i>newsgame</i> “Back to 1964: your life under the dictatorship” Lilian Cristina Monteiro França | 353 |
| Narrativas digitais: um estudo sobre os videoclipes interativos da banda Arcade Fire Elisa Maria Rodrigues Barboza | 369 |
| Digital narratives: a study of the Arcade Fire interactive music videos Elisa Maria Rodrigues Barboza | 387 |
| VÁRIA/VARIA | 403 |
| A liberdade académica e os seus inimigos Moisés de Lemos Martins | 405 |
| The academic condition and its enemies Moisés de Lemos Martins | 421 |
| Entre a norma e a exceção: assimetrias de género nas <i>newsmagazines</i> portuguesas Anabela Santos, Carla Cerqueira & Rosa Cabecinhas | 437 |
| Between the norm and the exception: gender asymmetries in portuguese <i>newsmagazines</i> Anabela Santos, Carla Cerqueira & Rosa Cabecinhas | 457 |

LEITURAS/BOOK REVIEWS

475

Zagalo, N. (2013). *Videojogos em Portugal: História, Tecnologia e Arte*. Lisboa: FCA Editora de Informática.
Artur Coelho.o

477

Zagalo, N. (2013). *Videojogos em Portugal: História, Tecnologia e Arte*. Lisboa: FCA Editora de Informática.
Artur Coelho

483



COMUNICAÇÃO NOS VIDEOJOGOS: NOTA EDITORIAL

Nelson Zagalo¹, Miguel Sicart² & Emmanoel Ferreira³

A história dos videogames, pela sua gênese e dependência tecnológicas, tem sido habitualmente traçada por comparação com a história da informática. Contudo, se nos distanciarmos do processo evolutivo e técnico do meio e atendermos aos momentos-chave do seu passado, facilmente encontraremos relações com os movimentos e tensões de ordem cultural, económica e social de cada época. Desde logo, o primeiro jogo a funcionar num computador digital, “Spacewar!” (1962), desenvolvido num DEC PDP-1, no Massachusetts Institute of Technology (MIT), aponta para problemas específicos daquele período, nomeadamente a corrida às armas dos EUA e da URSS num contexto de Guerra Fria. Em “Spacewar!” simulava-se, num tubo de raios catódicos, um combate entre duas naves espaciais, o que para o diretor criativo da Atari, Paul Steed⁴, “Era um reflexo da época. Existia toda uma paranóia com os russos, um medo dos comunistas atacarem. O jogo atingia assim diretamente o inconsciente coletivo, que dizia ‘temos medo, a guerra pode começar a qualquer momento’”. Longe de constituir um meio neutro, como é a opinião de muitos, os videogames têm dialogado, implícita ou explicitamente, desde os seus primórdios, com as mais diversas esferas sociais.

Entre o primeiro videogame desenvolvido na história, “Tennis for Two”, em 1958, e a última geração de consolas, a geração da Nintendo Wii U, Microsoft Xbox One, e Sony Playstation 4, passou-se mais de meio século. Neste período, centenas de consolas dedicadas aos jogos digitais, foram lançadas por centenas de empresas, sem contar com os computadores pessoais, que desde o seu início se prestaram, em grande medida, ao desenvolvimento e usufruto dos videogames. Dos *sprites* a 8 bits de “Donkey Kong” na Atari 2600, em 1981, com gráficos e sons rudimentares, aos avançados gráficos 3D e som multicanal dos videogames da atual geração, grandes mudanças foram operadas nos videogames digitais, sobretudo no que se refere às suas capacidades expressivas, sejam estas textuais, visuais ou sonoras, ou ainda mais recentemente tangíveis. Através de narrativas cada vez mais elaboradas, os videogames evoluíram no modo de construção e complexificação das suas mensagens, elevando a categoria dos seus textos para o mesmo patamar de relevância das suas componentes de jogo. Os videogames abandonaram a sua raiz exclusivamente lúdica, passando a integrar discurso, com ou sem intenção, criando assim objetos de mediação: de puro entretenimento ou experiência estética; de consciencialização política e social; de divulgação de produtos e marcas; entre muitas outras abordagens.

¹ Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade - Universidade do Minho. E-mail: nzagalo@ics.uminho.pt

² IT University of Copenhagen. E-mail: miguel@itu.dk

³ Universidade Federal Fluminense. E-mail: emmanoferreira@gmail.com

⁴ No documentário “Rise of the Video Game” (2007) produzido pelo canal Discovery Channel.

Devido a estas transformações e à crescente importância do meio no cenário global, os videogames começaram na última década a ser investigados minuciosamente, a partir de uma miríade de ângulos: psicologia, educação, antropologia, informática, economia, artes, etc. Assim como com as artes mais antigas — a literatura, a fotografia ou o cinema — os videogames passaram a ser utilizados como meio de comunicação e expressão por diferentes áreas, incluindo, entre outras: a publicidade (“*advergaming*”); o jornalismo (“*newsgames*”); a comunicação política (“*serious Games*” e “*political games*”). Deste modo, era urgente iniciar a abordagem do estudo dos videogames pela comunicação, já que enquanto discurso e meio expressivo, muitas questões se levantavam às quais urgia procurar responder. Passamos a referir várias. Que novas possibilidades este meio em particular pode trazer ao campo da comunicação? Existem restrições ou diferenças no uso dos videogames como meio de comunicação, em relação aos média mais antigos e já estabelecidos? Que papéis desempenham agora o emissor e o recetor no que toca à autoria? Como é que a narrativa se conjuga com a interatividade? Estas são apenas algumas das questões que os artigos publicados nesta edição da *Comunicação e Sociedade* pretendem discutir, senão para chegar a respostas finais e definitivas, pelo menos para proporcionar a sua reflexão.

A chamada de artigos para esta edição foi realizada em fóruns de discussão específicos das áreas das ciências dos videogames e ciências da comunicação — como a GamesNetwork, a ECREA (Europa), a SOPCOM e SPCV (Portugal), e a Compós e SBGames (Brasil) — tendo apresentado uma boa aceitação, rececionando-se um grande número artigos, tendo sido seleccionados onze para publicação.

A edição do dossiê dedicado à Comunicação nos Videogames está dividida em duas partes: a primeira, denominada de “Comunicação, Teoria dos Videogames e Diálogos (Inter) Mediáticos”, sendo composta por seis artigos, que têm como eixo comum a relação entre os debates ocorridos no campo dos videogames e da comunicação, nos seus aspectos intermediáticos (ou transmediáticos). A segunda parte, denominada “Comunicação, Expressividade e Narratividade nos Videogames”, é composta por cinco artigos, que têm como eixo comum os debates no campo da narratologia e o carácter expressivo propiciado pelos videogames.

A abrir a edição, Riccardo Fassone, investigador da Università degli Studi di Torino, retoma a teoria “*play acts*”, de Gregory Bateson, para tentar entender a função metacomunicativa presente nos videogames. Ao analisar as características, especificidades e implicações da expressão “*This is video game play*”, o autor procura compreender como as regras, tomadas aqui como elemento essencial na composição dos videogames, funcionam como elemento responsável pela metacomunicação contida na expressão. Por fim, o autor realiza uma análise do jogo “*Papers, Please*”, de Lucas Pope, refletindo sobre seu potencial comunicativo.

Em seguida, Heinrich Söbke e Thomas Bröker, investigadores da Bauhaus-Universität Weimar, refletem sobre os tipos de comunicação presentes nos videogames, através da análise do jogo “*Fliplife*”. A partir da definição-base da comunicação, como um ato de fornecer informação de um emissor a um recetor, os autores procuram desenvolver

uma categorização de tipos de comunicação nos videogames, baseados em definições fundamentais, como a dimensão interativa dos videogames, para assim refletir a essência dos papéis, outrora rígidos, de emissor/recetor.

Christophe Duret, investigador da Université de Sherbrooke, com base no conceito Procedural Rhetoric, um conceito conforme cunhado por Ian Bogost, propõe, no seu artigo, refletir sobre o jogo “*Every Day the Same Dream*” como sendo um *Thesis Game*, fazendo desde logo a referência ao conceito de *Thesis Novel*, conforme proposto por Suleiman (1983). Duret defende, desta forma, que o encontro da hermenêutica com as ciências cognitivas pode fornecer o aparato teórico para se descrever as estratégias utilizadas para a dis-seminação de uma mensagem persuasiva no contexto dos videogames.

Dando continuidade à edição, Birgit Swoboda, da Universidade de Viena, analisa as formas próprias da comunicação textual, utilizadas em videogames MMORPG. Para a autora, as formas de comunicação atualmente empregues no uso de diversas tecnologias e sistemas comunicacionais baseados em texto — como *smileys*, acrónimos e neo-logismos —, ao invés de serem uma deterioração da linguagem, posição levantada por muitos teóricos, servem antes como instâncias de criatividade, eficiência e marcadores “tribais”, além de servirem como estratégias de interação no discurso dentro do contexto dos videogames.

Sercan Sengun, da Istanbul Bilgi University, com base na Teoria da Redução da Incerteza (IRT), de Berger, procura compreender como os avatares de certos tipos de videogames, sobretudo os videogames *online* — nos quais há possibilidade de conversação entre jogadores — se tornam fontes de informação sobre os próprios jogadores. Partindo do que para o autor é essencialmente um problema do campo da comunicação — a relação entre autenticidade e representação nos mundos virtuais, através da figura do *avatar* —, Sengun realiza uma reflexão sobre o *self* e *avatar*, com base nas teorias semióticas de Saussure e Lacan.

A finalizar a primeira parte, a investigadora brasileira, Suely Frago, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, traz uma reflexão sobre a experiência espacial nos videogames, relacionando-a com outras instâncias mediáticas, como a literatura, a pintura, a fotografia, o cinema e a televisão. A partir da investigação sobre a imersão e a interatividade nos videogames, a autora propõe, com base numa estrutura teórica formada por “três tipos de espaço”, pensar a espacialidade nos videogames como uma composição dinâmica composta por diversos níveis de significação.

A segunda parte é iniciada pelos investigadores Carlos Magno Mendonça e Filipe Freitas, da Universidade Federal de Minas Gerais, que a partir do contexto da narratologia, procuram compreender a possibilidade de se pensar o jogo como texto-jogo, tomando por base teorias desenvolvidas por Iser e Dewey. Os autores analisam alguns jogos casuais independentes, como “*Small Worlds*”, “*Grey*”, “*The Beggar*” e “*Dys4ia*”, nos quais procuram distinguir o potencial estético pelo qual o meio pode ser reexaminado.

Em seguida, o investigador Antonio de la Maza, do Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital de Madrid, propõe, com base no conceito de mundos possíveis (Lenzen, 2004; Lewis, 1986), uma nova abordagem dos videogames como mundos *ludoficcionalis*,

“um conjunto de mundos possíveis que gera um espaço de jogo baseado na relação entre regras e ficção”, nos quais a posição do personagem determina o seu mundo real e o seu próximo mundo possível. Como caso, o autor ocupa-se do videojogo “The Elder Scrolls V: Skyrim”, a fim de demonstrar as hipóteses dos mundos *ludoficcionalis*.

Helyom Viana Telles e Lynn Alves, investigadores na Universidade do Estado da Bahia, tencionam pensar os jogos históricos como obras fronteiriças, isto é, obras em que as divisas que separaram a história da ficção se encontram em estado de esmaecimento. Para tanto, partem do questionamento do estatuto epistemológico da história como ciência e analisam os elementos audiovisuais presentes nos videojogos, a fim de entender como é que as narrativas dos jogos históricos trabalham a valorização e divulgação de conhecimento e imaginário histórico.

Dando continuidade à edição, Lilian França, da Universidade Federal de Sergipe, propõe-se analisar o *newsgame*, “De volta a 1964: sua vida em tempos de ditadura”, um jogo lançado pela revista Brasileira *Superinteressante*, em 2014, como forma de divulgar o período conhecido como ditadura militar no país. Com base nas teorias desenvolvidas por diversos autores das ciências dos videojogos, o texto procura entender de que forma os *newsgames* em geral, e “De volta a 1964...” em particular, podem empreender experiências de jogo e propiciar reflexões acerca de determinados factos, históricos ou atuais.

Por fim, e para fechar as duas partes dedicadas ao tema de capa do nº 27 de *Comunicação e Sociedade*, Elisa Barboza, investigadora da Universidade Federal de Juiz de Fora, analisa o teledisco como meio, e também a sua passagem da televisão para a Internet, assim como a sua ascensão, sobretudo nas plataformas *online* YouTube e Vimeo. A partir de uma historiografia do surgimento do teledisco e das suas relações com o cinema experimental e a videoarte, o artigo explora as experiências narrativas presentes nos telediscos interativos, em particular o caso dos produzidos para a banda Arcade Fire.

Na secção *Vária*, Moisés de Lemos Martins, da Universidade do Minho, apresenta um texto sobre a liberdade académica, no qual dá conta dos perigos que atormentam o pensamento académico atual, desde os rankings internacionais às plataformas da qualidade, em que o humano é reduzido a uma ficção numérica que o quantifica. Ainda neste secção, as investigadoras Anabela Santos, Carla Cerqueira e Rosa Cabecinhas, do Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade, apresentam um trabalho de dissecação das representações de género nas *newsmagazines* portuguesas.

A publicação termina com a apresentação de uma recensão crítica da autoria de Artur Coelho, do Agrupamento de Escolas Venda do Pinheiro, sobre a obra “Videojogos em Portugal: História, Tecnologia e Arte” (2013) de N. Zagalo, editada pela FCA. Trata-se de um livro que explora a história da produção e criação de videojogos em Portugal, nos últimos 30 anos.

COMMUNICATION IN VIDEOGAMES: EDITORIAL NOTE

Nelson Zagalo¹, Miguel Sicart² & Emmanoel Ferreira³

The video game history can be traced to history that goes hand in hand with the history of modern computing. This story, if not taken only by the bias of the “evolution” of digital technologies, can also (and should) be read from key moments that represent movements and tensions of cultural, economic and social, directly related to each of their times. No wonder the first game running on a digital computer, *Spacewar!*, developed between the years 1961 and 1962 by Steve Russell et. al. on a DEC PDP-1 computer at the Massachusetts Institute of Technology (MIT), points to issues in vogue at the time, notably the arms race between the US and the then USSR in the context of the Cold War: *Spacewar!* simulates, in a cathode ray tube, a battle between two spacecraft. As stated by the creative director of Atari, Paul Steed⁴, “it was a reflection of the time. There was that paranoia with the Soviets. A fear of the Communists attack. The game directly reached the collective unconscious of society saying, ‘we are afraid the war might burst’”. Far from being a neutral or naïf, as many still insist on seeing them, videogames, since its inception, are consistent (implicitly or explicitly) directly with the various social spheres of their time. *Zeitgeist*.

Among the first videogames developed in history, *Tennis for Two* in 1958, and the eighth generation of consoles, an entire half-century has passed. During this period, hundreds of consoles dedicated to electronic games were launched by hundreds of companies, not to mention personal computers, which since its inception in the 1970s, paid in large part to the development and video game enjoyment. The squared sprites of *Donkey Kong* in the Atari 2600 in 1981, with its rudimentary graphics and sounds, to advanced 3D graphics and multi-channel sound from the current generation of games, great were the changes regarding the content of the digital game, particularly as refers to one of the most important aspects in its characterization as a media instance: their ability to communicate, either textually, visually, audibly or, as is common sense say these days, *multimedialy*. Whether through elaborate stories and narratives that are presented directly to the player (in written form, narrated) or through more subtle ways, metacommunicational, the presence of textual component (the understanding textual broadly, as shown, for example, by greimasian semiotics) is key player in most games, regardless of their intent: pure entertainment; political and social awareness; presentation of products and brands; aesthetic experience, and so forth. Something essential and that connects to this extraordinary faculty developed by humans since time immemorial: communication.

¹ Communication and Society Research Centre - University of Minho. E-mail: nzagalo@ics.uminho.pt

² IT University of Copenhagen. E-mail: miguel@itu.dk

³ Universidade Federal Fluminense. E-mail: emmanoferreira@gmail.com

⁴ In the documentary “Rise of the Video Game” (2007) produced by the Discovery Channel.

Precisely because of the growing importance of this medium on the global stage, the last fifteen years videogames have been thoroughly investigated from a myriad of angles: psychology, education, anthropology, computer science, economics, arts, etc. As with older media such as literature, the press, photography and cinema, videogames have been used as means of communication and expression in several areas, including: Advertising (*Advergaming*), Journalism (*NewsGames*), Communication Policy (*Serious games* and *Political Games*), among others. So at this moment in videogame history, we believe that there are several unanswered questions: can video games be treated as a strong medium of communication? What new possibilities this medium in particular can bring and add to the field of communication, in the broad sense? There are restrictions on the use of videogames as a mean of communication, in relation to the oldest and most established medium? These are some of the issues that the articles published in this issue of *Communication and Society* intend to discuss, not to get to a final and definitive answers, but at least to bring new thoughts on this medium of growing importance in the global academia. The call for papers for this edition, held in international and specific discussion forums in the areas of game studies and communication — like *GamesNetwork*, the *ECREA* (Europe), *SOPCOM* and *SPCV* (Portugal), and the *Compós* and *SBGames* (Brazil) — has been widely accepted, receiving a strong record of proposals, from which we selected eleven for publication.

The current edition is divided into two parts: the first, called “Communication, Theory of Games and Dialogues (Inter)mediatics” consists of six articles that have as common axis the relationship between the exercised debates in the field and the Game Studies communication, in its aspect *intermediatic* (or *transmediatic*). The second, called “Communication, Expressiveness and Narrativity in Videogames”, consists of five articles whose common axis debates in the field of Narratology (or studies of narrative) and the expressive character present in (or which was provided by) videogames.

Opening the issue, Riccardo Fassone, researcher at the Università degli Studi di Torino, takes the theory of “play acts” from Gregory Bateson, to seek to understand the meta-communicative function present in video games. By analyzing the features, characteristics and implications of the expression “This is video game play,” the author tries to understand the rules, taken here as an essential element in the composition of video games, work as part responsible for the meta-communication contained in the above expression. Finally, the author presents an analysis of the game *Papers, Please*, Lucas Pope, reflecting on its communicative potential.

Then Söbke Heinrich and Thomas Bröker, researchers at the Bauhaus-Universität Weimar, reflect on the types of communication present in videogames through *Fliplife* game analysis. From the common definition of communication as the act to provide information from a sender to a receiver, the authors seek to carry out a categorization of types of communication in video games from an abstract model based on fundamental / essential definitions, taking into account furthermore, the interactive feature of videogames as an essential factor in the consideration of the roles formerly hard, emitter / receiver.

Christophe Duret, a researcher at the Université de Sherbrooke, based on the concept of Procedural Rhetoric, as coined by Ian Bogost, proposes in his article, to reflect on

the game *Every Day the Same Dream* as a Thesis game, making already a reference to the concept of Novel Thesis, as proposed by Suleiman (1983). Duret argues, therefore, that the meeting of hermeneutics with the cognitive sciences can provide theoretical apparatus to describe the strategies used to disseminate a persuasive message in the context of video games.

Continuing the edition, Birgit Swoboda of the University of Vienna, analyzes the forms of (inter) textual communication used mostly in MMORPG genre of games. For the author, the current forms of communication employed in various technologies and text-based communication systems such as smileys, acronyms and neologisms, rather than being a deterioration of language, position raised by many theorists and even by renowned writers, serve as creativity instances, efficiency and as “tribal” markers, besides serving as interaction strategies in speech within the context of video games.

Sercan Sengün, the Istanbul Bilgi University, based on the Uncertainty Reduction Theory, Berger, search in this text to understand how the avatars of certain types of video game, especially online games - in which there is a possibility of real conversation between players - become sources of information about the players. Starting from that, which for the author belongs essentially to the field of communication - the relationship between authenticity and representation in virtual worlds through the Avatar figure, Sengün also reflects on self and avatar, based on the semiotic theories of Saussure and Lacan.

Finishing the first part of the issue, the Brazilian researcher Suely Fragoso, from the Federal University of Rio Grande do Sul, reflects on the spatial experience in videogames, relating it to other media bodies such as literature, painting, photography, cinema and television. From investigations into the immersion and interactivity phenomena present in videogames, the author proposes, based on a theoretical framework consisting of “three types of space,” the thinking spatiality in video games as a dynamic composition that goes through several levels of meaning.

Opening the second half, the researchers Carlos Magno Mendonça and Filipe Freitas, of the Federal University of Minas Gerais, within the context of Narratology - but not sticking to it *strictu sensu* - seek to understand the possibility of thinking the game as text-game, based on the theories developed by Iser and Dewey. The authors analyze independent casual games like *Small Worlds*, *Grey*, *The Beggar* and *Dys4ia*, seeking to understand the ways in which the aesthetic potential of the medium may be reconsidered.

Then the researcher Antonio de la Maza, from the Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital de Madrid, proposes, based on the concept of possible worlds (Lenzen, 2004; Lewis, 1986), a new approach to video games as ludofictional worlds “a set of possible worlds generating a game space based on the relationship between rules and fiction” in which the character’s position determines its real world and its next possible world. Finally, the author presents an analysis of the game *The Elder Scrolls V: Skyrim*, to demonstrate their assumptions about ludofictional worlds.

Helyom Viana Telles and Lynn Alves, researchers at the University of Bahia State, intend to think the historical games as border works, ie works in the currencies that would separate history and fiction are in a state of fading. Therefore, based on the questioning

of the epistemological status of history as science, the authors analyze audiovisual elements present in video games in order to understand how the narratives of historical games work to promote and disseminate knowledge and / or imagery about the historical past.

Continuing the issue, Lilian França, from the Federal University of Sergipe, proposes to analyze the *newsgame*, *De volta a 1964: sua vida em tempos de ditadura*, a game released by the Brazilian magazine Superinteressante in 2014 as a way to review the fifty years of the beginning of the period known as military dictatorship in the country. Based on the theories developed by various authors of the science of videogames, the article seeks to understand how the *newsgames* in general and *De Volta a 1964...* in particular, can use gaming experiences to provide reflections on history.

Finally, ending the two parties dedicated to the cover theme, Elisa Barboza, a researcher at the Federal University of Juiz de Fora, analyzes the *music video* as media format and its transition from TV to the Internet, as well as its rise, especially in online platforms YouTube and Vimeo. From a history of the emergence of the music video and its relationship with the experimental film and video art, the article explores the present narrative experiences in interactive music videos, particularly those produced by the band Arcade Fire.

In Varia section, professor Moisés de Lemos Martins, from the University of Minho, presents a text on academic freedom, which discusses the dangers that plague the current academic thinking, since the international rankings to the quality platforms, all are numbers, from human little remains. Continuing the Varia section, the researchers, Anabela Santos, Carla Cerqueira and Rosa Cabecinhas of the Communication and Society Studies Center write an article about the work performed on the dissection of gender representations in Portuguese *newsmagazines*.

The publication ends with the presentation of a critical review written by Artur Coelho, from the Agrupamento de Escolas Venda do Pinheiro, on the work "Video Games in Portugal: History, Technology and Art" (2013) N. Zagalo, edited by FCA. It is a book that explores the history of production and creation of video games in Portugal for the past 30 years.

**COMUNICAÇÃO, TEORIA DOS VIDEOJOGOS
E DIÁLOGOS (INTER)MEDIÁTICOS
*COMMUNICATION, VIDEOGAME THEORY
AND INTER(MEDIATIC) DIALOGUES***



ISTO É UM JOGO DE VÍDEO: JOGOS DE VÍDEO, AUTORIDADE E METACOMUNICAÇÃO

Riccardo Fassone

Resumo

Gregory Bateson defende que todos os atos do jogo devem ser compreendidos sobretudo como sendo metacomunicativos. Por outras palavras, jogar um jogo pressupõe ser capaz de transmitir e de receber a metamensagem “isto é um jogo”, que define um enquadramento psicológico entre os jogadores. Neste trabalho, proponho uma leitura radical da teoria de Bateson no contexto dos jogos de vídeo. Em particular, procuro analisar as características, as especificidades e as implicações da mensagem “isto é um jogo de vídeo”. Irei argumentar que a linguagem específica através da qual os jogos de vídeo veiculam esta mensagem é a das suas regras, as limitações inevitáveis colocadas pela sua natureza computacional e digital. Por outras palavras, jogar um jogo de vídeo é sempre, pelo menos até determinado nível, jogar um jogo de metacomunicação com, contra e em termos das regras predefinidas do jogo de vídeo. Finalmente, proponho uma leitura atenta do jogo *Papers, Please* para argumentar que o trabalho de Pope se imbuí de uma leitura significativa da reflexividade inerente dos jogos de vídeo, retratando intencionalmente a sua natureza oficial e o seu potencial comunicativo.

Palavras-chave

Bateson; autoridade; processualidade; regras; metacomunicação

ISTO É UM JOGO

Entre dezembro de 1952 e abril de 1954, Gregory Bateson realizou um estudo sobre o comportamento das lontras no Fleishacker Zoo, em San Francisco, Califórnia. A sua investigação foi documentada em duas publicações (Bateson, 1956; Bateson, 1972) que descreveram a teoria de Bateson da brincadeira e do jogo como metacomunicação. Ao observar as lontras, Bateson concluiu que, para poderem brincar umas com as outras com o papel que colocou na jaula, os animais tinham de ser capazes de metacomunicação, ou seja, de trocar e processar a mensagem “isto é brincadeira”. Para as lontras compreenderem a diferença entre uma mordidela brincalhona e uma mordidela agressiva, uma metamensagem tem de integrar cada uma das ações. Estas mensagens pertencem à classe daquilo que Bateson descreve como mensagens metacomunicativas. Segundo Bateson

a comunicação verbal humana pode funcionar e funciona sempre em muitos níveis contrastantes de abstração. Estes níveis oscilam em duas direções a partir do aparentemente simples nível denotativo (“The cat is on the mat”). Uma gama ou conjunto destes níveis mais abstratos inclui as mensagens explícitas ou implícitas cujo tema do discurso é a língua. A estes níveis chamaremos metalinguísticos (por exemplo, “O som verbal “cat”

representa qualquer membro de tal e tal classe de objetos”, ou “A palavra “cat” não tem pelo e não pode arranhar”). Ao outro conjunto de níveis de abstração chamaremos metacomunicativo (por exemplo, “O facto de eu dizer onde estava o gato foi simpático” ou “Isto é um jogo”). Nestes, o tema do discurso é a relação entre os falantes (Bateson, 1972: 177-178).

As mensagens metacomunicativas estabelecem uma forma de comunicação bastante sofisticada que cria um enquadramento psicológico temporário no âmbito do qual se inscrevem todas as mensagens subsequentes. Nesta perspetiva, a mordidela brincalhona das lontras, quando inscrita no enquadramento “isto é jogo” “denota a mordidela, mas não denota o que seria denotado pela mordidela” quando executado fora desse enquadramento. A mordidela brincalhona *representa* a mordidela, alude a ela, mas, no entanto, ao ser inscrita no quadro estabelecido pela mensagem particular “isto é jogo”, não denota agressão. A ideia de jogo de Bateson, estando cercada por um enquadramento preciso que reorienta temporariamente todas as mensagens trocadas entre jogadores, parece estar em sintonia com a noção amplamente discutida de círculo mágico apresentada por Huizinga (1955) e adotada por estudos de jogos e de jogo como um dos pontos centrais de debate da área (Salen & Zimmerman, 2003; Juul, 2008; Consalvo, 2009; Zimmerman, 2012). Apesar de aparentemente convergente, a noção de círculo mágico de Huizinga e o enquadramento de Bateson referem-se a duas compreensões radicalmente diferentes do ato de jogar. Ao apresentar a sua teoria relativamente à separação do jogo, Huizinga afirma:

A arena, a mesa de jogos, o círculo mágico, o templo, o palco, o ecrã, o court de ténis, o tribunal, etc., são todas recreios, em forma e em função; ou seja, locais proibidos, isolados, condicionados, santificados, no qual se aplicam regras especiais. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo comum, dedicados à representação de um ato separado (Huizinga, 1955: 10).

O círculo mágico de Huizinga é definido por uma delimitação de uma área consagrada — “materialmente ou idealmente” (Huizinga, 1955: 10) — ao ato de jogar. Na teoria de Huizinga, o jogo é um ato encapsulado num mundo *ad-hoc*, talhado a partir da vida comum. Note-se que o círculo mágico de Huizinga “retrata um quadro social” (Schrank, 2014: 63), ou, mais radicalmente, compreende o jogo como um dos lados de uma dualidade socialmente construída entre a recreação e a vida produtiva, o trabalho e o lazer. A proposta teórica de Bateson, por outro lado, perspetiva o jogo como estando inscrito num quadro predominantemente psicológico e, por conseguinte, comunicativo. Para Bateson, jogar não significa esculpir um círculo sagrado a partir da vida “comum”, mas antes comprometer-se com uma forma específica de metacomunicação na qual a mensagem “isto é jogo” influencia e informa uma série de outras mensagens, reconfigurando o seu estado denotativo.

Embora a ideia de jogo de Huizinga, em consistência com o *ethos* moderno subjacente ao *Homo Ludens*, descreva uma demarcação bem delineada entre o jogo e o trabalho, o pensamento de Bateson sobre o jogo é, nas palavras do próprio homem,

“uma trapalhada” (1972: 19). Bateson qualifica a sua teoria como sendo paradoxal, uma vez que o pressuposto no qual assenta para definir a metamensagem trocada com os jogadores – “Estas ações, com as quais agora nos comprometemos, não denotam aquilo que seria denotado pelas ações que estas ações denotam” (1972: 180) — possui uma falácia lógica: o verbo “denotar” é utilizado duas vezes em dois graus de abstração, mas as suas utilizações são tratadas como sendo sinónimas. Embora neste artigo não possa aprofundar as complexidades lógicas do paradoxo (ver Jayemanne, 2005 e Engler & Gardiner, 2012 para uma análise aprofundada da questão), deverá ter-se em conta que, realçando a natureza paradoxal da sua teoria, Bateson qualifica-a conscientemente como não taxionómica. Aquilo que Bateson propõe não é uma definição sólida e rígida de jogo, mas uma tentativa de construir o jogo como um tipo particular de enquadramento comunicativo, mais do que um fenómeno reconhecível, e, simultaneamente, uma aceitação da natureza autorreferencial, paradoxal¹ desse enquadramento. Nas palavras de Nachmanovitch, um dos comentadores mais críticos de Bateson:

O jogo é fácil de reconhecer, mas impossível de definir. Podemos tentar defini-lo, mas as nossas definições serão desajeitadas, inadequadas e circulares. Isto porque o jogo é *sobre* definição. É *meta* para as atividades “comuns” como agredir ou beijar, mas, sobretudo, é *meta* para a atividade de definir. Ao jogar, alteramos fluidamente as definições das coisas: o pedaço de borracha é uma espada, a espada é um pénis, e assim sucessivamente (2009: 15).

Nachmanovitch realça uma das mais úteis e inovadoras características da leitura do jogo de Bateson: ao constituir-se como uma metamensagem trocada entre jogadores — humanos ou animais —, reformula automaticamente todas as outras mensagens e sinais. Um pedaço de borracha pode tornar-se uma espada exatamente porque o enquadramento do jogo permite uma alteração da denotação: neste enquadramento, todas as mensagens (por exemplo, “isto é um pedaço de borracha”) são complementadas por uma metamensagem (“isto é jogo”) que transforma o seu estado denotativo (“isto é um pedaço de borracha que *representa* uma espada”).

Neste artigo, irei tentar analisar a mensagem “isto é jogo de vídeo”, discutindo o enquadramento específico que cria em torno da prática de interagir processualmente com outros softwares. Em consonância com o trabalho de Bateson sobre o jogo, não concluirei com uma definição de brincadeira de jogo de vídeo; antes, tentarei propor uma hipótese sobre aquilo em que consiste a brincadeira do jogo de vídeo.

JOGO ABERTO E FECHADO

As teorias de jogo do século XX são particularmente dispersas e idiossincráticas; é possível encontrar abordagens críticas ao jogo humano no trabalho de filósofos (Fink,

¹ O próprio Bateson minimiza de forma divertida a qualidade paradoxal da sua teoria ao escrever que “tudo aquilo que aprendemos com essa crítica é que seria uma má história natural que os processos mentais e os hábitos comunicativos dos mamíferos fossem conformes ao ideal do lógico” (1972: 180).

1988; Gadamer, 2004), antropólogos (Geertz, 1973), sociólogos (Caillois, 2001) psicólogos (Piaget, 1999; Vygotsky, 1966) e outros proeminentes estudiosos interdisciplinares. Apesar da diversidade de abordagens e ferramentas teóricas adotadas no estudo do jogo, para efeitos deste artigo as teorias do jogo e os jogos podem ser divididos genericamente em duas grandes famílias. Por um lado, as teorias que defendem o “jogo aberto” perspetivam a atividade lúdica como sendo libertadora, criativa e espontânea. Bernie DeKoven (2002), por exemplo, chega a uma destas conclusões no seu trabalho com o New Games Movement (Flugelman, 1976), um coletivo artístico que surgiu da cena contracultural da costa ocidental americana que tinha como objetivo contrastar o paradigma dominante do jogo no desporto profissional e os jogos competitivos de forma livre, jogos paradoxais que destacavam a natureza criativa e irreduzível do jogo. Estas teorias — cujos exemplos podem ser encontrados no trabalho de psicólogos como Winnicott (2005), bem como em textos imbuídos de *ethos* religioso pós-moderno, como o *Finite and Infinite Games*, de Carse (1986) — defendem que os jogos constituem uma reificação mais ou menos legítima do jogo, mais do que um habitat natural. Por outro lado, a retórica do “jogo fechado” perspetiva os jogos — considerados sobretudo como sendo regulados por atividades autotélicas ou paratélicas (Waern, 2012) — como suporte material do jogo. Segundo Suits (1978), por exemplo, o jogo consiste em procurar atingir um objetivo através de meios ineficientes: uma teleologia definitiva e uma referência precisa aos meios e às regras que confrontam abertamente a retórica do jogo aberto. Mais radicalmente, Gadamer (2004) descreve o jogo como um ato de submissão a um conjunto de regras, condensadas na entidade oficial designada jogo. Segundo Gadamer:

Isto sugere uma característica geral da natureza do jogo que se reflete ao jogar: todo o jogo implica ser jogado. A atração de um jogo, o fascínio que exerce, reside precisamente no facto de o jogo dominar os jogadores. [...] O verdadeiro sujeito do jogo (tal é demonstrado precisamente nas experiências em que existe um único jogador) não é o jogador, mas sim o próprio jogo. Aquilo que prende o jogador no seu feitiço, que o atrai para o jogo, e que o mantém no próprio jogo (2004: 106).

Ao escrever sobre jogos, e não sobre jogo, Bateson parece sugerir um terceiro posicionamento, recorrendo mais uma vez à autorreferencialidade do ato de jogar. Na gravação de um simpósio publicada pouco depois da sua experiência com lontras, Bateson (1956) parece insinuar que o jogo livre — conforme observado com as lontras, com crianças pequenas ou mesmo na sua relação com os seus pacientes psiquiátricos — pressupõe a utilização de duas linguagens em simultâneo: a da comunicação denotativa (integrada nos atos de jogar) e a da metacomunicação (uma metadiscussão contínua acerca das fronteiras e das limitações do enquadramento do jogo). O jogo regulado — como o dos jogadores de xadrez adultos —, por outro lado, dissocia os dois, pelo que a metacomunicação acerca das regras do jogo (como devem ser supostamente deslocados os peões? O que é que significa xeque-mate? Vamos jogar com handicap?) decorre num momento diferente. Defendo que, devido à natureza exclusiva das regras

existentes nos ambientes digitais, ao jogar um jogo de vídeo entra em funcionamento uma forma específica de metacomunicação. Antes de passar à análise deste conjunto de metamensagens é pertinente discutir o tipo de diálogo que é estabelecido entre o jogador e o computador.

OS JOGOS DE VÍDEO PRECISAM DE COMPUTADORES

Uma primeira definição, introdutória, daquilo que entendemos por jogos de vídeo e qual o seu posicionamento comparativamente a outros jogos não computadorizados poderia ser: *os jogos de vídeo constituem uma categoria particular de jogos que necessitam de um computador para serem executados e jogados*². Apesar de admitidamente simplificada, esta definição pode ajudar-nos a clarificar algumas das especificidades do meio, respondendo a uma série de questões acerca daquilo que constituem os jogos de vídeo, e que são o tipo de relação que mantêm com o jogador. Os jogos de vídeo são jogos mantidos por uma máquina, que cria um ciclo cibernético repetitivo com aquela que com ela interage. A máquina está incumbida de estabelecer e de executar as regras do jogo, que se inscrevem no código nela alojado e que ela executa. Este ciclo comunicativo repetitivo entre um sujeito de interação humano e uma máquina é, muitas vezes, definido como *interativo*. Esta definição foi questionada diversas vezes por estudos de jogos por ser demasiado abrangente e pouco específica (Aarseth 1997; Moulthrop 2004); porém, a noção de *computação interativa* pode ser útil para realçar o tipo de mensagens trocadas entre o jogador e a máquina. Paul Dourish (2001) propõe uma cronologia de interação que lhe permite esclarecer de que modo a história da computação pessoal moldou a forma como os utilizadores interagem com as máquinas, e de que modo diferentes estilos de interação têm informado a conceção dos meios computacionais. Segundo Dourish, esta história de 60 anos de interação pode ser dividida em quatro fases: elétrica, simbólica, textual e gráfica. Discutindo a fase textual da interação humano-computador, Dourish afirma:

Esta é, sem dúvida, a origem da computação “interativa”, uma vez que as interfaces textuais também ditaram o aparecimento do “loop interativo”, no qual a interação se tornou um vaivém interminável de instruções e respostas entre o utilizador e o sistema. [...] A outra característica significativa do paradigma da interface textual é que trouxe para a discussão a ideia de “interação”. A interação textual assentou na linguagem mais explicitamente do que nunca, acompanhada, simultaneamente, por uma transição para um novo modelo de computação, no qual um utilizador passaria realmente a sentar-se em frente a um terminal de computador a introduzir comandos e a ler respostas. Com esta combinação de utilização da linguagem e interação direta, seria natural ver o resultado como uma “conversa” ou “diálogo” (Dourish, 2001: 10).

² Aqui estou eu a utilizar o termo “computador” amplamente, referindo-me a uma série de máquinas controladas por um microprocessador, e, no caso dos primeiros jogos de arcade ou das consolas domésticas, máquinas baseadas em circuitos discretos.

Ao caracterizar este modelo de interação como conversa ou diálogo, Dourish parece referir-se ao processo de limitação do ciclo de comando/resposta que envolve o utilizador e o computador. Enquanto antes da interação textual todos os comandos tinham de ser dados previamente à máquina, esta nova configuração tornou o diálogo comando/resposta imediato. Por outras palavras, com o advento da interação textual, os utilizadores começaram a tratar mais radicalmente e mais profundamente o funcionamento cibernético dos computadores, tornando-se uma parte ativa num loop de retorno iterativo.

A possibilidade de os jogos de vídeo produzirem um loop cibernético em tempo real com os seus sujeitos de interação representa, também, um desafio para a semiótica. Que tipo de consistência e de estabilidade textual poderemos encontrar nos jogos de vídeo? Em que medida é que o jogo está ligado à interpretação e à hermenêutica? Em 1997, Espen Aarseth introduziu a noção de *cibertexto*; os cibertextos de Aarseth são uma categoria de textos — baseados sobretudo em meios digitais — que necessitam de ser pelo menos parcialmente atualizados pelo utilizador, que interage com o texto e, por sua vez, recebe retorno sobre o mesmo. O estudioso norueguês utiliza o *I Ching*, um texto do oráculo chinês, e o *Calligrammes*, de Apollinaire, como exemplos dos primeiros cibertextos analógicos, discutindo de seguida uma série de jogos de computador, como *Adventure* (William Crowther, 1976) e *Lemmings* (DMA Design, 1991), admitindo implicitamente que o ambiente de computador é inerentemente mais adequado à produção e consumo desse tipo de textos³. Aarseth descreve, depois, o tipo de relação estabelecida entre um cibertexto e o seu utilizador como sendo *ergódica*; Aarseth define o conceito do seguinte modo: “na literatura ergódica, é necessário um esforço *não trivial* para permitir ao leitor atravessar o texto” (Aarseth, 1997: 1, meu destaque). Ao definir o esforço do leitor como *não trivial*, Aarseth consegue separar um tipo de interação específico de uma compreensão mais genérica do termo. Para Aarseth, embora todos os textos exijam um esforço para serem atravessados, para que um texto seja considerado ergódico este esforço deve ser não trivial. Embora o ensaio de Aarseth seja, predominantemente, de natureza formalista e utilize categorias e taxonomias bem definidas, a sua noção de *não trivialidade* é, certamente, mais moderada e mais vaga. Segundo Aarseth:

[E]nquanto alguns sistemas de significação, com retratos pintados e livros impressos, existem apenas num nível material (isto é, o nível da tinta e da tela, ou da tinta e do papel), outros existem em dois ou mais níveis, como é o caso de um livro lido em voz alta (tinta-papel e as ondas sonoras da voz) ou da projeção de uma imagem móvel (a película e a imagem no grande ecrã). Nestes casos, a relação entre os dois níveis pode ser designada *trivial*, uma vez que a transformação de um nível para o outro (aquilo que poderíamos designar produção de signo secundário) será sempre, se não determinista, então pelo menos dominada pela autoridade material do primeiro nível (1997: 40).

³ Stéphane Vial (2013) refere de forma elegante esta “afinidade” entre a cibertextualidade e os computadores como *ludogénité*, ou seja, a adequação dos computadores para sustentar regras e procedimentos utilizados nos jogos.

Aqui Aarseth propõe uma separação entre o texto enquanto objeto existente em si mesmo (por exemplo, tinta e papel) e o texto como uma experiência atualizada (por exemplo, um romance lido em voz alta). Enquanto a leitura de um livro em voz alta constitui uma forma de interação trivial com um texto, a realização de um jogo de aventuras gráfico exige ao utilizador que concorra ativamente *contra* o texto, posicionando-se a si mesmo como abertamente *relutante*. A ideia de Aarseth de *interação não trivial* permite-nos definir aquilo que transforma os mecanismos computacionais em jogos mediados por computador. A interação lúdica com um computador, por outras palavras, constitui um tipo de prática na qual o jogador joga *contra* o seu parceiro computadorizado, que funciona como uma entidade relutante. Ao interagir com um jogo de vídeo, o jogador necessita de realizar uma série de atos cognitivos simultâneos. Como referido por Arsenault e Perron (2009), jogar jogos de vídeo comporta uma leitura hermenêutica do jogo, executada com o intuito de descodificar os seus estímulos semióticos e uma explicação heurística que exige ao jogador que se contraponha ativamente ao antagonismo do jogo.

AS LEIS DOS JOGOS DE VÍDEO

A definição operacional de jogo de vídeo que propus levou-me a concluir que um entendimento muito primitivo de jogar jogos de vídeo poderia ser o seguinte: *jogar um jogo de vídeo significa interagir com um sistema processual computadorizado que exerce uma força antagonista sobre o utilizador*. Para abordar a questão do enquadramento específico estabelecido pela metamensagem “Isto é um jogo de vídeo” é necessário discutir a natureza e a dimensão do antagonismo exercido pelo jogo sobre o jogador. Como referi anteriormente, as regras dos jogos de vídeo estão integradas no código executado pela máquina anfitriã; por outras palavras: “la machine s’occupe du respect des règles, des calculs nécessaires et assure ainsi une forme d’objectivité ou de neutralité du terrain de jeu. [...] L’univers du jeu prend corps à travers la logique de la machine” (Triclot, 2011: 33). Estas regras predefinidas regulam, quer os traços sistémicos, como é o caso da física que se encontra no ambiente artificial proporcionado ao jogador ou o modo como a luz se reflete nas diferentes superfícies, quer as estatísticas específicas do jogo, como a resistência de um determinado personagem ou a sucessão de vez num jogo de estratégia na vida real. Cada um dos aspetos do funcionamento interno do jogo é comandado pelas regras inscritas no código do jogo, o que leva estudiosos como Liebe (2008) a defender que os jogos de vídeo não possuem regras no sentido tradicional, uma vez que aquilo que poderia ser considerado uma regra num jogo analógico é meramente um subconjunto de um conjunto mais vasto de operações da máquina na lógica computacional dos jogos de vídeo. Segundo Liebe

No jogo de computador, todas as ações possíveis são implementadas no código de programação (formal). Consequentemente, a natureza restritiva das regras não se aplica aos jogos de computador, nesse sentido; como as possibilidades de ação têm de ser primeiro fornecidas pelo programa do jogo de computador para poderem ser executadas.

Enquanto nos jogos tradicionais os jogadores podem improvisar espontaneamente utilizando o material do jogo e, potencialmente, fazer muito mais do que as regras do jogo permitiriam, nos jogos de computador o jogador não pode fazer absolutamente nada se as regras e o espaço do jogo não tiverem sido definidas no software (2008: 337).

Nos jogos de vídeo, as regras são definitivas e inalteráveis. Ou, como diria Bateson, não estão sujeitas a qualquer operação metalinguística; os jogadores não possuem forma de *discutir* as regras fora dos espaços configurativos permitidos pelo código. Num jogo de vídeo como o *FIFA 14* (Electronic Arts, 2013), os jogadores podem configurar uma vasta série de opções — desde as condições meteorológicas até ao rigor do árbitro —, mas podem fazê-lo apenas no contexto da meta-regra representada pelo código do jogo. Os jogadores não poderão substituir os postes da baliza por uma pilha de t-shirts — como se poderia fazer num jogo de futebol entre amigos num parque — porque essa opção não existe no código. Do mesmo modo, nem mesmo o jogador mais transgressivo conseguirá colocar a Lara Croft a atravessar o limiar de um palácio veneziano no *Tomb Raider 2* (Core Design, 1997). Com base nestes pressupostos, DeLeon afirma que as “[r]ebras dos jogos de computador são mais como uma espécie de leis da física, enquanto as regras dos jogos que não são de computador são mais como uma espécie de regras da sociedade” (2013: 1), sugerindo que as regras predefinidas de um jogo de vídeo não podem ser discutidas no âmbito do jogo (embora possam ser alteradas modificando o código), enquanto as regras nos jogos que não são de computador possuem o potencial de alterações iterativas.

Caraterizar as regras dos jogos de vídeo como sendo definitivas e vinculativas – a ponto de se questionar a sua natureza como regras e de recorrer à ideia de leis — constitui uma das principais demonstrações daquilo que se poderia designar uma teoria perturbadora de jogos de vídeo. Por outras palavras, a situação na qual os seres humanos jogam com (ou contra) máquinas computadorizadas produz um tipo específico de assimetria: um dos dois jogadores — a máquina — é responsável por manter e executar todas as regras do jogo, enquanto o outro — o jogador — é sujeitado a estas regras e não pode executar quaisquer operações metalinguísticas relativamente à linguagem do jogo⁴. O carácter excecional desta situação comparativamente ao “jogo tradicional” foi suscitado, entre outros, por estudiosos associados à escola teórica do processualismo. Segundo os processualistas, os processos de construção de significado estimulados pela interação com os jogos de vídeo resultam do confronto entre as regras e os limites predefinidos do jogo e a compreensão subjetiva dessas regras pelo jogador. Por outras palavras, os processualistas reconhecem a assimetria inerente aos jogos de vídeo e localizam o potencial expressivo proporcionado pelos jogos de vídeo ao designer e a agência hermenêutica concedida aos jogadores no âmbito da própria desigualdade que é imposta ao jogar com base em regras inalteráveis. O trabalho de Ian Bogost (2006; 2007) afasta-se deste

⁴ Note-se que esta teoria é aplicável sobretudo a jogos de um único jogador, uma vez que nos jogos de múltiplos jogadores são frequentemente observados os processos de negociação de sistemas emergentes de regras.

pressuposto, de modo a compreender de que modo os jogos de vídeo podem veicular sentido através de regras e procedimentos. Bogost define *configuração* como as operações que o jogador executa no âmbito do ambiente processual de um jogo de vídeo. Por outras palavras, segundo Bogost defrontar-se com um meio processual significa escolher quais os procedimentos que é necessário atualizar regularmente, ou, recorrendo à terminologia de N. Katherine Hayles (1999), identificar um padrão subjetivo na aleatoriedade. Ao evocar a subjetividade como traço distintivo de jogar, Bogost refere-se ao facto de que jogar um jogo de vídeo significa aproximar-se “da miríade de configurações que o jogador pode construir para ver os modos de funcionamento dos processos inscritos no sistema” (2007: 42). Uma leitura mais radical desta assimetria comunicativa é proposta pelo estudioso dos *media* alemão Claus Pias (2011), que defende que “[um] programa de jogo constitui, assim, não só um conjunto de instruções, um tipo de código jurídico aplicável ao mundo do jogo específico, que tenho obrigação de observar quando me encontrar na companhia de computadores, mas, simultaneamente, um agente policial que monitoriza precisamente as minhas ações” (Pias, 2011: 179). Para Pias, não existe algo como um jogo de computador “aberto”, uma vez que, ao nível material do código, não é possível executar determinadas ações no ambiente fornecido pela máquina. O que é interessante é que o discurso de Pias transfere a localização da *proximidade* inerente dos jogos de computador da sua natureza processual para a sua natureza computacional. Os jogos de computador são fechados, não porque as suas regras são vinculativas e definitivas, mas antes, e de forma mais radical, porque a plataforma que as executa mantém inflexivelmente as operações de um código, o material por excelência do qual são feitos os jogos de computador. Por outras palavras, “[o]s jogos de computador são um apelo a favor da intransigência material do betão dos ‘jogos’” (Pias 2011: 181). Embora não seja processualista por qualquer esforço de imaginação, Pias valida indiretamente a teoria segundo a qual o ato de jogar um jogo de vídeo deveria ler-se como um ato de jogar *com* e *contra* um conjunto inflexível de regras, em vez de *apesar* delas.

ISTO É UM JOGO DE VÍDEO

O relato de Bateson da dissociação do jogo e da metacomunicação nos jogos regulados parece aludir a um processo de empobrecimento de que a rigidez das regras age sobre o enquadramento do jogo. Por outras palavras, quanto mais o jogo for restringido num jogo institucional, menos relevante e eficaz se torna o enquadramento metacomunicativo. As lontras a jogar com um pedaço de papel precisam de renegociar constantemente as fronteiras e os limites do enquadramento psicológico definidas pela mensagem “isto é um jogo”, enquanto os jogadores de xadrez agem num enquadramento rígido que exige pouca negociação. Esta interpretação do posicionamento de Bateson sobre jogos e o jogo pode levar-nos a concluir que os jogos de vídeo não possuem qualquer jogo, uma vez que as suas regras não são negociáveis e a potencial construção de um enquadramento psicológico suportado pelo jogador humano poderiam ser anulados pela rigidez do seu antagonista digital. No entanto, defendendo que uma metamensagem

como “isto é um jogo de vídeo” é criada, não apesar, mas devido à natureza particular das regras do jogo de vídeo. Mais especificamente, defendo, com Nachmanovitch, que, uma vez que jogar é sempre “meta de” (Nachmanovitch, 2009: 15) algo, jogar um jogo de vídeo é meta de, ou sobre, autoridade e burocracia. Por outras palavras, embora a rigidez das regras do jogo de vídeo pareça anular a possibilidade de um enquadramento psicológico semelhante ao do jogo livre, no âmbito do qual a denotação flutua constantemente, argumento que a mesma rigidez é objeto de um metadiscurso contínuo sobre autoridade na qual os jogos de vídeo estão enredados. A mensagem “isto é um jogo de vídeo” pode significar apenas “agora estamos a jogar com autoridade”.

Nos seus livros *Persuasive Games*, Ian Bogost (2007: 5-7) apresenta um caso no qual a natureza vinculativa dos processos computacionais é evidente. Bogost oferece o caso de alguém que compra um leitor de DVD e que o devolve à loja depois de terminar o período de garantia. Embora numa loja os funcionários humanos possam decidir prolongar arbitrariamente o período de garantia de modo a evitar confusões ou com a intenção de oferecer um serviço melhor, um agente computadorizado — por exemplo o sistema de devolução e reembolso de um vendedor online — aplicará os seus procedimentos computadorizados e recusará o reembolso do produto. Bogost afirma que os sistemas computadorizados funcionam como burocratas impassíveis que aplicam aquilo que Weber definiu como a “jaula de ferro” (Weber, 1930: 181) da burocracia, uma máquina mecanizada racionalista que exerce o seu poder através de procedimentos. Bogost conclui o seu relato sobre os procedimentos vinculativos argumentando que é possível aplicar formas de design centradas no ser humano de modo a alargar o jugo da burocracia digital. A título de exemplo, Bogost especula que

o sistema computadorizado também pode aceder às compras anteriores do cliente, abdicando da política de corte no caso de clientes frequentes. Poderia, inclusivamente, considerar as futuras compras do cliente com base num modelo previsível de hábitos de compra futuros de clientes semelhantes. Pensamos nos computadores como sendo frustrantes, limitativos e simplistas, não porque executam processos, mas porque são frequentemente programados para executar processos simplistas. (Bogost, 2007: 7).

A utilização do conceito Weberiano de jaula de ferro por Bogost é central, uma vez que implica a natureza fechada dos sistemas processuais. O sistema de reembolso e de devolução do vendedor online pode ser alargado, de modo a incluir mais procedimentos centrados no ser humano, mas a sua natureza fechada de garante e de executor de regras mantém-se. A jaula de ferro ficará, apenas, ligeiramente maior. Nas palavras de Weber, a mudança está “na intensidade da administração” (Weber, 1946: 212), não na sua natureza. Embora o argumento de Bogost de que um design mais moderado dos processos computacionais associados às tarefas mundanas tornaria a nossa relação com a tecnologia menos irritante seja, é claro, válido, dever-se-ia perguntar se é precisamente a sua natureza vinculativa que torna os jogos de vídeo objetos jogáveis. Ou, mais uma vez com Weber, é possível especular que jogar jogos de vídeo decorre da tomada de consciência

de um confronto assimétrico, no qual “[a] estrutura burocrática se encontra aliada à concentração dos meios de gestão materiais nas mãos do senhor” (Weber, 1946: 221).

Os jogadores de jogos de vídeo desempenham atividades divertidas com e em sistemas processuais. Conforme referido por Murray (1997) e Bogost (2006), a processualidade não é exclusiva dos jogos de computador; a maioria dos meios computacionais pedem aos sujeitos da interação para iniciarem ou responderem a diferentes processos. A navegação num caixa multibanco ou num website de comércio eletrônico faz-se seguindo uma sucessão de procedimentos, com base em regras precisas. Aquilo que os jogos de vídeo fazem é reposicionar estes processos como divertidos ou, para sermos consistentes com a terminologia de Aarseth, como *não triviais*. Embora, nas palavras de Pias (2011) e de outros teóricos dos *media* esta afinidade entre os artefactos computacionais do dia a dia e os jogos de vídeo sejam retratados como uma ferramenta destinada a construir um jogador totalmente subserviente, que *cumpra a sua obrigação*, defendo que interagir criticamente através do jogo com os mesmos processos que comandam grande parte das nossas vidas é uma atividade complexa e heurísticamente relevante, que pode, de facto, constituir aquilo *em que consiste jogar jogos de vídeo*. Se o jogo for sempre sobre algo, ou, antes, for parte de um enquadramento psicológico que o torna *meta* para outras atividades, poderíamos argumentar que utilizar de forma divertida os jogos digitais significa construir um enquadramento em torno da jaula de ferro da burocracia digital. Se a mordidela brincalhona denota a mordidela, então a subserviência divertida aos processos computacionais *denota* a — e, simultaneamente, *refere-se* à — interação quotidiana com a autoridade burocrática das máquinas computacionais. Nesta perspetiva, o jogador de um jogo de vídeo, possivelmente mais do que o teórico, é ele próprio um crítico processual, que percorre e interpreta conjuntos de regras arbitrarias mantidas por um sistema computacional que age, muitas vezes, por oposição às suas ações. Embora a maioria dos jogos de vídeo procure naturalizar esta interação, construindo mundos abertos, aparentemente desligados, em última instância os jogadores irão defrontar-se — acidental ou intencionalmente — com as limitações desses mundos, experienciando a autoridade do código do jogo. Ser um jogador de jogos de vídeo não consiste em explorar um *espaço de possibilidades*, conforme defendido por alguns daqueles que propuseram uma teoria de jogo aberto, mas antes em explorar as *impossibilidades* de um sistema desenhado, com as suas fronteiras e os seus limites, com as idiosincrasias das suas regras, de modo a jogar com — e sobre — a autoridade. É exatamente esta autoridade que os jogadores dos jogos de vídeo — possivelmente os verdadeiros ludologistas — optam conscientemente por defrontar.

Jogos de vídeo mais recentes como o *Every Day The Same Dream* (Molleindustria, 2009) e *Papers, Please* (Lucas Pope, 2013), apresentando ambientes altamente burocratizados para os jogadores percorrerem e com eles interagirem, parecem representar comentários acerca do papel do jogador como sujeito de interação de uma máquina autoritária. No parágrafo que se segue, proponho uma leitura do jogo de Pope que realça a sua auto-reflexividade e que a caracteriza, não só como uma reflexão crítica sobre a violência inerente à burocracia, mas, mais especificamente, como um comentário sobre o próprio ato de jogar um jogo de vídeo.

PAPERS, PLEASE: UM META-JOGO

Papers, Please é um jogo de vídeo independente para Windows e Mac OS desenhado por Lucas Pope e lançado em agosto de 2013. O jogo coloca o jogador no papel de um agente alfandegário responsável por proteger uma das fronteiras da república ficcional de Arstotzka. *Papers, Please* encontra-se dividido em duas partes: a parte central do jogo consiste em analisar e verificar documentos apresentados por potenciais imigrantes ao atravessarem a fronteira. Esta atividade é executada pelo jogador durante o dia útil, uma secção temporizada do jogo que termina abruptamente no final do turno do jogador. Após cada dia útil, é exigida ao jogador a gestão das suas finanças. O jogador recebe cinco créditos por cada imigrante que consiga processar com êxito, podendo, depois, utilizar a moeda para concretizar uma série de tarefas triviais: comprar comida e medicamentos para a família, pagar a renda e outras contas e melhorar o seu gabinete. O jogador também pode recolher créditos através da prática de subornos e outras fontes de lucro ilícitas. O jogo foi programado com um estilo artístico cru bastante pixelizado e possui poucas pistas auditivas: uma marcha, em forma de hino, e uma série de murmúrios impercetíveis que representam frases concisas como “tenha os seus documentos à mão”, “viva Arstotzka!” e o epónimo “documentos, por favor” (“papers, please!”) que o jogador pede a cada potencial imigrante.

Segundo uma recensão ao jogo, “*Papers, Please* é sobre liberdade” (Edge, 2013). Mais especificamente, é sobre liberdade no contexto de uma sociedade altamente burocratizada, na qual o jogador funciona como uma pequena peça de um mecanismo implacavelmente burocrático. Se concordarmos com este argumento, a caracterização estética que Pope faz do jogo adquire uma relevância extrema: a república de Arstotzka é retratada inequivocamente como estando sujeita a um regime comunista. Da insígnia marcial ao hino bastante sombrio, do nome com sonoridade russa Arstotzka aos países vizinhos, passando pelos uniformes dos agentes alfandegários, os pormenores estéticos e contextuais parecem indicar que Pope posiciona Arstotzka por detrás da cortina de ferro. Embora a construção do jogo como uma crítica política da violência burocratizada dos regimes opressivos não seja injustificada, poderíamos contrapor que a falta de fatores contextuais históricos e a relativa simplicidade dos procedimentos simulados dão origem a uma orientação política bastante fraca. Quando entrevistado pela revista libertária “Reason”, o próprio Pope parece sugerir uma leitura diferente do seu jogo:

Sou um americano a viver no Japão e passo pela alfândega de aeroportos internacionais várias vezes por ano. Depois de o fazer algumas vezes, passei a prestar mais atenção àquilo que o inspetor da alfândega estava a fazer. A troca de papéis e a correlação de documentos/ecrã do computador pareceu-me interessante e pensei que isto poderia dar um jogo interessante. Pensando melhor, fiquei empolgado com a ideia de abordar este tema numa perspetiva não tradicional. Nos *media* populares, tínhamos sempre o herói a espiar os pontos de controlo, mas não seria fantástico interpretar o papel do tipo do lado de lá? Em vez de deixar o super-espião dar um passo em falso, pode ser aquele que o mete na cadeia (Shackford, 2013).

Pope refere-se a uma reversão de papéis: enquanto o herói comum dos jogos de vídeo está sozinho contra um exército de inimigos, o desinteressante funcionário administrativo de *Papers, Please* faz parte desse exército⁵. O jogo de Pope introduz aquilo que Foucault (1974) define como o processo de *examen*, a autoridade decorrente da monitorização, no âmbito da prática de jogar jogos de vídeo. Embora, normalmente, se peça aos jogadores para exercerem uma justiça mais ou menos arbitrária contra uma série de inimigos, o protagonista de *Papers, Please* gere um tipo de autoridade diferente: não o do castigo, mas o da monitorização. Enquanto os jogos de vídeo de ação dão, normalmente, poder ao jogador, com autoridade para punirem os seus inimigos (regra geral, matando-os), o jogo de Pope burocratiza o jogador, conferindo-lhe o poder de revistar os imigrantes. Assim, uma segunda abordagem hermenêutica, possivelmente mais interessante, ao jogo de Pope permite argumentar que *Papers, Please* é um reflexo do papel do herói nos jogos de vídeo e da sua relação com o poder e com o exercício de poder.

A ideia da reversão é central numa terceira hipótese interpretativa que, defendendo, é a mais relevante para o trabalho de Pope. *Papers, Please* não é (ou não é apenas) um crítica às sociedades opressivas, altamente burocratizadas, nem uma reflexão sobre a agência do jogador, mas antes um jogo sobre jogar jogos de vídeo, que inverte o papel do jogador e da máquina. No jogo de Pope, tem de agir de forma tão precisa e eficiente quando possível. Quando os imigrantes abordam o seu gabinete e lhe entregam os seus documentos, o jogador tem de organizar os documentos na secretária de modo a permitir a comparação visual dos dados — possivelmente, o principal modo de interação em *Papers, Please*. Dia após dia, é pedido ao jogador para se conformar com as crescentes medidas de segurança que contribuem para uma multiplicação de documentos — bilhetes de identidade, passaportes, vistos de entrada, autorizações diplomáticas, etc. — que o obrigam a fazer malabarismos com papéis na sua secretária de modo a efetuar o processo de comparação. Um processo de desordem constante que se torna rapidamente uma das funções estéticas centrais do jogo. O jogador necessita de se adaptar rapidamente aos procedimentos em constante mutação e desenvolver modos de comparação que proporcionam respostas exatas e rápidas. Neste aspeto, o jogo parece conferir ao jogador dois conjuntos de operações distintos, que podem ser definidos, na terminologia de Wilden (1972), como analógicos e digitais. Depois de lhe serem entregues os documentos, o jogador pode executar uma série de ações analógicas, isto é, ações que não são inerentemente dualistas e discretas. O jogador pode optar por organizar a sua secretária de diversas formas, pode colocar o passaporte sob o carimbo de diversas formas, e pode devolver os documentos ao imigrante por qualquer ordem. O jogador também deve executar uma série de operações digitais, isto é, operações discretas que comportam as consequências de uma natureza dualista. Pode destacar uma discrepância, obrigar o imigrante a fornecer as suas impressões digitais, premindo um botão, e, finalmente, aprovar ou negar ao imigrante a entrada em Arstotzka. Embora as operações analógicas não provoquem quaisquer consequências relativamente ao estado do jogo

⁵ Esta mesma abordagem ao design de jogos, que reverte o papel do jogador do herói conquistador idealizado para um inimigo desinteressante, encontra-se patente no jogo experimental de Stefano Gualeni, *Espião Fora-de-Jogo* (2013).

(por exemplo, o jogador pode optar por carimbar a autorização de entrada em qualquer local do passaporte sem influenciar o resultado), as operações digitais são importantes para a progressão do jogo. O rendimento do jogador depende da avaliação correta da elegibilidade dos imigrantes e da correlação exata de dados constante dos seus documentos, através da função “analisar”, que permite ao jogador realçar excertos específicos de informações. Por outras palavras, o jogador parece operar no domínio analógico, mas é obrigado a tomar decisões digitais, inerentemente dualistas: aceitar ou rejeitar o pedido do imigrante, revistá-lo ou detê-lo. Por outro lado, os imigrantes controlados por computador apresentam uma vasta gama de comportamentos: alguns não apresentam quaisquer documentos, outros esquecer-se-ão de fornecer alguns deles, outros ainda tentarão subornar o jogador, enquanto outros tentarão traficar armas. Os personagens controlados por computador, normalmente definidos como personagens que não jogam, ou NPC, são paradoxalmente elencados como os jogadores do jogo da burocracia.

A reversão de papéis referida por Pope parece ser ainda mais radical do que o autor admite. É atribuído ao jogador um papel que, não só é pouco habitual num jogo de vídeo, como também constitui o exato oposto do papel do jogador dos jogos de vídeo. Em *Papers, Please*, o jogador funciona como um computador, executando uma série de procedimentos simultâneos e integrados com base num conjunto de regras; é obrigado e agir digitalmente, exercendo uma forma de autoridade burocrática (ou seja, mantendo e aplicando um conjunto de regras) que anteriormente atribuímos aos procedimentos computacionais executados pelo computador. Por outro lado, os personagens computarizados simulam as peculiaridades e as idiosincrasias do comportamento humano, e agem contra ou em torno dessas mesmas regras. Podemos dizer, com Bateson, que, se um jogo de vídeo é sobre autoridade, *Papers, Please* é sobre a autoridade sobre a qual são os jogos de vídeo.

CONCLUSÕES

Neste artigo, propus uma aplicação da teoria de Bateson sobre o jogo à forma de jogo específica dos jogos de vídeo. Defendi que os jogos de vídeo exercem uma forma de autoridade específica sobre o jogador — a de uma *burocracia digital* sustentada por procedimentos computacionais — negando assim qualquer forma de diálogo metalinguístico. As regras, nos jogos de vídeo, não podem ser discutidas, negociadas ou alteradas na hora. Defendi que é precisamente esta rigidez que cria o jogo nos jogos de vídeo: jogar um jogo de vídeo significa confrontar, agir contra e refletir sobre a própria noção de autoridade, *jogando* assim com os sistemas e processos autoritários existentes na vida “real”. Finalmente, propus uma leitura do jogo de vídeo de Lucas Pope *Papers, Please*, que caracteriza o jogo como meta-análise dos jogos de vídeo. Claramente, o jogo de Pope atribui ao jogador o papel de agente alfandegário que necessita de se adaptar à aprovação de novas leis, regras alfandegárias em constante mutação e alterações do cenário geopolítico. *Representando* procedimentos (em forma de um sistema burocrático paradoxalmente complexo), em vez de simplesmente os *executar*, *Papers, Please*

externaliza o potencial crítico do papel do jogador nos jogos de vídeo. As metodologias e as ferramentas utilizadas neste artigo baseiam-se na tradição de processualidade, mas foram revistas à luz de uma compreensão dos jogos de vídeo como máquinas através das quais é possível jogar com, em torno e sobre a autoridade. //

REFERÊNCIAS

- Aarseth, E. (1997) *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore (MD): The Johns Hopkins University Press.
- Anónimo (2013) "Papers, Please Review", *Edge*, August 21, 2013, disponível em <http://www.edge-online.com/reviews/papers-please-review/>, data de acesso 25/04/2015.
- Arsenault, D., Perron, B. (2009) "In The Frame of The Magic Cycle: The Circle(s) of Gameplay" in Perron, B., Wolf, M.J.P. (eds.) (2009) *The Video Game Theory Reader 2*, New York (NY): Routledge, pp. 109-133.
- Bateson, G. (1956) "The Message: 'This is Play'" in B. Schaffner (ed.) (1956) *Group Processes; Transactions of the Second Conference*, New York (NY): Josiah Macy, Jr. Foundation, pp. 145-242.
- Bateson, G. (1972) [1955] *Steps to an Ecology of Mind*, San Francisco (CA): Chandler Publishing Co.
- Bogost, I. (2006) *Unit Operations. An Approach to Videogame Criticism*, Cambridge (MA): The MIT Press.
- Bogost, I. (2007) *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, Cambridge (MA): The MIT Press.
- Caillois, R. (2001) [1958] *Man, Play and Games*, Chicago (IL): University of Illinois Press.
- Carse, J.P. (1986) *Finite and Infinite Games*, New York (NY): Ballantine Books.
- Consalvo, M. (2009) 'There Is No Magic Circle', *Games and Culture*, 4 (4): 408-417.
- DeLeon, C. (2013) "Rules in Computer Games Compared to Rules in Traditional Games" in *Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies*: 1-11.
- DeKoven, B. (2002) *The Well-Played Game. A Playful Path to Wholeness*, Bloomington (IN): iUniverse.
- Dourish, P. (2001) *Where the Action Is. The Foundations of Embodied Interaction*, Cambridge (MA): The MIT Press.
- Engler, S., Gardiner, M. (2012) "Re-Mapping Bateson's Frame", *Journal of Ritual Studies*, 26 (2): 7-20.
- Fink, E. (1988) "The Ontology of Play" in Meyer, K., Morgan, W. (eds.) (1988) *Philosophic Inquiry in Sport*, Champaign (IL): Human Kinetics, pp. 100-109.
- Flugelman, A. (1976) *The New Games Book*, San Francisco (CA): The New Games Foundation.
- Foucault, M. (1974) "A verdade e as formas jurídicas", *Cadernos da P.U.C.*, 16: 5-133.
- Gadamer, H.G. (2004) [1960] *Truth and Method*, New York (NY): Continuum Press.
- Geertz, C. (1973) *The Interpretation of Cultures*, New York (NY): Basic Books.
- Hayles, N. K. (1999) *How We Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*, Chicago (IL): The University of Chicago Press.
- Huizinga, J. (1955) [1938] *Homo Ludens: A Study of The Play-Element in Culture*, Boston (MA): Beacon Press.

- Jayemanne, D. (2005) "The Nip and The Bite" in *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*: 1-10.
- Juul, J. (2008) "The Magic Circle and The Puzzle Piece" in Günzel, S., Liebe, M., Mersch, D. (eds.) (2008) *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008*, Potsdam: University Press, pp. 56-67.
- Liebe, M. (2008) "There Is No Magic Circle. On The Difference Between Computer Games and Traditional Games" in Günzel, S., Liebe, M., Mersch, D. (eds.) (2008) *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008*, Potsdam: University Press, pp. 324-341.
- Moulthrop, S. (2004) "From Work to Play: Molecular Culture in The Time of Deadly Games" in Harrigan, P., Wardrip-Fruin, N. (eds.) (2004) *First Person: New Media as Story, Performance and Game*, Cambridge (MA): The MIT Press, pp. 56-71.
- Murray, J. (1997) *Hamlet on The Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge (MA): The MIT Press.
- Nachmanovitch, S. (2009) "This Is Play", *New Literary History*, 40(1): 1-24.
- Piaget, J. (1999) [1962] *Play, Dreams and Imitation in Childhood*, New York (NY): Routledge.
- Pias, C. (2011) "The Game Player's Duty: The User as Gestalt of the Ports" in Huhtamo, E., Parikka, J. (eds) (2011) *Media Archeology. Approaches, Applications, and Implications*, Los Angeles (CA): University of California Press, pp. 164-182.
- Salen, K., Zimmerman, E. (2003) *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge (MA): The MIT Press.
- Schrank, B. (2014) *Avant-Garde Video Games: Playing with Technoculture*, Cambridge (MA): The MIT Press.
- Suits, B. (1978) *The Grasshopper. Games, Life and Utopia*, Toronto: University of Toronto Press.
- Triclot, M. (2011) *Philosophie des Jeux Vidéo*, Paris: Zones.
- Vial, S. (2013) *L'être et l'écran: comment le numérique change la perception*, Paris: Presses universitaires de France.
- Vygotsky, L. (1966) [1933] "Play and its Role in the Mental Development of the Child", *Voprosy psikhologii*, 12(6): 62-76.
- Waern, A. (2012) "Framing Games", *Proceedings of DiGRA Nordic 2012 Conference: Local and Global – Games in Culture and Society*: 1-14.
- Weber, M. (1930) [1905] *The Protestant Ethic and The Spirit of Capitalism*, London: Unwin Hyman.
- Weber, M. (1946) *From Max Weber: Essays in Sociology*, New York (NY): Oxford University Press.
- Winnicott, D. 2006 [1971] *Playing and Reality*, New York (NY): Routledge.
- Zimmerman, E. (2012) "Jerked Around by The Magic Circle. Clearing The Air Ten Years Later", *Gamasutra*, 7 de fevereiro de 2012, disponível em http://www.gamasutra.com/view/feature/135063/jerked_around_by_the_magic_circle_.php, data de acesso 25/04/2015.

LUDOGRAFIA

Crowther, W. (1976), *Adventure*

Molleindustria (2009), *Every Day The Same Dream*

Electronic Arts (2013), *FIFA 14*

DMA Design (1991), *Lemmings*

Gualeni, S. (2013), *Necessary Evil*

Pope, L. (2013), *Papers, Please*

Core Design (1997), *Tomb Raider II*

NOTA BIOGRÁFICA

O Doutor Riccardo Fassone é professor adjunto nas Universidades de Torino e Génova, em Itália. É um dos fundadores de *G/A|M/E. Games as Art, Media, Entertainment. The Italian Journal of Game Studies*. Os seus interesses de investigação incluem historiografia e história dos jogos, bem como as relações entre os jogos e outros *media*.

E-mail: riccardo.fassone@unito.it

Università degli Studi di Torino, Dipartimento di Studi Umanistici, Via Sant'Ottavio 20, 10124, Torino, Itália

* **Submetido: 30-11-2014**

* **Aceite: 15-3-2015**

THIS IS VIDEO GAME PLAY: VIDEO GAMES, AUTHORITY AND METACOMMUNICATION

Riccardo Fassone

ABSTRACT

Gregory Bateson claims that all play acts should be primarily understood as meta-communicative. In other words, playing a game implies being able to transmit and receive the meta-message 'this is play', which establishes a psychological frame among the players. I will propose a radical reading of Bateson's theory in the context of video games; specifically, I will attempt at analysing the characteristics, specificities and implications of the message 'this is video game play'. I will contend that the specific language through which video games convey this message is that of their rules, the inescapable limitations posed by their computational and digital nature. In other words, playing a video game is always, at least to a degree, playing a game of meta-communication with, against and around a video game's hard-coded rules. Finally, I will propose a close reading of the game *Papers, Please* and contend that Pope's work engages in a significant reading of the inherent reflexivity of video games, deliberately portraying their authoritative nature and communicative potential.

KEYWORDS

Bateson; authority; procedurality; rules; metacommunication

THIS IS PLAY

Between December 1952 and April 1954 Gregory Bateson conducted a study on the behaviour of otters at the Fleishacker Zoo in San Francisco, California. The research was documented in two publications (Bateson, 1956; Bateson, 1972) that detailed Bateson's theory of play as meta-communication. In observing the otters, Bateson concluded that in order to be able to play with each other with the piece of paper that he introduced in their cage, the animals had to be capable of meta-communication, that is of exchanging and processing the message 'this is play'. In order for the otters to understand the difference between a playful nip and an aggressive bite, a meta-message has to integrate each action. These messages belong to the class of what Bateson describes as meta-communicative messages. According to Bateson

human verbal communication can operate and always does operate at many contrasting levels of abstraction. These range in two directions from the seemingly simple denotative level ('The cat is on the mat'). One range or set of these more abstract levels includes those explicit or implicit messages where the subject of discourse is the language. We will call these metalinguistic (for example, "The verbal sound 'cat' stands for any member of such and such class of objects", or "The word, 'cat,' has no fur and

cannot scratch”). The other set of levels of abstraction we will call meta-communicative (e.g., ‘My telling you where to find the cat was friendly,’ or ‘This is play’). In these, the subject of discourse is the relationship between the speakers (Bateson, 1972: 177-178).

Meta-communicative messages establish a rather sophisticated form of communication that creates a temporary psychological frame within which all subsequent messages are inscribed. In this perspective, the playful nip of the otters, when inscribed within the frame ‘this is play’ «denotes the bite, but it does not denote what would be denoted by the bite» when performed outside such frame. The playful nip *stands for* the bite, it alludes to it but, nevertheless, by being inscribed within the frame established by the peculiar message ‘this is play’, it does not denote aggression. Bateson’s idea of play being surrounded by a precise frame that temporarily re-orientates all messages exchanged among players seems to resonate with the widely discussed notion of magic circle introduced by Huizinga (1955) and adopted by game and play studies as one of the pivotal points of debate in the discipline (Salen & Zimmerman, 2003; Juul, 2008; Consalvo, 2009; Zimmerman, 2012). While apparently convergent, Huizinga’s notion of the magic circle and Bateson’s frame refer to two radically different understandings of the act of play. In introducing his theory on the separateness of play, Huizinga writes:

The arena, the card-table, the magic circle, the temple, the stage, the screen, the tennis court, the court of justice, etc., are all in form and function playgrounds; i.e. forbidden spots, isolated, hedged round, hallowed, within which special rules obtain. All are temporary worlds within the ordinary world, dedicated to the performance of an act apart (Huizinga, 1955: 10).

Huizinga’s magic circle is defined by a delineation of an area consecrated — «materially or ideally» (Huizinga, 1955: 10) — to the act of play. In Huizinga’s theory, play is an act that is encapsulated within an *ad-hoc* world, carved out of regular life. It should be noted that Huizinga’s magic circle «depicts a social frame» (Schrank, 2014: 63), or, more radically, understands play as one of the sides of a socially constructed duality between recreation and productive life, work and pleasure. Bateson’s theoretical proposal, on the other hand, understands play as inscribed within an eminently psychological and, in turn, communicative frame. To Bateson, playing does not mean carving a holy circle out of ‘regular’ life, but rather engaging in a specific form of meta-communication where the message ‘this is play’ influences and informs a series of other messages, reconfiguring their denotative status.

While Huizinga’s idea of play, consistently with the modern ethos pervading *Homo Ludens*, describes a clear-cut demarcation between play and work, Bateson’s reasoning on play is, in the words of the man himself, «a muddle» (1972: 19). Bateson qualifies his theory as paradoxical, since the preposition upon which it relies to define the meta-message exchanged by players - «These actions, in which we now engage, do not denote what would be denoted by those actions which these actions denote» (1972: 180) — contains a logical fallacy: the verb ‘denote’ is used twice in two degrees of abstraction,

but the two uses are treated as synonymous. While in this article I cannot delve into the logical intricacies of the paradox (see Jayemanne, 2005 and Engler & Gardiner, 2012 for an in-depth examination of the issue), it should be noted that, by highlighting the paradoxical nature of his theory, Bateson consciously qualifies it as non-taxonomical. What Bateson proposes is not a sound and rigid definition of play, but an attempt at constructing play as a peculiar kind of communicative frame rather than as a recognizable phenomenon and, at the same time, an acknowledgement of the self-referential, paradoxical¹ nature of such frame. In the words of Nachmanovitch, one of Bateson's most acute commentators:

Play is easy to recognize but impossible to define. We may try to define it, but our definitions will be clumsy, inadequate, and circular. That is because play is *about* definition. It is *meta* to 'ordinary' activities like aggressing or kissing, but especially, it is *meta* to the activity of defining. In playing, we are fluidly changing definitions of things: the piece of rubber is a sword, the sword is a penis, ad infinitum (2009: 15).

Nachmanovitch highlights one of the most useful and innovative features of Bateson's reading of play: by being a meta-message exchanged among players — either human or animal — it automatically re-shapes all other messages and signals. A piece of rubber may become a sword exactly because the frame of play allows for a shift in denotation: within this frame every message (e.g. 'this is a piece of rubber') is complemented by a meta-message ('this is play') that transforms its denotative status ('this is a piece of rubber that *stands for* a sword').

In this article I will try to analyse the message 'this is video game play' by discussing the specific framing that it creates around the practice of interacting procedurally with certain pieces of software. Consistently with Bateson's work on play, I will not conclude with a definition of video game play, but rather try to propose a hypothesis on what video game play is about.

OPEN AND CLOSED PLAY

Play theories of the XX Century are peculiarly sparse and idiosyncratic; critical approaches to human play may be found in the works of philosophers (Fink, 1988; Gadamer, 2004), anthropologists (Geertz, 1973), sociologists (Caillois, 2001) psychologists (Piaget, 1999; Vygotsky, 1966) and other notable intellectuals working across disciplines. Despite the variety of approaches and theoretical tools adopted in the study of play, for the purpose of this article, theories of play and games may be roughly divided into two extended families. On the one hand theories that advocate 'open play' understand the ludic activity as a liberating, creative, spontaneous one. Bernie DeKoven (2002), for instance, derives such a stance from his work with the New Games Movement (Flugelman,

¹ Bateson himself playfully downplays the paradoxical quality of his theory when he writes that «all that we learn from such a criticism is that it would be bad natural history to expect the mental processes and communicative habits of mammals to conform to the logician's ideal» (1972: 180).

1976), an art collective born out of the American west coast counter-cultural scene, that aimed at contrasting the dominant paradigm of play found in professional sports and competitive games with free form, paradoxical games that highlighted play's creative and irreducible nature. Such theories — instances of which can be found in the work of psychologists such as Winnicott (2005) but also in texts imbued with post-modern religious ethos such as Carse's *Finite and Infinite Games* (1986) — claim that games are a more or less legitimate reification of play rather than its natural habitat. On the other hand, rhetorics of 'closed play' see in games — understood primarily as ruled autotelic or paratelic (Waern, 2012) activities — the material support of play. According to Suits (1978), for instance, play consists in pursuing a goal through inefficient means: a definite teleology and a precise reference to means and rules that openly confutes the rhetoric of open play. More radically, Gadamer (2004) describes playing as an act of submission to a set of rules, condensed in the authoritative entity called game. According to Gadamer:

This suggests a general characteristic of the nature of play that is reflected in playing: all playing is a being-played. The attraction of a game, the fascination it exerts, consists precisely in the fact that the game masters the players. [...] The real subject of the game (this is shown in precisely those experiences where there is only a single player) is not the player but instead the game itself. What holds the player in its spell, draws him into play, and keeps him there is the game itself (2004: 106).

When writing about games rather than play, Bateson seems to suggest a third stance, resorting once again to the self-referentiality of the play act. In the recording of a symposium published shortly after his experiment with otters, Bateson (1956) seems to imply that free play — as observed in the otters or in small children, or even in his relation with his psychiatric patients — implies the use of two languages at once: that of denotative communication (embedded in the acts of play) and that of meta-communication (an ongoing meta-discussion about the borders and limitations of play frame). Regulated play — such as that of adult chess players — on the other hand decouples the two, so that meta-communication about the rules of play (how is a pawn supposed to move? What does checkmate mean? Will we play with a handicap?) happens at a different time. I will contend that, due to the unique nature of rules found in digital environments, a specific form of meta-communication is at work when playing a video game. Before moving to the analysis of this set of meta-messages, a clarification of what kind of dialogue is established between the player and the computer is in order.

VIDEO GAMES NEED COMPUTERS

A first, introductory, definition of what we mean by video games and how they stand in comparison to other non-computerized games could read: *video games are a peculiar category of games that require the use of a computer to be executed and played*². While

² Here I am using the term 'computer' widely, referring to a number of microprocessor-driven machines and, in the case of early arcade games or home consoles, discrete-circuit based machines.

admittedly simplified, this definition may help us clarify some of the specificities of the medium, by answering a number of questions about what video games are and the kind of relationship they entertain with the player. Video games are games upheld by a machine that creates a cybernetic loop with its interactor. The machine is in charge of establishing and executing the rules of the game, that are inscribed within the code that it hosts and runs. This communicative loop between a human interactor and a machine is often defined as *interactive*. This definition has been challenged several times in game studies for being too wide and unspecific (Aarseth 1997; Moulthrop 2004); nevertheless, the notion of *interactive computing* can prove useful in order to highlight the type of messages exchanged between the player and the machine. Paul Dourish (2001) draws a timeline of interaction that allows him to clarify how the history of personal computing has shaped the way users interact with machines and how different styles of interactions have informed the design of computational media. According to Dourish, this sixty year long history of interaction can be divided in four phases: electrical, symbolic, textual and graphical. In discussing the textual phase of human-computer interaction Dourish writes:

Arguably this is the origin of ‘interactive’ computing, because textual interfaces also meant appearance of the ‘interactive loop’, in which interaction became an endless back-and-forth of instruction and response between user and system. [...] The other significant feature of the textual interface paradigm is that it brought the idea of ‘interaction’ to the fore. Textual interaction drew upon language much more explicitly than before, and at the same time it was accompanied by a transition to a new model of computing, in which a user would actually sit in front of a computer terminal, entering commands and reading responses. With this combination of language use and direct interaction, it was natural to look on the result as a ‘conversation’ or ‘dialogue’ (Dourish, 2001: 10).

By characterizing this model of interaction as a conversation or dialogue, Dourish seems to refer to the process of tightening of the command/response loop involving the user and the computer. While before textual interaction all commands had to be instructed to the machine beforehand, this new configuration made the command/response dialogue immediate. In other words, with the advent of textual interaction, users started dealing more radically and deeply with the cybernetic functioning of computers, becoming an active part within an iterative feedback loop.

The possibility for video games to generate a real-time cybernetic loop with their interactors poses a challenge for semiotics as well. What kind of textual consistency and stability may be found in video games? How is play connected to interpretation and hermeneutics? In 1997 Espen Aarseth introduced the notion of *cybertext*; Aarseth’s cybertexts are a category of texts — based for the most part in digital media — that need to be at least partly actualized by the user, who interacts with the text and, in turn, receives a piece of feedback from it. The Norwegian scholar uses the *I Ching*, a Chinese oracular text, and Apollinaire’s *Calligrammes* as examples of early analog cybertexts, and then discusses a

number of computer games such as *Adventure* (William Crowther, 1976) and *Lemmings* (DMA Design, 1991), implicitly admitting that the computer environment is inherently more suited for the production and consumption of such texts³. Aarseth then describes the type of relation that is established between a cybertext and its user as *ergodic*; Aarseth defines the concept as follows: «in ergodic literature, *nontrivial* effort is required to allow the reader to traverse the text» (Aarseth, 1997: 1, my italics). By defining the effort of the reader as *nontrivial* Aarseth manages to set apart a specific kind of interaction from a more generic understanding of the term; to Aarseth, while all texts require an effort to be traversed, for a text to be considered ergodic, this effort must be nontrivial. While most of Aarseth's essay is formalistic in nature and employs clear cut categories and taxonomies, his notion of *nontriviality* is certainly more nuanced and vague. According to Aarseth:

[W]hile some signification systems, such as painted pictures and printed books, exist on only one material level (i.e. the level of paint and canvas, or of ink and paper), others exist on two or more levels, as a book being read aloud (ink-paper *and* voice-soundwaves) or a moving picture being projected (the film strip *and* the image on the silver screen). In these latter cases, the relationship between the two levels may be termed *trivial*, as the transformation from one level to the other (what we might call the secondary sign production) will always be, if not deterministic, then at least dominated by the material authority of the first level (1997: 40).

Here Aarseth posits a separation between the text as an existing object in itself (e.g. ink and paper) and the text as an actualized experienced (e.g. a novel being read aloud). While reading a book aloud constitutes a trivial form of interaction with a text, completing a graphic adventure game requires the user to actively engage in a competition *against* the text, which poses itself as openly *reluctant*. Aarseth's idea of *nontrivial interaction* allows us to define what turns computational artifacts into computer mediated games. Interacting playfully with a computer, in other words, constitutes a kind of practice in which the player plays *against* her computerized partner, which acts as a reluctant entity. In interacting with a video game, the player needs to engage in a series of simultaneous cognitive acts; as noted by Arsenault and Perron (2009), video game play encompasses a hermeneutic reading of the game, performed in order to decode its semiotic stimuli, and a heuristic exploration that requires the player to actively contrast the game's antagonism.

THE LAWS OF VIDEO GAMES

The working definition of video game that I have proposed led me to conclude that a very primitive understanding of video game play may read: *playing a video game means interacting with a procedural computerized system that exerts an antagonistic force on the*

³ Stéphane Vial (2013) elegantly refers to this 'affinity' between cybertextuality and computers as *ludogénéité*, that is the suitability of computers to uphold rules and procedures used in games.

user. In order to approach the question of the specific frame established by the meta-message ‘This is video game play’, it is necessary to discuss the nature and extent of the antagonism exerted by the game upon the player. As I have stated earlier, video game rules are embedded within the code executed by the hosting machine; in other words: «la machine s’occupe du respect des règles, des calculs nécessaires et assure ainsi une forme d’objectivité ou de neutralité du terrain de jeu. [...] L’univers du jeu prend corps à travers la logique de la machine» (Triclot, 2011: 33). These hard-coded rules regulate both systemic traits such as the physics found in the artificial environment offered to the player or the way light reflects on different surfaces, and game-specific metrics, such as the stamina of a given character or the succession of turns in a real-time strategy game. Every aspect of the inner functioning of the game is demanded to the rules inscribed within the game code, so much so that scholars such as Liebe (2008) claim that video games contain no rules in the traditional sense, since what could be considered a rule in an analog game, is merely a sub-set of a larger set of machine operations in the computational logic of video games. According to Liebe

In the computer game all possible actions are implemented in the (formal) software code. Consequently, the restrictive nature of rules does not apply to computer games in that sense; as action possibilities first have to be provided by the computer game program before they may be performed. While in traditional games players can spontaneously improvise on the gaming material and potentially do a lot more than the rules of the game would allow, in computer games the player could not do anything at all if the rules and the game space were not defined in the software (2008: 337).

In video games rules are final and unmodifiable. Or, to say it with Bateson, they are not subjected to any meta-linguistic operation; players have no means of *discussing* the rules outside the configurative spaces allowed by the code. In a video game such as *FIFA 14* (Electronic Arts, 2013), players can configure a large number of options — from the weather conditions to the strictness of the referee — but are able to do so only within the context of the meta-rule represented by the game code. Players will not be able to replace the goal posts with a pile of t-shirts — like one would do in a friendly soccer match in a park — because such option is not present in the code. Similarly not even the most transgressive player will have Lara Croft cross the threshold of a Venetian palace in *Tomb Raider 2* (Core Design, 1997). On these premises, DeLeon claims that «[r]ules in computer games are more like laws of physics, rules in non-computer games are more like laws of society» (2013: 1), implying that the hard-coded rules of a video game cannot be discussed within the frame of the game (although they can be altered by modifying the code), while rules in non-computer games hold the potential for iterative changes.

Characterizing video game rules as final and authoritative – to the point of questioning their nature of rules and resorting to the idea of laws — is one of the main evidences in support of what could be called a disruptive theory of video games. In other words, the situation in which humans play with (or against) computerized machines

generates a specific kind of asymmetry: one of the two players — the machine — is responsible for both upholding and executing the whole of the rules of the game, while the other — the player — is subjected to these rules and cannot engage in any meta-linguistic operation regarding the language of the game⁴. The exceptionality of this situation when compared to ‘traditional play’ has been noted, among others, by scholars associated with the theoretical school of proceduralism. According to proceduralists the processes of meaning-making stimulated by the interaction with video games emerge from the confrontation between the game’s hard-coded rules and limits and the player’s subjective understanding of those rules. In other words, proceduralists recognize the inherent asymmetry of video game play and locate the expressive potential offered by video games to designer and the hermeneutic agency afforded to the players within the very iniquity presented by playing with unmodifiable rules. Ian Bogost’s research (2006; 2007) moves from this assumption in order to understand how video games can convey meaning through rules and procedures. Bogost defines *configuration* the operations that the player executes within the procedural environment of a video game; in other words, according to Bogost facing a procedural medium means choosing which procedures need to be actualized from time to time or, using the terminology proposed by N. Katherine Hayles’ (1999), determining a subjective pattern within randomness. In evoking subjectivity as a defining trait of gameplay, Bogost refers to the fact that playing a video game means approaching «the myriad configurations the player might construct to see the ways the processes inscribed in the system work» (2007: 42). A more radical reading of this communicative asymmetry is offered by German media scholar Claus Pias (2011), who claims that «[a] game program is thus not only a set of instructions, a kind of law code for the world of the particular game, that I have the duty to follow when I am in the company of computers, but at the same time also a police agent that precisely monitors my actions» (Pias, 2011: 179). For Pias, there is no such thing as an ‘open’ computer game, since at the material level of code, certain actions cannot be executed within the environment provided by the machine. Pias’ discourse interestingly shifts the location of the inherent *closedness* of computer games from their procedural nature to their computational nature. Computer games are not closed because their rules are authoritative and final, but rather, and more radically, because the platform that executes them inflexibly upholds the operations of a code, the very material computer games are made of. In other words, «[c]omputer games are a plea in favor of the material intransigence of the concrete found in ‘games’» (Pias 2011, p. 181). While not a proceduralist by any stretch of the imagination, Pias indirectly validates the theory according to which the act of playing a video game should be read as an act of playing *with* and *against* an inflexible set of rules rather than *despite* them.

⁴ It should be noted that this theory applies mostly to single-player games, since in multiplayer games processes of negotiation and emergent rule systems can be often observed.

THIS IS VIDEO GAME PLAY

Bateson's account of the decoupling of play and meta-communication in ruled games seems to allude to a process of impoverishment that the rigidity of rules acts upon the frame of play. In other words, the more play is constricted within an institutional game, the less relevant and effective the meta-communicative frame becomes. Otters playing with a piece of paper need to constantly re-negotiate the boundaries and limits of the psychological frame established by the message 'this is play', while chess players are acting within a rigid frame that requires little negotiation. This interpretation of Bateson's stance on games and play could lead us to conclude that video games contain no play at all, since their rules are non negotiable and the potential construction of a psychological frame supported by the human player would eventually be nullified by the rigidity of her digital antagonist. Nevertheless, I contend that a meta-message such as 'this is video game play' is created not despite, but because of the peculiar nature of video game rules. More specifically, I will contend, with Nachmanovitch, that since playing is always «meta to» (Nachmanovitch, 2009: 15) something, playing a video game is meta to, or about, authority and bureaucracy. In other words, while the rigidity of video game rules seems to nullify the possibility of a psychological frame akin to that of free play, within which denotation floats constantly, I will argue that that same rigidity is the object of an ongoing meta-discourse on authority in which video game play is entangled. The message 'this is video game play' may just mean 'we are now playing with authority'.

In his books *Persuasive Games*, Ian Bogost (2007: 5-7) presents a case in which the authoritative nature of computational procedures is evident. Bogost proposes the case of someone who buys a defective DVD player and returns it to the store after the warranty period has expired. While at a retail store human clerks may decide to arbitrarily extend the warranty period in order to avoid commotion or with the intent of offering a better service, a computerized agent — for example the return and refund system of an on-line retailer — will enforce its computerized procedures and refuse to refund the product. Bogost claims that the computerized systems act as impassible bureaucrats enforcing what Weber defined as the «iron cage» (Weber, 1930: 181) of bureaucracy, a rationalist mechanized machine that exercises its power through procedures. Bogost concludes his account of authoritative procedures claiming that more human-centric forms of design may be applied in order to loosen the yoke of digital bureaucracy. As an example, Bogost speculates that

the computer system might also recall the customer's previous purchases, forgoing the cutoff policy for frequent buyers. It might even reason about the customer's future purchases based on a predictive model of future buying habits of similar customers. We think of computers as frustrating, limiting, and simplistic not because they execute processes, but because they are frequently programmed to execute simplistic processes. (Bogost, 2007: 7)

Bogost's use of the Weberian concept of the iron cage is central, since it implicates the closed nature of procedural systems. The refund and return system of the on-line

retailer may be expanded in order to encompass more human-centered procedures, but its closed nature of upholder and executor of rules will remain. The iron cage only gets slightly larger. In Weber's word, the change is in «the intensity of the administration» (Weber, 1946: 212), not in its nature. While Bogost's claim that a more nuanced design of the computational procedures connected to mundane tasks would make our relation with technology less infuriating is certainly valid, one should ask whether it is precisely their authoritative nature that makes video games play-able objects. Or, once again with Weber, it is possible to speculate that video game play arises from the consciousness of an asymmetrical confrontation, where «[t]he bureaucratic structure goes hand in hand with the concentration of the material means of management in the hands of the master» (Weber, 1946: 221).

Video game players engage in playful activities with and within procedural systems. As noted by Murray (1997) and Bogost (2006), proceduralism is not exclusive to computer games; most computational media ask their interactors to initiate or respond to different procedures. An ATM machine or an e-commerce website are navigated through subsequent procedures, based on precise rules. What video games do is reframe these procedures as playful or, to stick with Aarseth's terminology, as *nontrivial*. While in the writing of Pias (2011) and other media theorists this affinity between everyday computational artifacts and video games is portrayed as a tool to build a completely subservient player, who *does her duty*, I argue that engaging critically through play with the very procedures that govern much of our lives is a complex and heuristically relevant activity, and may in fact be what *video game play is about*. If play is always about something or, rather, is contained within a psychological frame that makes it *meta* to other activities, one might contend that engaging playfully with a digital games means building a frame around the iron cage of digital bureaucracy. If the playful nip denotes the bite, then the playful subservience to computational procedures *denotes* — and at the same time *is about* — the daily interaction with the bureaucratic authority of computational machines. In this perspective, the player of a video game, possibly more than the theorist, is herself a procedural critic, who navigates and interprets sets of arbitrary rules upheld by a computational system that often acts in opposition to her actions. While most video games will attempt at naturalising this interaction, by constructing seemingly unbound, open worlds, players will eventually encounter — by accident or on purpose — the limitations of those worlds, experiencing the authority of game code. Being a player of video games does not consist in exploiting a *possibility space*, as argued by proponents of a theory of open play, but rather in exploring the *impossibilities* of a designed system, its borders and limits, the idiosyncrasies of its rules in order to play with — and about — authority. It is this very authority that video game players — possibly the real ludologists — consciously choose to confront.

Recent video games such as *Every Day The Same Dream* (Molleindustria, 2009) and *Papers, Please* (Lucas Pope, 2013), by presenting highly bureaucratized environments for players to navigate and interact with, seem to stand as commentary pieces on the player's role as interactor of an authoritarian machine. In the next paragraph I will propose

a reading of Pope's game that highlights its self-reflexivity and characterizes it not only as an acute reflection on the inherent violence of bureaucracy but, more specifically, as a commentary on the very act of playing a video game.

PAPERS, PLEASE: A META-GAME

Papers, Please is an independent video game for Windows and Mac OS designed by Lucas Pope and released in August 2013. The game casts the player in the role of a custom agent who is in charge of guarding one of the borders of the fictional republic of Arstotzka. *Papers, Please* is divided into two parts: the core of the game consists in reviewing and confronting documents that potential immigrants supply while crossing the border. This activity is performed by the player during her workday, a timed section of the game that ends abruptly at the end of the player's shift. After every workday the player is required to manage her finances. The player receives five credits for every immigrant that she manages to screen successfully and can then use the currency to attend to a series of trivial tasks: buying food and medicines for her family, paying the rent and other bills and upgrading her booth. The player can also amass credits through bribes and other illicit sources of income. The game is programmed in a rather crude pixel art style and contains few auditory clues: an anthem-like march and a series of unintelligible mutterings that stand for concise sentences such as «have your documents ready», «glory to Arstotzka!» and the eponymous «papers, please!» that the player commands to every potential immigrant.

According to a reviewer «*Papers, Please* is about freedom» (Edge, 2013). More specifically, it is about freedom within the context of a highly bureaucratized society where the player functions as a small cog in a relentless bureaucratic mechanism. If one is to support this claim, Pope's aesthetic characterization of the game becomes of extreme relevance; the republic of Arstotzka is portrayed unequivocally as subjected to a socialist regime. From the martial insignia to the rather bleak anthem, from the Russian-sounding name of Arstotzka and its neighboring countries to the uniforms of custom officers, aesthetic and contextual details seem to indicate that Pope locates Arstotzka behind the iron curtain. While constructing the game as a political critique of the bureaucratized violence of oppressive regimes is not uncalled for, one could contend that the lack of historical contextual factors and the relative simplicity of the simulated procedures make for a rather weak political stance. When interviewed by the libertarian magazine «Reason», Pope himself seems to suggest a different reading of his game:

I'm an American living in Japan and pass through international airport immigration a couple times per year. After a few times of this, I paid extra attention to what the immigration inspector was doing. The shuffling of papers and documents/computer screen correlating looked interesting and I thought there could be a fun game there. Thinking about it more, I was excited by the idea of approaching this subject from a non-traditional direction. In popular media you've always got the hero spy sneaking through

checkpoints but wouldn't it be cool to play the guy on the other side? Instead of letting the super-spy slip through, you can be the one to throw him in prison (Shackford, 2013).

Pope alludes to a reversal of roles: while the typical hero of video games is alone against an army of enemies, *Papers, Please*'s unremarkable white collar clerk is part of that army⁵. Pope's game introduces what Foucault (1974) defines the process of *examen*, the authority derived from monitoring, within the practice of video game play. While usually players are asked to exert more or less arbitrary justice over a number of foes, the protagonist of *Papers, Please* administers a different kind of authority: not that of the punishment, but rather that of the screening. Whereas action video games usually empower the player with the authority to punish their enemies (customarily by killing them), Pope's game bureaucratizes the player by granting her the power to examine the immigrants. Thus, a second, possibly more interesting, hermeneutic approach to Pope's work may contend that *Papers, Please* is a reflection upon the role of the hero in video games and its relation with power and the exercise of power.

The idea of reversal is central to a third interpretative hypothesis that I contend is the most relevant to Pope's work. *Papers, Please* is not (or not only) a critique of highly bureaucratized, oppressive societies, nor it is a reflection on the agency of the player, but rather it is a game about playing video games, that inverts the role of the player and the machine. In Pope's game the player is required to act as precisely and efficiently as possible. When immigrants approach her booth and supply their documents, the player needs to arrange the documents on her desk in such a way that visual confrontation of data — possibly the main mode of interaction in *Papers, Please* — is made possible. Day after day, the player is asked to conform to ever growing safety measures that make for a multiplication of documents — ID cards, passports, entry visas, diplomatic permits, etc. — which forces her to juggle with papers on her desk in order to complete the confrontation process. A process of constant cluttering that rapidly becomes one of the central aesthetic features of the game. The player needs to adapt rapidly to ever changing procedures and develop modes of confrontation that make for exact and fast responses. In this regards, the game seems to grant the player two distinct sets of operations, that can be defined, using Wilden's (1972) terminology, analogue and digital. After receiving the documents the player can perform a series of analogue actions — that is actions that are not inherently dualistic and discrete. The player can choose to arrange her desk in various fashions, can place the passport under the stamp in different ways, and can return the documents to the immigrant in any order. The player must also perform a series of digital operations — that is discrete operations that bear consequences of dualistic nature. She can highlight a discrepancy, force the immigrant to supply fingerprints by pressing a button and, finally approve or deny the entrance to Arstotzka to the immigrant. While analogue operations will not bear any consequence on the game state (for example the

⁵ This same approach to game design, that reverses the role of the player, from the idealized all-conquering hero to an unremarkable foe, is present in Stefano Gualeni's experimental game *Necessary Evil* (2013).

player can choose to stamp the entry permit anywhere on the passport without affecting the outcome), digital operations are relevant to the advancement of the game. The player income depends on the correct assessment of the eligibility of immigrants and on the exact correlation of data found in their documents through the 'examine' function, that allows the player to highlight specific pieces of information. In other words, the player apparently operates in the analogue realm, but is forced to make digital, inherently dualistic decisions: accept or deny the immigrant's request, scan or detain them. On the other hand, the computer-controlled immigrants display a wide array of behaviors: some will have no documents at all, others will forget to supply some, some will try to bribe the player, while others will try to smuggle weapons. Computer-controlled characters, usually defined non-playing characters, or NPC, are paradoxically cast as the players in the game of bureaucracy.

The reversal of roles evoked by Pope seems to be even more radical than the author claims it to be. The player is cast in a role that is not only unusual for a video game, but that is the exact reverse of the role of a player of video games. In *Papers, Please* the player acts as a computer, performing a series of simultaneous and integrated procedures based upon a set of rules; she is forced to act digitally, exercising a form of bureaucratic authority (that is upholding and enforcing a set of rules) that we previously attributed to the computational procedures executed by the computer. On the other hand, computerized characters simulate the quirks and idiosyncrasies of human behavior and act against or around those same rules. To say it with Bateson, if video game play is about authority, *Papers, Please* is about the authority that video game play is about.

CONCLUSIONS

In this paper I have proposed an application of Bateson's theory on play to the peculiar form of play that is found in video games. I have claimed that video games exercise a specific form of authority upon the player — that of a *digital bureaucracy* upheld by computational procedures — thus negating any form of meta-linguistic dialogue. Rules in video games cannot be discussed, negotiated or changed on the fly. I have contended that it is precisely this rigidity that creates play in video games: playing a video game means confronting, acting against and reflecting upon the very notion of authority, thus *playing* with authoritarian systems and processes found in 'real' life. Finally, I have proposed a reading of Lucas Pope's video game *Papers, Please* that characterizes the game as a meta-analysis of video game play. Notably, Pope's game casts the player in the role of a custom agent who needs to adapt to new laws being passed, ever changing custom rules and modification in the geopolitical scenario. By *representing* procedures (in the form of a paradoxically complex bureaucratic system) instead of merely *executing* them, *Papers, Please* externalizes the critical potential of the role of the player in video games. The methodologies and tools used in this article are based in the tradition of procedural-ity, but are revised in the light of an understanding of video games as machines through which it is possible to play with, around, and about authority. //

REFERENCES

- Aarseth, E. (1997) *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore (MD): The Johns Hopkins University Press.
- Anonymous (2013) "Papers, Please Review", *Edge*, August 21, 2013, retrieved from <http://www.edge-online.com/reviews/papers-please-review/>, date accessed 25/04/2015.
- Arsenault, D., Perron, B. (2009) "In The Frame of The Magic Cycle: The Circle(s) of Gameplay" in Perron, B., Wolf, M.J.P. (eds.) (2009) *The Video Game Theory Reader 2*, New York (NY): Routledge, pp. 109-133.
- Bateson, G. (1956) 'The Message: 'This is Play'' in B. Schaffner (ed.) (1956) *Group Processes; Transactions of the Second Conference*, New York (NY): Josiah Macy, Jr. Foundation, pp. 145-242.
- Bateson, G. (1972) [1955] *Steps to an Ecology of Mind*, San Francisco (CA): Chandler Publishing Co.
- Bogost, I. (2006) *Unit Operations. An Approach to Videogame Criticism*, Cambridge (MA): The MIT Press.
- Bogost, I. (2007) *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, Cambridge (MA): The MIT Press.
- Caillois, R. (2001) [1958] *Man, Play and Games*, Chicago (IL): University of Illinois Press.
- Carse, J.P. (1986) *Finite and Infinite Games*, New York (NY): Ballantine Books.
- Consalvo, M. (2009) 'There Is No Magic Circle', *Games and Culture*, 4 (4): 408-417.
- DeLeon, C. (2013) "Rules in Computer Games Compared to Rules in Traditional Games" in *Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies*: 1-11.
- DeKoven, B. (2002) *The Well-Played Game. A Playful Path to Wholeness*, Bloomington (IN): iUniverse.
- Dourish, P. (2001) *Where the Action Is. The Foundations of Embodied Interaction*, Cambridge (MA): The MIT Press.
- Engler, S., Gardiner, M. (2012) "Re-Mapping Bateson's Frame", *Journal of Ritual Studies*, 26 (2): 7-20.
- Fink, E. (1988) "The Ontology of Play" in Meyer, K., Morgan, W. (eds.) (1988) *Philosophic Inquiry in Sport*, Champaign (IL): Human Kinetics, pp. 100-109.
- Flugelman, A. (1976) *The New Games Book*, San Francisco (CA): The New Games Foundation.
- Foucault, M. (1974) "A verdade e as formas juridicas", *Cadernos da P.U.C.*, 16: 5-133.
- Gadamer, H.G. (2004) [1960] *Truth and Method*, New York (NY): Continuum Press.
- Geertz, C. (1973) *The Interpretation of Cultures*, New York (NY): Basic Books.
- Hayles, N. K. (1999) *How We Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*, Chicago (IL): The University of Chicago Press.
- Huizinga, J. (1955) [1938] *Homo Ludens: A Study of The Play-Element in Culture*, Boston (MA): Beacon Press.
- Jayemanne, D. (2005) "The Nip and The Bite" in *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*: 1-10.
- Juul, J. (2008) "The Magic Circle and The Puzzle Piece" in Günzel, S., Liebe, M., Mersch, D. (eds.) (2008) *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008*, Potsdam: University Press, pp. 56-67.

- Liebe, M. (2008) "There Is No Magic Circle. On The Difference Between Computer Games and Traditional Games" in Günzel, S., Liebe, M., Mersch, D. (eds.) (2008) *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008*, Potsdam: University Press, pp. 324-341.
- Moulthrop, S. (2004) "From Work to Play: Molecular Culture in The Time of Deadly Games" in Harrigan, P., Wardrip-Fruin, N. (eds.) (2004) *First Person: New Media as Story, Performance and Game*, Cambridge (MA): The MIT Press, pp. 56-71.
- Murray, J. (1997) *Hamlet on The Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge (MA): The MIT Press.
- Nachmanovitch, S. (2009) "This Is Play", *New Literary History*, 40(1): 1-24.
- Piaget, J. (1999) [1962] *Play, Dreams and Imitation in Childhood*, New York (NY): Routledge.
- Pias, C. (2011) "The Game Player's Duty: The User as Gestalt of the Ports" in Huhtamo, E., Parikka, J. (eds) (2011) *Media Archeology. Approaches, Applications, and Implications*, Los Angeles (CA): University of California Press, pp. 164-182.
- Salen, K., Zimmerman, E. (2003) *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge (MA): The MIT Press.
- Schrank, B. (2014) *Avant-Garde Video Games: Playing with Technoculture*, Cambridge (MA): The MIT Press.
- Suits, B. (1978) *The Grasshopper. Games, Life and Utopia*, Toronto: University of Toronto Press.
- Triclot, M. (2011) *Philosophie des Jeux Vidéo*, Paris: Zones.
- Vial, S. (2013) *L'être et l'écran: comment le numérique change la perception*, Paris: Presses universitaires de France.
- Vygotsky, L. (1966) [1933] "Play and its Role in the Mental Development of the Child", *Voprosy psikhologii*, 12(6): 62-76.
- Waern, A. (2012) "Framing Games", *Proceedings of DiGRA Nordic 2012 Conference: Local and Global – Games in Culture and Society*: 1-14.
- Weber, M. (1930) [1905] *The Protestant Ethic and The Spirit of Capitalism*, London: Unwin Hyman.
- Weber, M. (1946) *From Max Weber: Essays in Sociology*, New York (NY): Oxford University Press.
- Winnicott, D. 2006 [1971] *Playing and Reality*, New York (NY): Routledge.
- Zimmerman, E. (2012) "Jerked Around by The Magic Circle. Clearing The Air Ten Years Later", *Gamasutra*, February 7, 2012, retrieved from http://www.gamasutra.com/view/feature/135063/jerked_around_by_the_magic_circle_.php, date accessed 25/04/2015.

LUDOGRAPHY

Crowther, W. (1976), *Adventure*

Molleindustria (2009), *Every Day The Same Dream*

Electronic Arts (2013), *FIFA 14*

DMA Design (1991), *Lemmings*

Gualeni, S. (2013), *Necessary Evil*

Pope, L. (2013), *Papers, Please*

Core Design (1997), *Tomb Raider II*

BIO NOTE

Riccardo Fassone, Ph.D, is adjunct professor at the Universities of Torino and Genova, in Italy, He is among the founders of *G/A|M/E. Games as Art, Media, Entertainment. The Italian Journal of Game Studies*. He is interested in game history and historiography and in the relations between games and other media.

E-mail: riccardo.fassone@unito.it

Università degli Studi di Torino, Dipartimento di Studi Umanistici, Via Sant'Ottavio 20, 10124, Torino, Italy

* **Submitted: 30-11-2014**

* **Accepted: 15-3-2015**

UM ADVERGAME PARA BROWSER COMO CATALISADOR DA COMUNICAÇÃO: TIPOS DE COMUNICAÇÃO EM JOGOS DE VÍDEO

Heinrich Söbke & Thomas Bröker

RESUMO

Os jogos de vídeo são *media* interativos abrangentes. Os jogos online incentivam a comunicação e alargam consideravelmente a gama de tipos de comunicação. Neste artigo, analisamos tipos de comunicação dominantes nos jogos de vídeo, utilizando o *advergame* para browser *Fliplife*. Este jogo proporciona uma estrutura clara, bem delimitada, um interface de utilizador pouco pretensioso e as características de jogo online de múltiplos jogadores. Assim, o *Fliplife* proporciona um excelente enquadramento para demonstrar a vasta gama de comunicação iniciada num jogo de vídeo. Entre os tipos de comunicação contemplados, encontram-se comunicações verbais e não verbais utilizando gráficos e ações/não ações. A comunicação encontrada serve, normalmente, para controlo e coordenação do jogo; porém, existem também discussões em privado e piadas sociais para além da demonstração do estatuto do jogador e da identificação da comunidade. Na presente investigação, partimos da definição básica de comunicação como transmitindo informações de um emissor para um destinatário. Categorizamos os tipos de comunicação encontrados segundo um modelo abstrato de comunicação decorrente de definições comuns. A compilação da numeração dos elementos da comunicação e das possíveis manifestações representa uma proposta de categorização da comunicação em jogos de vídeo, em geral. Apesar de ser necessária ainda uma validação mais exaustiva, esta enumeração mostra que os jogos de vídeo proporcionam enquadramentos que acomodam e iniciam uma diversidade de formas de comunicação. Uma diferença significativa, quando comparados com outros *media*, é que os jogos de vídeo e a sua noção de interatividade permitem aos jogadores comunicar através da ação e trocar os papéis de emissor e recetor.

PALAVRAS-CHAVE

Comunicação em jogos de vídeo; comunicação não verbal; comunicação através de ações/não ações; catalisador de comunicação; modelo de comunicação

INTRODUÇÃO

No contexto de bem-sucedidos e complexos jogos online de múltiplos jogadores, têm-se desenvolvido comunidades de jogadores ricas. A cultura de jogo daí resultante baseia-se na comunicação ativa dos participantes (Gee, 2008; Steinkuehler, 2006). Embora o sucesso comercial destes jogos assente nesta comunidade, sabe-se muito pouco acerca do enquadramento comunicacional dos jogos que incentiva estas comunidades.

Neste artigo, ilustramos a comunicação em jogos de vídeo utilizando o caso do *Fliplife*. Analisamos as características que promovem a comunicação do *Fliplife*, apresentando exemplos ilustrativos da mecânica de jogo relacionada com a comunicação. Estes resultados são mapeados num modelo de comunicação, tendo como resultado, para terminar, uma taxonomia de tipos de comunicação em jogos online de múltiplos jogadores (MOG).

JOGOS DE VÍDEO COMO CATALISADORES DE COMUNICAÇÃO

Os jogos de vídeo promovem novas formas de comunicação, faltando-lhes, por seu turno, tipos de comunicação enraizados. A comunicação face a face entre jogadores na vida real não é possível durante os jogos. Os gestos ou as expressões faciais não podem ser transferidos facilmente, mesmo que os jogadores partilhem a mesma sala. À medida que eles têm de observar o verdadeiro jogo, não podem olhar constantemente uns para os outros.

Como no caso dos MOG, os jogos de vídeo desenvolvem novos espaços virtuais como Terceiros Lugares (Steinkuehler & Williams, 2006), que estão estreitamente ligados aos tipos de comunicação versáteis. Estabelecendo a ligação entre diferentes jogadores através de interesses e objetivos semelhantes, os jogos mostram como separar os jogadores da verdadeira experiência do jogo. Os jogadores estabelecem a ligação ao jogo pela sua “cultura”, como Salen e Zimmerman (2003) descrevem no contexto de incorporação de um jogo, ou são envolvidos pelo “Jogo”, como define Gee (2008). Trata-se de um processo que depende da comunicação, das experiências partilhadas, dos objetivos e dos ideais dos jogadores. Sem comunicação acerca das realizações, das estratégias, dos interesses, etc., não é possível desenvolver esta *cultura*.

Compreender a comunicação nos jogos proporciona uma oportunidade de a implementar propositadamente durante o processo de desenho do jogo, no sentido de melhorar a experiência de jogo, a fidelidade do cliente, os objetivos de marketing ou as experiências de aprendizagem. Apesar destas oportunidades, falta uma compreensão estruturada e abrangente da comunicação nos jogos de vídeo.

Os MOG de sucesso baseiam-se numa mecânica de jogo madura e complexa. Esta mecânica de jogo e a comunicação e cultura de jogo daí resultantes desenvolvem e mantêm uma comunidade de jogadores ativa. Os jogos nas redes sociais (SNG, Social Network Games), enquanto outra forma de MOG, encontram-se, normalmente, integrados nas comunidades existentes, mas falta-lhes a mecânica de jogo colaborativa para incentivar a verdadeira comunicação, para além de considerar os colegas jogadores como meros recursos (Söbke, 2014; Yee, 2014). Embora seja possível, a comunicação entre jogadores, encontra-se, normalmente, limitada a mensagens de estado, em vez de uma comunicação ativa e propositada.

O Fliplife é um SNG desenhado com um enfoque no jogo colaborativo. Esta é uma abordagem diferente daquela que é seguida por outros SNG, direcionados meramente para a recolha e decoração enquanto aspetos motivacionais. Devido ao seu revestimento purista e à ausência dessa mecânica de jogo típica, o Fliplife rejeita esse apelo. Pelo contrário, a sua mecânica de jogo simples incentiva a colaboração e a comunicação entre jogadores. A comunicação origina, quer a necessidade de colaboração orientada para o êxito, quer o interesse dos jogadores nos seus colegas jogadores ou na própria comunicação.

Na nossa perspetiva, estes aspetos identificam o Fliplife como um objeto de estudo adequado sobre a comunicação nos jogos de vídeo. Brüß et al. (2014) descobriram que o Fliplife pode ser considerado uma manifestação virtual de um Terceiro Lugar (Oldenburg,

1999; Söbke & Londong, 2015). Os jogos de vídeo como Terceiros Lugares virtuais foram abordados anteriormente (Steinkuehler & Williams, 2006). No entanto, a existência deste fenômeno, sobretudo nos SNG, que são muito mais simples de manobrar do que os jogos de vídeo “tradicionais”, não foi, até ao momento, abordada. Em certa medida, um SNG como Terceiro Lugar não é uma característica surpreendente, uma vez que os media propensos para a comunicação também são considerados como sendo capazes de possibilitar Terceiros Lugares (Soukup, 2006). O que conduz à questão sobre de que modos um jogo simplista como o Fliplife incentiva oportunidades de comunicação.

Por conseguinte, analisamos, entre maio de 2011 e setembro de 2014, estas características do Fliplife, que promovem a comunicação, com base nas nossas experiências de jogo do Fliplife, ampliadas, se necessário, pelos resultados dos três inquéritos online que coordenámos (Brüß *et al.*, 2014; Müller *et al.*, 2012; Müller, 2012). Relacionamos exemplos representativos de comunicação no jogo com a mecânica do jogo correspondente. No nosso trabalho, diferenciamos sobretudo os tipos de comunicação que decorrem diretamente no jogo. Diversos *media* externos ao jogo, que podem ser utilizados como forma de comunicação sobre o jogo, são negligenciados: fóruns, blogs e redes sociais são apenas alguns deles.

Mapeamos estes resultados num modelo de comunicação em jogos online de múltiplos jogadores com base no modelo de comunicação de Lasswell (Lasswell, 1948), no modelo de Shannon-Weaver (Shannon, 1948) e nos resultados de “Social Interactions in Multiplayer Online Communities”, de Siitonen (2007).

O CASO DO FLIPLIFE

O Fliplife é um SNG para browser que foi lançado em 2010 (e encerrado em 2014). Decorrente do seu programador suportado por capital de risco, foi anunciado como “uma plataforma de jogos de simulação de vida [...] internacional num cenário de vida real” (“Crunchbase: Fliplife,” 2011). Esta descrição caracteriza muito bem o jogo: o jogador controla um avatar que passa por eventos da vida real. Fazem parte da vida do avatar, sobretudo, trabalho, atividades de lazer e amizade. No seu trabalho, o avatar participa em *Projetos*: o jogador tem de efetuar o registo num projeto e, depois de decorrido um determinado período de tempo, é oferecida uma recompensa que tem de ser recolhida num determinado período de tempo. Os eventos de lazer são constituídos por eventos desportivos, minijogos e festas. As relações com os outros jogadores têm de ser declaradas e sustentadas, uma vez que se baseiam em atividades comuns como participação em projetos e eventos de lazer. Um objetivo global consiste em recolher pontos de experiência (XP) que determinam o nível do jogador. De acordo com o SNG comum, o Fliplife é (parcialmente) financiado por um modelo de preços Freemium, sendo outras fontes de rentabilidade as taxas das outras empresas anunciadas no Fliplife.

A estrutura do jogo é simples e espartana, comparativamente a outros jogos de vídeo em geral, e mesmo com outros SNG, em particular. Encontra-se reduzida a um conjunto mínimo de componentes e de mecânica do jogo. Uma vez que foi construído

utilizando HTML5, quase não existem gráficos nem efeitos sonoros (SFX). No entanto, existem alguns fenómenos assinaláveis associados a este jogo. Os primeiros jogadores resolvem regularmente fenómenos complexos e transferem as recompensas para o futuro (Söbke, Bröker & Kornadt, 2012). Os dois comportamentos não são normalmente atribuídos a jogadores de SNG (Bogost, 2010). Relacionado com estas observações do jogo emergente, foi divulgada uma utilização adicional do Fliplife: circulou a informação de que uma corporação alemã (Bayer AG) estava a fazer entrevistas de trabalho com base no seu jogo (Meyer, 2011). Uma abordagem deste género utiliza o Fliplife como plataforma de recrutamento para ser exequível, pelo menos teoricamente (Söbke, Hadlich, *et al.*, 2012).

O FLIPLIFE À LUZ DE UM ADVERGAME

Originalmente, o Fliplife foi desenhado com o objetivo de proporcionar uma *plataforma narrativa* para empresas (Grabmeier, 2012). As empresas são um componente do trabalho de um avatar: cada jogador tem de escolher um empregador utilizando o seu avatar. Um empregador oferece um percurso *profissional*, com os passos comuns de carreira. No Fliplife, cada um destes passos da carreira exige aos jogadores que desenvolvam ações específicas, sendo estas constituídas, sobretudo, pela execução de projetos. Os projetos constituem uma forma de transferir mensagens sobre a empresa para o jogador, ou seja, um meio de narrativa. Entre as empresas da vida real que forneceram percursos profissionais encontram-se corporações como a Bayer, a Daimler e a Ernst & Young.

Numa definição comum, um *advergame* consiste num jogo “no qual o próprio jogo é utilizado para transmitir uma mensagem do anunciante” (Rohrl, 2009; Wallace & Robbins, 2006). Em consonância com esta definição, o Fliplife pode ser considerado um jogo deste tipo. Pode ser integrado num objetivo mais alargado como relações públicas ou marketing, que constituem formas específicas de comunicação de nível macro (Schmidt & Zurstiege, 2000: 182). Normalmente, os *advergames* são concebidos para veicular a mensagem de uma determinada marca ou empresa (Terlutter & Capella, 2013). O Fliplife, no entanto, proporciona um enquadramento que permite a veiculação de histórias de diversas empresas paralelamente.

(Müller, 2012) estudou aprofundadamente este enquadramento. A autora descreve de que modo a história — as mensagens a comunicar — está integrada no Fliplife como plataforma. Segundo os seus resultados, a história de uma empresa específica não se encontra disponível, *a priori*, no Fliplife através do design de jogos. Pelo contrário, tem de ser integrada no design do jogo predeterminado. Para o efeito, o enquadramento do Fliplife proporciona diversas opções de extensões. Estes elementos de extensão (gráficos e textuais) são utilizados para representar a empresa. Primeiro, é necessário definir uma *carreira*. A carreira é constituída por um número fixo de passos profissionais — hierarquias e posições — pelas quais o jogador terá de passar. As descrições textuais da empresa, a sua carreira e os percursos profissionais fornecem informações acerca da empresa. O avatar encontra-se decorado com as roupas de trabalho tradicionalmente

utilizadas em cada tipo de cargo. Do mesmo modo, o conjunto de tipos de projeto revela informações: cada tipo de projeto descreve uma tarefa comum na empresa. Outros componentes extensíveis do jogo que incluem informações relacionadas com a empresa são as *Ferramentas* e os *Materiais*.

O conteúdo específico da empresa encontra-se integrado no Fliplife utilizando o conjunto de extensões descrito. Uma vez que este jogo foi criado como um *advergame*, coloca-se a questão da eficácia: os jogadores têm consciência dessas mensagens ou encontram-se apenas focados na mecânica do jogo? Müller (2012) realizou um inquérito online e encontrou indícios de que a abordagem está (pelo menos em parte) a funcionar: apenas 5% dos participantes nunca leem os nomes dos projetos e 24% nunca leem as descrições dos projetos (n=127). Além disso, os nomes dos projetos poderiam ser identificados corretamente a uma taxa mais elevada, conforme ilustrado no exemplo em Tabela 1.

| PROFISSÃO | NOME DO PROJETO | SIM | NÃO SABE/NÃO RESPONDE | NÃO | NOTA |
|------------------|------------------------------|-----|-----------------------|-----|--------------------|
| MÉDICO (N=51) | Retirar o apêndice | 45 | 3 | 0 | |
| | Fazer limpeza aos dentes | 6 | 6 | 30 | Projeto não existe |
| | Praticar caligrafia ilegível | 45 | 2 | 1 | |

Tabela 1 Inquérito online: reconhecer os nomes do projeto

Além disso, para algumas empresas é necessário responder a perguntas como pré-requisito de progressão. Esta constitui a forma mais óbvia de transferência de conhecimento. Quando é colocada a questão “Desde quando é que a E-Plus é considerada empregador de topo?”, então a resposta é 2005. Contudo, uma mensagem importante desta questão é “A E-Plus é um empregador de topo”.

EXEMPLOS DE COMUNICAÇÃO QUE MELHORAM O DESIGN DO JOGO NO FLIPLIFE

PROJETOS COMO CONFLITOS DESENHADOS

Um *Projeto* é uma metáfora elaborada que designa a colaboração entre jogadores. Existe um conjunto de diferentes tipos de projeto para cada percurso profissional. Um projeto é definido pelo número de locais de trabalho (entre 1 e 8 jogadores), pela sua duração (10 seg. a 72 horas) e pelo intervalo de tempo destinado a recolher os ganhos do projeto (3 horas a 24 horas). Participar num projeto exige apenas alguns cliques básicos por parte do jogador: quando se regista no projeto e quando recolhe a recompensa. Se todos os jogadores recolherem os seus ganhos atempadamente, todos os jogadores do projeto recebem um bónus adicional. Além disso, o projeto é contabilizado como estando concluído, o que é importante para ordenar as listas e os percursos profissionais. Este aspeto representa uma implicação importante: o êxito de um jogador depende da fiabilidade dos seus colegas. Registaram-se diversas estratégias destinadas a aumentar a taxa de sucesso dos projetos, todas elas incluindo a comunicação.

Trabalhar em grupos (quase) fechados é uma dessas abordagens, que conduz a comunidades nas quais os jogadores se conhecem muito bem. Regra geral, essas comunidades comunicam durante longos períodos de tempo. Este fenómeno é sustentado pela componente do jogo *Departamento*, que constitui uma oportunidade de os jogadores colaborarem com vista a alcançarem um objetivo partilhado e a desenvolverem um *branding* próprio. Inclui um determinado número de membros (10 a 25), possui uma estrutura hierárquica e pode construir as designadas *capacidades*. As capacidades aumentam as possíveis dimensões e eficiência de um departamento. Observámos que a introdução de departamentos no jogo aumentou a comunicação entre os jogadores. Nas fases iniciais do jogo, havia apenas uma conversa transversal ao jogo, que não era comumente aceite pelos jogadores. Era parcialmente transbordante e confusa devido ao elevado volume de mensagens. Conclui-se, com base nesta experiência, que o design do jogo deveria permitir a formação de grupos mais pequenos, de modo a incentivar possibilidades de comunicação.

Uma observação adicional é que os jogadores lembram outros jogadores para recolherem o seu prémio: cada projeto possui o seu próprio *chat* de projeto. As mensagens novas deste *chat* são entregues num *centro de mensagens*, onde são claramente assinaladas, acompanhadas por um breve aviso sonoro. Se um jogador pretender lembrar outros jogadores para recolherem o seu prémio, faz um comentário curto no *chat* do projeto e todos os colegas recebem uma dica para recolherem o seu prémio. Deste modo, a ânsia de ter êxito leva à comunicação.



Figura 1. Bónus perdido: comentários penalizadores

Existe uma escala para lembrar outros jogadores: quando um projeto falhar, alguns jogadores penalizam os membros da equipa incumpridores, enunciando a sua desilusão no *chat* do projeto (ver Figura 1). Esta acusação semipública coloca alguma pressão sobre os jogadores incumpridores, que podem procurar ser mais fiáveis no futuro. Este é outro exemplo de como o design do jogo suscita conflitos, que são obviados para o grupo através da comunicação.

Uma alternativa a ter de lidar com estes conflitos é evitá-los; esta abordagem está, também, ligada à comunicação: um projeto é concretizado jogador a jogador. Quando a última vaga para jogadores num projeto estiver preenchida, o projeto começa. Os projetos não concretizados podem ser verificados; uma informação importante é a taxa de sucesso do jogador, isto é, a percentagem de projetos que o jogador concluiu com êxito, comparativamente a todos os projetos nos quais participou. Os jogadores com um desempenho fraco podem ser identificados deste modo. Para cada tipo de projeto, existe apenas um projeto de recursos humanos a decorrer. Se essa vaga num projeto ainda por iniciar for preenchida por um jogador com uma fraca taxa de sucesso, os outros jogadores podem ter relutância em participar no projeto, prevendo uma fraca probabilidade de êxito no projeto. É aqui que decorre a comunicação através de uma não-ação: o projeto não é, de todo, preenchido ou é preenchido muito lentamente. Em casos extremos, outros jogadores procuram incitar o jogador com fraco desempenho a abandonar o projeto, através de comentários no *chat* do projeto.

Uma outra fase da estratégia evasiva descrita consiste na gestão proativa desses projetos, o que acontece quando um jogador incentiva outros jogadores aparentemente (ou garantidamente) fiáveis a participar no projeto, uma vez mais através da comunicação textual. Mas também existem outras facetas relacionadas com o facto de assegurar ativamente a fiabilidade para com outros jogadores. Um avatar é assinalado quando o jogador se encontra online. Se um jogador, que tenha acedido a participar num projeto de curto prazo, não estiver online, tal pode ser interpretado por outros jogadores interessados em participar como sendo um mau augúrio. Estes potenciais jogadores preveem o fracasso do projeto e não participam no mesmo. Contudo, o jogador, que está online, pode ter utilizado a opção *Recolher automaticamente*. Esta opção tem de ser comprada utilizando a moeda física (Kelly, 2010) do jogo (designada *Flips* e disponível para aquisição utilizando dinheiro real) e dispensa o jogador da obrigação de recolher o prémio atempadamente. Por conseguinte, o bônus do projeto não está em risco por uma não-ação potencial do jogador offline. Infelizmente, a capacidade de utilização desta opção não se encontra visível para outros jogadores. Por esse motivo, os jogadores que optam pela *Recolha automática* indicam muitas vezes este facto através de um comentário no *chat* do projeto. Na gíria em alemão, o termo é “AA” (“Autoabholung”).

Cada uma das estratégias de colaboração descritas está relacionada com um determinado tipo de comunicação. Consequentemente, um jogador tem de comunicar para aumentar o seu êxito no jogo. O componente do jogo *Projeto* é um exemplo de um conflito desenhado, que cria uma procura latente de comunicação.

PROJETOS DE BÓNUS COMO INCUBADORAS DE TROCA

O bônus de um projeto pode ser aumentado através da utilização de impulsionadores. No *Fliplife*, designam-me *Material* e *Ferramenta*. Estes propulsores aumentam o bônus de forma linear, ou seja, quantos mais materiais forem utilizados, mais elevado será o bônus do projeto, e fazem parte do prémio de um projeto de sucesso. Por isso,

cada um dos materiais representa um projeto concluído. Para a produção de um elevado número de materiais, existem “sessões de produção”: normalmente, no final do dia, quando os jogadores desfrutam do seu tempo livre, reúnem-se nos seus departamentos no jogo e, em conjunto, concretizam breves projetos com múltiplos jogadores (isto é, de 5 min.) para produzir material. Nestas sessões, os jogadores têm de participar nos projetos e de recolher os prémios. Necessitam de se manter no teclado quase continuamente para participarem nos projetos de modo eficiente. Uma vez que estas ações preenchem apenas uma pequena parte do tempo disponível, resta ainda algum tempo para comunicação textual, o que pode ser observado como sendo um comportamento comum de uma parte significativa dos jogadores.

Os termos *Material* e *Ferramenta* estão estreitamente ligados ao termo *Projeto bônus*. Esta metáfora do sucesso do jogo a uma escala épica influencia o jogo de praticamente todos os jogadores de longa data. A mecânica do jogo, conforme proposta explicitamente pelo design do jogo, é simples, como demonstra o exemplo do *Projeto* na secção anterior. Contudo, ao longo do tempo, o hábito do *Projeto bônus* emerge como um objetivo definido pelo jogador. Este é um projeto que utiliza um elevado número de materiais. Consequentemente, o ganho de *XP* e de *Moedas* torna-se imenso comparativamente a um projeto normal. Só para exemplificar esta amplitude: participámos num projeto com um prémio 6 000 vezes superior ao habitual, o que teve como resultado mais de 20 000 *Materiais* e *Ferramentas* adequados (ver Figura 2). 20 000 *Materiais* equivale a mais ou menos 20 000 projetos finalizados. Este é um enorme esforço por parte dos jogadores e que é posto em causa: se apenas um participante não recolher o seu prémio atempadamente, o bônus será rejeitado. Um projeto destes necessita de participantes fiáveis. Conforme descrito na secção anterior, aumenta drasticamente o potencial de conflito.

Um efeito adicional é a ocorrência de troca de material. Conforme descrito anteriormente, um *Material* é um dos prémios de um projeto. Existem diferentes tipos de *Materiais*. Um *Material* é produzido independentemente da carreira do jogador, mas projetos específicos da carreira necessitam de materiais específicos. Ou seja, uma grande parte do material premiado não é diretamente utilizável para o jogador, que segue uma carreira dedicada. Uma forma de contornar esta situação é trocar material não utilizável. Outros jogadores necessitam deste tipo de material e podem, por sua vez, oferecer material que não podem utilizar. O processo de troca exige comunicação: consiste em identificar jogadores adequados, procurar o seu armazenamento e, finalmente, negociar com eles. No seu conjunto, a metáfora do *Material* constitui um componente adicional do design do jogo que leva os jogadores a despenderem um esforço enorme para trocar esses itens. Este processo é acompanhado, uma vez mais, por comunicação: comunicação funcional, no caso de troca, e, sobretudo, comunicação voluntária, no caso de produção de material. Um resultado adicional é o surgimento da característica de jogo emergente de *Projetos bônus*.

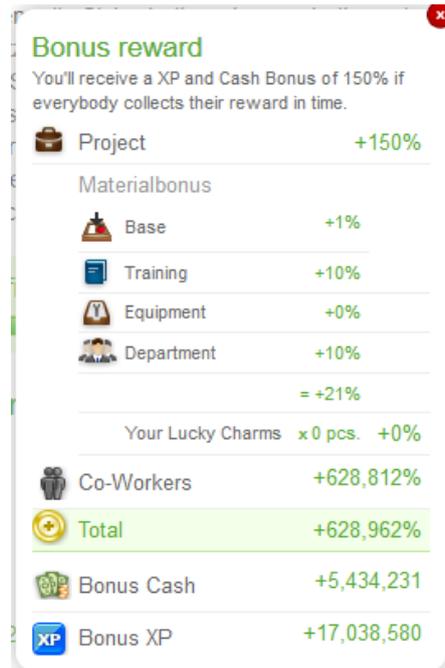


Figura 2 Cálculo de prémio de bônus

A PROCURA DE ENERGIA: RECOLHA DE RECURSOS COMUNICATIVOS

Participar num projeto requer recursos de *Energia* renovável. Durante sessões de produção, a energia esgota-se mais rapidamente do que é produzida. Por isso, os jogadores têm de produzir energia. Esta produção é realizada através de eventos nos tempos livres. As *Festas* constituem um meio popular de gerar energia. Como na vida real, um jogador tem de iniciar a festa e convidar outros jogadores. Cada jogador tem de aceitar o convite. O objetivo de uma festa é gerar um determinado lucro. Cada jogador pode convidar os outros participantes para uma bebida. Se forem compradas demasiadas bebidas simultaneamente, o ambiente torna-se exuberante e a festa é um fracasso. Por isso, os jogadores têm de utilizar uma estratégia colaborativa para comprar bebidas continuamente a um preço baixo, mas estável. É necessária comunicação: nas fases anteriores do jogo, os convidados para a festa estavam divididos em três grupos. Posteriormente, o anfitrião direcionou esses grupos para comprarem bebidas. Cada um dos grupos dispunha de um período de tempo para comprar bebidas. Mais recentemente, surgiu outro hábito: o anfitrião gastou todas as rodadas. Em suma, a mecânica do jogo de uma festa constitui um indutor de comunicação que utiliza diferentes *media* e hábitos.

UM MODELO MAIS REALISTA DE AMIZADE

A amizade é uma componente essencial nos SNG, funcionando, sobretudo, numa base mútua: um jogador tem de pedir amizade e outro jogador tem de confirmar a proposta. Esta é, também, a forma como funciona no Fliplife. Além disso, o Fliplife utiliza níveis de amizade. O nível depende do grau de ações comuns. As ações comuns consistem, por exemplo, em participar nos mesmos projetos e nas mesmas festas. O nível

baixa sempre que não existir uma atividade comum nos últimos 30 dias. Dependendo do nível de amizade dos participantes num projeto, é concedido um bônus social. Trata-se de uma fonte adicional de XP, sobretudo no caso de produção de material (cf. Sec. *Projetos de bônus como incubadoras de troca*). Consequentemente, observámos que o modelo de Amizade implementado permite aos jogadores lutarem para criar a Amizade. Torna-se um objetivo do jogo e, por conseguinte, acelera a ligação social, as interações sociais e, finalmente, a comunicação.

Este modelo de Amizade constitui um componente de design que levou à formação de comunidades no Fliplife. A criação de uma comunidade estabelecida proporciona formas de comunicação adicionais: no início de 2012, o programador do jogo alterou algumas regras da mecânica do jogo no Fliplife. Muitos jogadores não concordaram com as alterações. Por isso, iniciaram uma campanha para deixar bem clara a sua discordância relativamente a essas novas regras. Cada um dos jogadores podia participar na campanha pintando o cabelo de púrpura (Männl, 2012). Deste modo, o jogador individual comunica com os seus colegas jogadores e a comunidade de jogadores envia uma mensagem ao designer do jogo.

JUNTANDO TEORIA E PRÁTICA: UMA PERSPETIVA FORMAL DO FLIPLIFE

ATIVACÃO DA COMUNICAÇÃO: O MEIO

Qualquer processo de comunicação utiliza um meio. No Fliplife, prevalecem diversos *media*. O meio dominante é o *texto*. A comunicação textual é despoletada no jogo em diversos locais: está disponível uma ferramenta de *chat* para o próprio jogo, para cada projeto, para cada festa e para cada departamento. Um quadro de mensagens permite a comunicação assíncrona a nível do jogador e a nível do departamento. Adicionalmente, um jogador pode enviar mensagens pessoais a outro jogador. A comunicação textual é alargada através da utilização de ícones emotivos. Estes são oferecidos sobretudo para contributos de conversação e constituem uma forma de comunicação *gráfica*. Um subtipo dos gráficos do meio é o *avatar* do jogador. Trata-se de uma fotografia 2D. A sua personalização no Fliplife é sofisticada; o editor do avatar é estruturado de modo semelhante ao software de imagem *identikit*. Além disso, permite a seleção de fatos para diversas fases da vida. Outro componente da personalização é uma mensagem de texto: um slogan na página de perfil do jogador. Também o nome do jogador se tornou uma forma de meio: nas fases iniciais do jogo, era comum utilizar-se o nome da vida real, o que era promovido pela autorização do Facebook. Posteriormente, os nomes passaram a ser selecionados de forma criativa. Por conseguinte, constituem um tipo de meio (ver Figura 3).

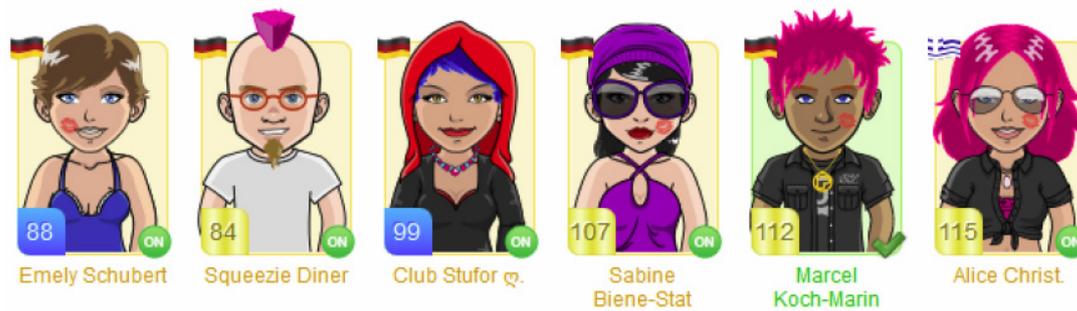


Figura 3. Convidados da festa com fatos adequados

O *estatuto* do jogador é um tipo de meio. O estatuto é expresso através de texto ou gráficos. Os jogadores, que estão a pagar um estatuto “Premium”, surgem ornamentados com uma cor de fundo a amarelo. O nível de um jogador é apresentado com um avatar (ver Figura 3).

As *Ações* podem ser consideradas um meio (não-verbal). A Amizade no Fliplife é um exemplo: a dimensão do bónus num projeto revela informações acerca do volume de atividades comuns no passado (cf. Sec. *Um modelo mais realista de Amizade*). De igual modo, as não-ações podem transferir informações do emissor para o recetor. Um exemplo consiste em evitar um projeto, juntamente com um jogador com uma fraca taxa de sucesso (cf. Sec. *Projetos como conflitos desenhados*). Um dos problemas das não-ações é que não podem ser claramente reconhecidas pelo recetor.

Um outro exemplo de ação como meio é a lista de pontuação dependente do tipo de projeto. Cada tipo de projeto apresenta uma lista dos três jogadores que utilizaram a maioria do material nestes projetos. Nos projetos mais curtos, a utilização de material é quase irrelevante em termos de geração de prémios. Contudo, se um jogador pretender ver o seu nome da lista de pontuação, coloca um número de materiais para bater a pontuação nesse projeto. Alguns jogadores escolhem, inclusivamente, um número especial (por exemplo, 777 ou 1 000) de materiais. Daí resultando que a lista de pontuação mostra, não só o nome, mas também este número especial de materiais. Também existe uma lista de pontuação relativa aos donativos para o departamento. São necessárias doações para desenvolver as *capacidades* de um departamento. É um conflito latente desenhado para jogadores. Têm de tomar decisões relativamente à atribuição de recursos entre a comunidade do departamento e o seu próprio interesse imediato. A lista de pontuação comunica os resultados da sua decisão (e as ações provavelmente adotadas) aos seus colegas jogadores. Outra (sequência de) ação particular está a completar todas as carreiras oferecidas. Cada uma das profissões concluídas é indicada por uma taça especial na página de estado do jogador. O padrão de transformação das ações em mensagens no registo de atividade de um departamento torna-se óbvio. Aqui a maior parte das ações (Quem é que convidou quem no departamento? Quem é que entrou no departamento? Quem é que fez que donativo? etc.) é automaticamente convertida numa mensagem textual.

O próprio *jogo* é um meio, proporcionando uma opção de mecânica de jogo e de estética, que pode ser considerada uma mensagem do programador do jogo para

o jogador. E vice-versa, a aceitação do próprio jogo e de certa mecânica do jogo envia mensagens do jogador para o designer do jogo.

Alguns tipos de *media* não são fornecidos no Fliplife devido ao género do jogo. O mundo virtual do Fliplife é um website 2D. Por isso, não é possível utilizar informações espaciais no Fliplife e a animação dos gráficos também é limitada. Além disso, a comunicação oral não é suportada pelo jogo. Existem apenas alguns componentes de design de áudio: é implementado um pequeno conjunto de simples efeitos sonoros, por exemplo uma mensagem recebida é anunciada através de um sinal sonoro.

Os processos de comunicação podem ser categorizados pela direção do fluxo de informações. Um atributo do meio é a possibilidade de estar restringido à comunicação unidirecional (informações transferidas apenas do emissor para o recetor) ou permitir a comunicação bidirecional (o emissor e o recetor mudam de papel durante a comunicação). Uma grande parte da comunicação no Fliplife é unidirecional: a maioria das informações de estado apresentadas pertence a esta categoria. O slogan num perfil do jogador pertence à categoria de comunicação unidirecional. Um caso especial é apresentado na Figura 4. Aqui as informações são geradas por dois emissores: o jogador adotou a ação que levou a um estado e subsequentemente o designer do jogo categorizou os números. Assim, o veredito “Socializador” possui duas fontes.



Figura 4. Estado categorizado

A Amizade no Fliplife (cf. Sec. *Um modelo mais realista de Amizade*) demonstra a comunicação bidirecional entre dois jogadores. Existe uma variante deste tipo de comunicação designada “Blew-A-Kiss”. Esta ação coloca uma marca de beijo no avatar do recetor. É publicamente visível e o recetor pode removê-lo, se não o pretender. Portanto, já é bidirecional nesta fase: nenhuma ação possui sentido. Num cenário posterior, os papéis podem mudar: o jogador “beijado” pode beijar o jogador que beija por seu lado. Uma interação deste tipo possui impacto sobre o nível de amizade dos dois jogadores.

QUEM COMUNICA? ACERCA DE EMISSORES E RECETORES

O Emissor e o Recetor são componentes importantes do modelo de comunicação. Com base nos exemplos fornecidos, torna-se óbvio que diferentes partes estão envolvidas na comunicação no jogo: os *Jogadores* constituem um primeiro papel. Estão envolvidos na maioria dos tipos de comunicação de um jogo. Os jogadores nos MOC constituem *grupos de jogadores* mais pequenos, com o objetivo de seguirem um objetivo partilhado. Na Sec. *Projetos como conflitos desenhados* é referido que existem grupos

altamente coesivos no Fliplife. Muitas vezes utilizam os departamentos como uma unidade organizacional. Isto leva a uma intensa comunicação dentro do grupo. Além disso, um grupo comunica as informações de estado a outros grupos através de listas de classificação. Para além destes exemplos, a coletividade de todos os jogadores pode ser considerada um grupo grande e específico de jogadores.

O *designer do jogo* criou o jogo e a sua mecânica do jogo, comunicando através do jogo como emissor. Por exemplo, seleciona as informações que são apresentadas na página de perfil ou na lista de classificações. Essas informações podem orientar os jogadores, por exemplo em caso de concorrência. Deste modo, a escolha das informações apresentadas influencia o jogo. Outro exemplo no Fliplife é o *Bónus de sessão diária*: O jogador recebe um bónus mais elevado por cada dia consecutivo que aceder ao jogo. O jogador, enquanto recetor desta mensagem, pode considerá-la um convite para iniciar a sessão todos os dias. Simultaneamente, o designer do jogo assume o papel de recetor sempre que existir a possibilidade de monitorizar o jogo. Os resultados da monitorização do jogo informam o designer do jogo relativamente à aceitação da mecânica do jogo oferecida. Ao selecionar uma ação, um jogador envia uma mensagem para o designer. Estas informações, provavelmente, podem ser utilizadas para ajustar a mecânica do jogo — como aconteceu no Fliplife quase continuamente.

De qualquer modo, o jogo ocupa o *suporte do jogo*. Assim, esta função comunica com os jogadores, uma vez que é responsável pela gestão da comunidade e por operar o jogo. Um exemplo relevante é a ação comum do jogador a protestar contra as regras do jogo (cf. Sec. *Um modelo mais realista de Amizade*). Por sua vez, o suporte do jogo pode reencaminhar esta mensagem enviada por um dos principais grupos de jogadores para o designer do jogo. A ação de eliminar a conta de alguém como exemplo adicional pode ser considerada uma mensagem de um único jogador para o suporte do jogo. Pode, provavelmente, ser um indicador da atratividade do jogo se for executada por grande parte dos jogadores.

A função de um *fornecedor de conteúdos* necessita de um design de jogo e de software que permita adicionar novos conteúdos ao jogo. No caso do Fliplife, trata-se de um percurso profissional. As empresas podem assumir esta função e comunicar através dos seus percursos profissionais com os jogadores. A atratividade desse conteúdo pode ser medida pelo número de jogadores que o selecionam: uma mensagem enviada do jogador para o fornecedor de conteúdos. Em geral, muitos outros jogos têm conhecimento do fornecedor de conteúdos da função, uma vez que eles podem ser alargados (ou modificados), também, por exemplo através de níveis ou dos designados mods.

O OBJETIVO – POR QUE É QUE AS MENSAGENS SÃO ENVIADAS

Brüß et al. (2014) inquiriu os jogadores relativamente ao objetivo da comunicação de conversação no Fliplife. A Tabela 2 mostra que existem duas categorias gerais de objetivo de comunicação.

| OBJETIVO | PERCENTAGEM |
|---------------------------------|-------------|
| Organização dos projetos | 47% |
| Troca de Material | 60% |
| Suporte (passivo/ativo) | 45% |
| Outras preocupações do Fliplife | 28% |
| Questões Pessoais | 24% |
| Questões Profissionais | 14% |
| Atividades nos Tempos Livres | 26% |
| Outro | 8% |

Tabela 2. Objetivo da comunicação de conversação no Fliplife (n=313, respostas múltiplas permitidas)

Por um lado, existe uma comunicação relacionada com o jogo para melhorar os resultados do jogo. Um exemplo de orientação para os resultados é a necessidade de coordenação de projetos bônus (cf. Sec. *Projetos de bônus como incubadoras de troca*): o procedimento tem de ser comunicado a todos os participantes, a hora de início tem de ser determinada em conjunto, os participantes têm de ser recrutados, etc. Outra necessidade propensa para a comunicação decorre de projetos bônus: é necessário recolher material, nomeadamente para melhorar o ganho de um projeto bônus desse género. Conforme descrito no exemplo de troca de material (Sec. *Projetos de bônus como incubadoras de troca*), trata-se de uma fonte de comunicação que utiliza os *media Estado* (ao procurar no armazenamento do outro jogador), *Texto* (para um pedido textual para iniciar negociações) e *Ação* (quando o material é trocado).

Por outro lado, quase um quarto dos jogadores comunicam sobre questões privadas. 37% dos participantes declaram que desenvolveram amizades pessoais e quase 10% conheceram outros jogadores do Fliplife na vida real.

O CODEC: COMO É ENVIADA EXATAMENTE UMA MENSAGEM

Para condensar uma mensagem, é utilizado um Codificador e um Descodificador. Outra expressão para este fenómeno é *Gíria* (Siitonen, 2007). O emissor utiliza uma abreviatura para encurtar a mensagem e reduzir o esforço para criar a mensagem. Se o recetor souber qual o significado especial da abreviatura, será capaz de descodificar a mensagem. Este processo funciona independentemente dos *media*, mas são necessários conhecimentos específicos de descodificação. O Descodificador e o Codificador estão sempre juntos (*codec*) e são específicos dos *media*. Na Sec. *Projetos como conflitos desenhados*, é referido um exemplo do meio *texto*: a opção *Recolher automaticamente* que se encontra ativada é acompanhada por um comentário “AA” na conversação do projeto. Além disso, existem projetos especiais que são iniciados para guardar *Energia* e *Material*. Para impedir outros jogadores de participarem nestes projetos e, por conseguinte, iniciá-los acidentalmente, existe um comentário “Lager” (“Armazenamento”, em alemão). Um outro exemplo do meio *gráficos* são os ícones emotivos. O Fliplife suporta estes ícones através de uma caixa de seleção (ver Figura 5). Esta seleção já inclui uma função de codificação/descodificação: a descrição de cada ícone apresenta a descrição textual.

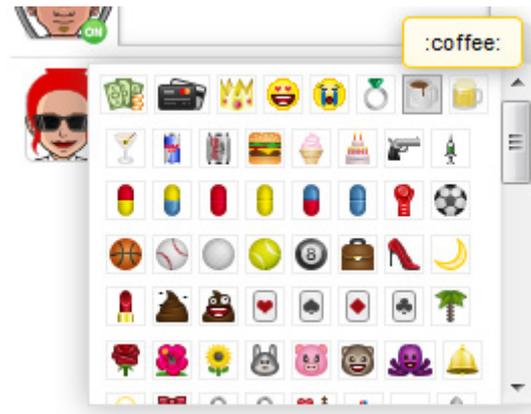


Figura 5. Caixa de seleção das fotografias da conversação

Uma manifestação adicional de transmissão de uma mensagem condensada é uma decoração de avatar específica da profissão. A Figura 6 mostra uma decoração facilmente reconhecível.



Figura 6. Avatar: percurso profissional “E-Plus”

Um *Projeto de bônus* é, parcialmente, uma expressão da gíria para um conjunto de ações. Se este termo for referido, o recetor pode traduzi-lo nas ações necessárias. Notoriamente, existem alguns dialetos deste termo da gíria: ao longo do tempo, desenvolveram-se diferentes receitas para executar um *Projeto bônus*. A partir do contexto “local” do *Departamento*, o conjunto de ações corretas fica claro.

TRABALHO RELACIONADO: CONSTRUIR FUNDAMENTAÇÕES

Em suma, depois de uma primeira vista de olhos, chegámos à conclusão de que o Fliplife incentiva — apesar da sua simplicidade — uma quase completa gama de particularidades de comunicação, que podem ser observadas nos jogos de vídeo em geral. De modo a provar esta observação, inicialmente criámos uma fundamentação teórica que proporciona um enquadramento das possíveis formas de comunicação no contexto deste trabalho.

A transferência de informações de um emissor para um recetor constitui uma descrição muito abstrata, comum e simples da comunicação do termo. Com base nesta descrição, desenvolveu-se uma série de modelos de comunicação. Um destes modelos bem conhecido é o modelo de comunicação de Lasswell (Fórmula de Lasswell, Lasswell,

1948). Este modelo é resumido pela questão “Quem diz o quê através de que canal a quem e com que efeito?”. Os componentes deste modelo são o *Emissor* (ou comunicador, “Quem”), a *Mensagem* (“diz o quê”), o *Meio* (“através de que canal”), o *Recetor* (“a quem”) e o *Efeito* (“com que efeito”). Shannon (1948) apresentou o modo Shannon-Weaver, utilizando termos recorrentes: *Emissor*, *Mensagem*, *Recetor* e *Meio*. A aplicabilidade deste modelo é vista como sendo limitada para processos de comunicação não técnicos, uma vez que cobre a área da comunicação física (Schmidt & Zurstiege, 2000). Contudo, os termos comuns podem ser valorizados como indicação adicional para os utilizar num contexto de comunicação possivelmente mais alargado.

O modelo de Lasswell foi sujeito a discussões. Assim, Braddock (1958) adicionou o componente *Objetivo* ao modelo. Este componente parece ser útil para o nosso trabalho, a análise da comunicação no Fliplife. Para resumir, utilizamos num modelo geral os componentes Emissor, Recetor, Mensagem, Meio e Objetivo (ver Figura 1).

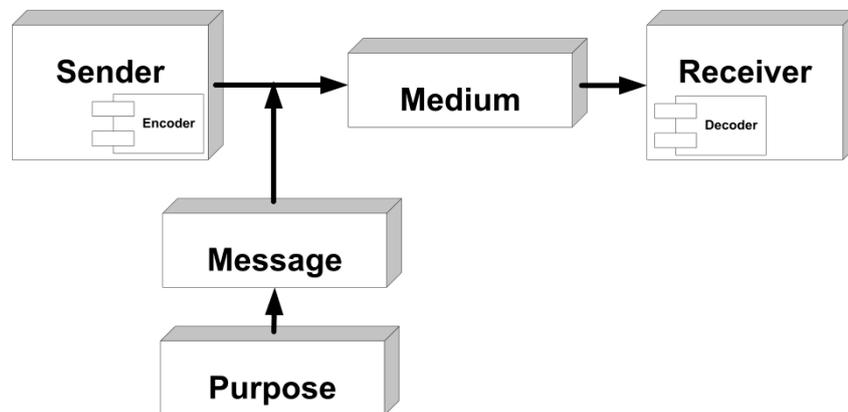


Figura 7. Modelo de comunicação

Para além de procurar um modelo de comunicação geral, a sua relação específica com os jogos de vídeo tem de ser esclarecida. Neste contexto, existe uma série de contribuições significativas. Portanto, a comunicação é parte essencial no postulado de Lave & Wenger, (1991) de aprendizagem situada. Embora, muitas vezes, uma parte consideravelmente elevada da comunicação decorra fora do jogo, a maior parte das vezes também existe um volume de comunicação significativo no jogo, entre jogadores. Outro exemplo decorre da taxonomia de jogadores de Bartle (1996): um dos tipos que ele identificou foi o *Socializador*. Este tipo de jogador obtém uma grande parte da sua motivação para jogar junto da socialização com outros. Mas também os outros tipos de taxonomia indicam que os jogos estão relacionados com a comunicação em geral. As investigações do tipo *Explorador* podem ser vistas como uma espécie de comunicação com o programador do jogo. Um jogador do tipo *Matador* pode utilizar a comunicação verbal e a comunicação não verbal para dominar os seus colegas jogadores. Um *Conquistador* envia uma mensagem para outros jogadores com as suas estatísticas de jogo, com todas as suas conquistas — se o programador do jogo permitir uma apresentação pública do estado. Além disso, como discutido anteriormente, jogos de vídeo específicos podem funcionar como Terceiros Lugares virtuais. Estes, contudo, estão estreitamente ligados aos tipos

de comunicação versáteis. Uma observação adicional desses tipos de comunicação seria útil para fornecer uma taxonomia de comunicação em jogos de vídeo. Neste contexto, Siitonen (2007) oferece-nos, no seu trabalho sobre interações sociais em torno do jogo de jogos online de múltiplos jogadores, uma panorâmica dos tipos de comunicação predominantes. A comunicação através do texto é suportada por quase todos os jogos. A comunicação por voz é, frequentemente, possibilitada por software e hardware adicional. A sua utilização depende da cultura específica do jogo. A comunicação não verbal e os avatars são um termo coletivo referente à utilização de outros *media* para além de texto e de voz no jogo para enviar mensagens em geral. Um exemplo bem conhecido é o design do avatar de alguém. Sugerimos ações completas como outro tipo de comunicação: muitas vezes, as consequências das ações encontram-se publicamente visíveis, por exemplo na página de perfil do jogador (estatísticas do jogador). Siitonen também refere a *Gíria* na sua enumeração de comunicação. Geralmente, a *gíria* pode ser definida como “expressões específicas do jogo” que “podem incluir abreviaturas” (Siitonen, 2007, p. 69). Estas expressões contribuem para uma comunicação mais densa. No modelo de Shannon-Weaver, refere-se à função de *Transmissor* e de *Recetor* que codificam e descodificam a mensagem (na Figura 7, acrescentamos os componentes *Codificador* e *Descodificador*). Em geral, pode constatar-se a utilização de *gíria*, independentemente do meio.

Outro tipo de comunicação ocorre entre o jogador e o designer do jogo através do jogo (Jordan, 2011). O design de um jogo oferece opções. A forma como um jogador utiliza ou não essas opções pode ser vista como sendo uma mensagem do jogador para o designer do jogo. O facto de os jogadores nunca executarem uma determinada tarefa fornece ao designer uma dica para estudar as razões inerentes a esse comportamento. Esta observação leva a uma definição mais alargada da comunicação como resultado perceptível das ações e das não ações. Esta definição inclui *Emissor*, *Recetor*, *Meio*, *Mensagem* e *Objetivo*, mas não tira ilações relativamente a estes componentes, permitindo descrever formas de comunicação adicionais.

Existem outros aspetos da comunicação induzida pelos jogos de vídeo. Em primeiro lugar, conforme defendido, acrescentam novas formas de comunicação. Mas, ao mesmo tempo, também perdem alguns tipos de comunicação. Em parte, a falta de comunicação não verbal pode ser atenuada pelo design expressivo dos personagens, um resultado da evolução técnica e da investigação (Tanenbaum, El-Nasr, & Nixon, 2014).

Outra característica da comunicação nos jogos de vídeo é o número crescente de partes envolvidas. Enquanto uma comunicação verbal inclui, normalmente, duas pessoas, nos jogos de vídeo comunica um espectro mais alargado de funções. Basicamente, poderá encontrar-se a comunicação jogador a jogador. Contudo, existem outros atores, como o Designer do Jogo, o Suporte do Jogo e os Fornecedores de Conteúdos. Todas estas partes comunicam entre si, o que conduz a uma comunicação multifacetada. Claro que alguns destes percursos de comunicação podem ser considerados mais relevantes: a comunicação entre jogadores e o design do jogo como comunicador é inspiradora para a investigação na área dos jogos e para o design de jogos.

RESUMO

O Fliplife é um SNG. Contudo, foi desenhado com um enfoque no jogo colaborativo. Esta é uma abordagem diferente daquela que é seguida por outros SNG, direcionadas meramente para a recolha e ornamentação enquanto aspetos motivacionais. Devido à ausência dessa mecânica do jogo e ao seu revestimento purista, o Fliplife negligencia este apelo. Pelo contrário, a sua mecânica de jogo simples incentiva a colaboração e a comunicação entre jogadores. A comunicação origina, quer a necessidade de colaboração orientada para o êxito, quer o interesse dos jogadores nos seus colegas jogadores ou na própria comunicação. Na nossa perspetiva, estes aspetos identificam o Fliplife como um objeto de estudo adequado sobre a comunicação nos jogos de vídeo.

Observámos um grande conjunto de exemplos de comunicação. Estes resultados incluem o facto de o Fliplife poder ser visto como um exemplo de sucesso da comunicação jogador a jogador, o que é realçado pela sua função, também, como Terceiro Lugar virtual. A comunicação no Fliplife é estimulada fora do seu âmbito como *advergame*. Contudo, conduz a grupos coesivos e, por conseguinte, retém os jogadores no jogo, o que permite às empresas como fornecedores de conteúdos (e, por conseguinte, desempenhando o papel de emissores) alcançar o seu público. Em geral, a mecânica do jogo cria conflitos e, assim, a necessidade de comunicação para solucionar estes conflitos. Neste contexto, o Fliplife pode ser descrito como uma aplicação de sucesso do design do jogo que tem como objetivo fornecer um enquadramento para ser cumprido pelos jogadores. Salen & Zimmerman (2003: 168) explicam que

“O objetivo de um design de jogo de sucesso é um jogo com sentido, mas o jogo é algo que emerge do funcionamento das regras. Como designer de jogo, nunca é possível desenhar a atividade de jogo diretamente. Só é possível desenhar as regras que estão na sua base. Os designers de jogos criam experiência, mas apenas indiretamente.”

Para além da comunicação jogador a jogador, podemos identificar tipos de comunicação adicionais que envolvem o designer do jogo, o suporte ao jogo e os grupos de jogadores. Os jogos de vídeo rejeitam certos tipos de comunicação, mas também permitem novos tipos de comunicação. Valorizamos as ações (ou as não ações) como um tipo de meio para comunicação não verbal (ou não textual).

A principal contribuição deste artigo reside em documentar e categorizar o elevado volume de comunicação que decorre inclusivamente num simples MOG. A comunicação nos jogos não constitui uma questão de esforço tecnológico para criar mundos virtuais (quase realistas), mas uma questão de design de jogos. Por conseguinte, consideramos o nosso trabalho, num segundo passo, como um contributo para proporcionar aos jogos, quer a necessidade de comunicação, quer oportunidades para comunicar.

Utilizámos, no nosso contexto, um modelo de comunicação adequado. Contudo, não se constitui, ainda, como modelo abrangente de comunicação nos jogos de vídeo. As nossas conclusões estarão, certamente, circunscritas pela seleção do jogo. Além disso, foi influenciado pelo nosso ponto de vista específico, que se encontra mais

estritamente ligado ao campo dos jogos de vídeo, do que ao grande campo da comunicação. Por conseguinte, futuramente poderemos desenvolver este trabalho, incluindo uma perspectiva mais detalhada relativamente à teoria da comunicação em geral. ✍

REFERÊNCIAS

- Bartle, R. A. (1996), “Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs”, *Journal of MUD Research*, 1(1), 19.
- Bogost, I. (2010), Cow Clicker - The Making of Obsession. *Video Game Theory, Criticism, Design*, retrieved from http://www.bogost.com/blog/cow_clicker_1.shtml, date accessed 07/18/2014.
- Braddock, R. (1958), “An extension of the ‘Lasswell Formula’” *Journal of Communication*, 8, 88–93, doi:10.1111/j.1460-2466.1958.tb01138.x.
- Brüß, F., Brunner, K., Hünemörder, J., Kühn, S., & Meisgeier, K. (2014), *Fliplife als virtueller Third Place*, Bauhaus-Universität Weimar.
- Crunchbase: Fliplife. retrieved from <http://www.crunchbase.com/organization/fliplife>, date accessed 10/10/2014.
- Gee, J. P. (2008), *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*, New York: Palgrave Macmillan.
- Grabmeier, S. (2012), Mit einem Social Game Mitarbeiter gewinnen. *Haufe New Media für Personaler*, retrieved from http://www.haufe.de/personal/hr-management/mit-einem-social-game-mitarbeiter-gewinnen_80_126650.html, date accessed 05/05/2014.
- Jordan, C. (2011), Closing the Loop: Fostering Communication In Single Player Games, *Gamasutra.com*, retrieved from http://www.gamasutra.com/view/feature/134646/closing_the_loop_fostering_.php, date accessed 10/06/2014.
- Lasswell, H. D. (1948), “The structure and function of communication in society”, in L. Bryson (Ed.), *The Communication of Ideas*, 37–51, New York, London: Institute for Religious and Social Studies.
- Lave, J., & Wenger, E. (1991), *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation*, New York: Cambridge University Press.
- Männl, N. Y. (2012), fliplife – wenn der Protest gegen unsinnige Updates lilafarben ist. *Auto Diva E-Motion er-fahren (Blog)*, retrieved from <http://0511web.de/2012/01/16/fliplife-wenn-der-protest-gegen-updates-lilafarben-ist/>, date accessed 03/15/2015.
- Meyer, M. (2011), Per Spiel zum Traumjob? *FORUM - Das Wochenmagazin*, retrieved from <https://web.archive.org/web/20111130094810/http://www.magazin-forum.de/per-spiel-zum-traumjob>, date accessed 03/15/2015.
- Müller, N. (2012), *Erweiterung von Fliplife mit bauphysikalischen Inhalten*. Bauhaus-Universität Weimar, retrieved from <http://e-pub.uni-weimar.de/opus4/frontdoor/index/index/docId/1676>, date accessed 10/03/2014.
- Müller, N., Hennig, C., Aubel, M., Hesse, T., & Schneider, S. (2012), *FlipLife als Mitarbeiterrekrutierungsquelle*, Bauhaus-Universität Weimar, retrieved from <http://e-pub.uni-weimar.de/opus4/frontdoor/index/index/docId/1572>, date accessed 10/03/2014.

- Oldenburg, R. (1999), *The Great Good Place: Cafes, Coffee Shops, Bookstores, Bars, Hair Salons, and Other Hangouts at the Heart of a Community*, Cambridge, MA: Da Capo Press.
- Rohrl, D. (2009), *2008-2009 Casual Games White Paper*. Mt. Royal, NJ, retrieved from http://wiki.igda.org/Casual_Games_SIG#White_Papers, date accessed 10/20/2014.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2003), *Rules of play: game design fundamentals*, Cambridge, MA: The MIT Press.
- Schmidt, S. J., & Zurstiege, G. (2000), *Orientierung Kommunikationswissenschaft: Was sie kann, was sie will. Was sie kann, was sie will*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt-Taschenbuch-Verlag.
- Shannon, C. E. (1948), "A mathematical theory of communication", *The Bell System Technical Journal*, 27: 379–423, doi:10.1145/584091.584093.
- Siitonen, M. (2007), *Social Interaction in Online Multiplayer Communities*, Jyväskylä : University of Jyväskylä.
- Söbke, H. (2014), "FarmVille. Testing limits. Four years. Level 1446" in A. Ochsner, J. Dietmeier, C. C. Williams, & C. Steinkuehler (eds.), *Proceedings Gls 10 Games + Learning + Society Conference* (, Pittsburgh, PA: ETC Press, pp. 315–322). ISSN 2164-666X.
- Söbke, H., Bröker, T., & Kornadt, O. (2012), "Social Gaming – Just Click and Reward?" in P. Felicia (ed.), *Proceedings of the 6th European Conference on Games Based Learning*, Reading: Academic Publishing Limited, (pp. 478–486).
- Söbke, H., Hadlich, C., Müller, N., Hesse, T., Hennig, C., Schneider, S., Kornadt, O. (2012), "Social Game Fliplife: Digging for talent – an analysis", in P. Felicia (Ed.), *Proceedings of the 6th European Conference on Games Based Learning*, Reading: Academic Publishing Limited, (pp. 487–494).
- Söbke, H., & Londong, J. (2015), "A Social Network Game as virtual Third Place: Community Enabler in Virtual Learning Environments?" in *Proceedings of EdMedia, Montreal 22.6. -25.6. (to appear)*.
- Soukup, C. (2006), "Computer-mediated communication as a virtual third place: building Oldenburg's great good places on the world wide web", *New Media & Society*, 8(3): 421–440. doi:10.1177/1461444806061953.
- Steinkuehler, C. A. (2006), "Why game (culture) studies now?", *Games and Culture*, 1(1): 97.
- Steinkuehler, C. A., & Williams, D. (2006), "Where everybody knows your (screen) name: online games as 'Third Places'", *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11(4): 885–909. doi:10.1111/j.1083-6101.2006.00300.x.
- Tanenbaum, J., El-Nasr, M. S., & Nixon, M. (eds.) (2014) *Nonverbal Communication in Virtual Worlds - Understanding and Designing Expressive Characters*, Pittsburgh: ETC Press.
- Terlutter, R., & Capella, M. (2013), "The gamification of advertising: Analysis and research directions of in-game advertising, *advergames*, and advertising in social network games", *Journal of Advertising*, 42(2-3): 95–112, doi:10.1080/00913367.2013.774610.
- Wallace, M., & Robbins, B. (2006), *2006 Casual Games White Paper*, IGDA. retrieved from archives.igda.org/casual/IGDA_CasualGames_Whitepaper_2006.pdf, date accessed 10/20/2014.
- Yee, N. (2014), *The Proteus Paradox: How Online Games and Virtual Worlds Change Us—And How They Don't*, New Haven: Yale University Press.

LUDOGRAFIA

Fliplife GmbH (2010), Fliplife, transferido de <http://www.fliplife.com>, data de acesso 24/08/2014.

AGRADECIMENTOS E FINANCIAMENTO

Partes das atividades descritas neste artigo foram apoiadas pelo Ministério da Educação e da Investigação Federal da Alemanha (BMBF), com as referências de bolsa n.º FKZ 03IP704 e FKZ 033W011E. Os autores agradecem este apoio e assumem total responsabilidade pelo conteúdo desta publicação. Os autores agradecem, ainda, aos revisores anónimos os seus preciosos comentários.

NOTAS BIOGRÁFICAS

Heinrich Söbke é investigador de pós-doutoramento no Bauhaus-Institute for Infrastructure Solutions (b.is) Weimar, Alemanha, trabalhando no campo da aprendizagem baseada em jogos digitais na educação em engenharia. Os jogos nas redes sociais constituem uma das áreas centrais do seu trabalho. Foi académico visitante no Department of Curriculum & Instruction da University of Wisconsin - Madison e do Morgridge Institute for Research, em 2010. Conduz, atualmente, investigação sobre jogos de vídeo como ferramentas de simulação em planeamento de infraestruturas. Antes de entrar para a Bauhaus-University Weimar, em 2009, trabalhou durante 15 anos em projetos industriais como analista de sistemas e como cientista de computadores. Heinrich possui Licenciatura em Engenharia Industrial e Mestrado em Ciências da Informação. Em 2014, defendeu a sua tese de doutoramento sobre uma plataforma de jogo educativa extensiva.

E-mail: heinrich.soebke@uni-weimar.de

Bauhaus-Universität Weimar, Bauhaus-Institute for Infrastructure Solutions (b.is)
Coudraystr. 7, 99423 Weimar, Alemanha

Thomas Bröker é coordenador de comunicação de projetos de um projeto de desenvolvimento de seis cursos de aprendizagem mista e de estabelecimento de uma escola profissional na Bauhaus-Universität Weimar. Enquanto doutorando da Faculdade de Engenharia Civil, investiga a adaptação de princípios de design e ensino MMOG como forma de induzir problemas complexos de cenários de aprendizagem situada em educação em engenharia. Como investigador associado de Física da Construção, lecionou durante vários anos sobre a combinação de e-learning e ensino presencial. Foi membro da equipa de desenvolvimento do programa de formação contínua eLearning Bauphysik, responsável por cursos de edifícios com eficiência energética, marketing e design corporativo. Posteriormente, coordenou um grupo de investigação sobre ensino baseado em jogos em ensino de engenharia, desenvolvendo princípios de design e base técnica para ambientes de múltiplos jogadores, uma simulação modular central para cenários de jogo em física de construção e algoritmos para cálculos eficientes em tempo real de equações físicas.

E-mail: thomas.broeker@uni-weimar.de
Bauhaus-Universität Weimar, Center for Institutional Development Amalienstr.13,
99423 Weimar, Alemanha

* **Submetido: 30-11-2014**

* **Aceite: 15-3-2015**

A BROWSER-BASED ADVERGAME AS COMMUNICATION CATALYST: TYPES OF COMMUNICATION IN VIDEO GAMES

Heinrich Söbke & Thomas Bröker

ABSTRACT

Video games are a comprehensive, interactive media. Online games foster communication and extend the range of communication types considerably. We examine prevailing types of communication in video games using the browser-based *advergame Fliplife*. This game provides all a clear, delimited structure, an unpretentious user interface and the characteristics of a multiplayer online game. Thus Fliplife is an excellent frame to demonstrate the wide range of communication initiated in a video game. Among contained types of communication are verbal and non-verbal communications using graphics and actions/non-actions. Found communication typically serves controlling and coordination of the game play, however private discussions and social banter exist also besides demonstration of player status and community identification. In our work we draw on the basic definition of communication as conveying information from a sender to a recipient. We categorize the found types of communication according to an abstract model of communication derived from common definitions. The compiled enumeration of communication elements and possible manifestations represents a draft of categorization for communication in video games in general. Although it still needs extended validation, this enumeration demonstrates that video games provide frameworks which host and initiate a wide variety of communication. As a significant difference compared to other media, video games and their notion of interactivity allow players to communicate through action and to change roles of sender and receiver.

KEYWORDS

Communication in video games; non-verbal communication; communication by actions/non-actions; communication catalyst; communication model

INTRODUCTION

Rich communities of players have developed in the context of successful and complex multiplayer online games. The resulting game culture is based on the active communication of the participating parties (Gee, 2008; Steinkuehler, 2006). Although the commercial success of these games relies on this community, little is known about the games' communicational framework that foster these communities.

In this article we illustrate communication in video games using the case of Fliplife. We analyze the characteristics fostering communication in Fliplife, presenting prominent examples of communication-related game mechanics. These findings are mapped to a communication model, finally resulting in a taxonomy of communication types in multiplayer online games (MOGs).

VIDEO GAMES AS COMMUNICATION CATALYSTS

Video games facilitate new forms of communication, missing established types on the other hand. Real life's face-to-face communication between players is not possible during game play. Facial expressions or gestures cannot be easily transferred, even if players share the same room. As they have to observe the actual game-play they cannot look constantly at each other.

As MOGs, video games develop new virtual spaces as Third Places (Steinkuehler & Williams, 2006). And Third Places are tightly connected to versatile types of communication. Connecting the different players by similar interests and goals, games show how to immerse players apart from the actual experience of play. Players get bound to the game by its "culture" as Salen and Zimmerman (2003) describe the embedding context of a game. Or they get involved by the "Game" as Gee (2008) defines it. It is a process that depends on the communication, the shared experiences, goals and ideals of players. Without communication about achievements, strategies, interests, etc. this *culture* cannot develop.

Understanding the communication in games offers the opportunity to implement it purposefully during the game's design process; for improving play, customer loyalty, marketing goals or learning experiences. Despite these opportunities a structured and comprehensive understanding of communication in video games is missing.

Successful MOGs are based on mature and complex game mechanics. These game mechanics and the resulting communication and game culture develop and maintain an active community of players. Social Network Games (SNGs), as another form of MOGs, are usually embedded in existing communities but lack collaborative game mechanic to foster real communication besides considering fellow game players as mere resources (Söbke, 2014; Yee, 2014). Though communication of players is possible, it is usually limited to status messages instead of active and purposeful communication.

Fliplife is a SNG, designed with focus on collaborative play. This is a different approach than other SNGs pursue, that merely address collection and decoration as motivational aspects. Due to the puristic skin and the absence of such typical game mechanics Fliplife neglects that appeal. Instead its simple game mechanics foster collaboration and communication between players. Communication originates both from the need for success-oriented collaboration and the players' interest in fellow players or communication itself.

From our point of view these aspects elect Fliplife as a suitable research object on communication in video games. Brüß et al. (2014) found evidence that Fliplife can be considered as a virtual manifestation of a Third Place (Oldenburg, 1999; Söbke & Londong, 2015). Video games as virtual Third Places have been mentioned before (Steinkuehler & Williams, 2006). However the existence of this phenomenon especially in SNGs, which are much simpler to operate than "traditional" video games, has not been reported so far. To a certain degree an SNG as a Third Place is not a surprising characteristic, as communication prone media are considered to enable Third Places, too (Soukup, 2006). This leads to the question, in what ways a simplistic game such as Fliplife encourages opportunities for communication.

Therefore we analyze those characteristics in Fliplife, which foster communication, based on our gaming experiences in Fliplife from May 2011 to September 2014, augmented if needed by results of three online surveys we supervised (Brüß *et al.*, 2014; Müller *et al.*, 2012; Müller, 2012). We relate prominent examples of communication within the game to corresponding game mechanics. In our work we differentiate primary those types of communication which occur in the game directly. Various media outside of the game, which can be used for communication about the game are neglected: forums, blogs and social networks are only a few of them.

We map these findings to a model for communication in multiplayer online games, based on Lasswell's model of communication (Lasswell, 1948), the Shannon-Weaver model (Shannon, 1948) and findings from Siitonen's "Social Interactions in Multiplayer Online Communities" (2007).

THE CASE OF FLIPLIFE

Fliplife is a browser-based SNG, first released in 2010 (and closed in 2014). By its venture capital backed developer it has been advertised as "an international [...] life simulation game platform in a real-life scenario" ("Crunchbase: Fliplife," 2011). This description characterizes the game strikingly: the player controls an avatar experiencing real-life events. Mainly work, spare-time activities and friendship are part of the avatar's life. In the working life the avatar takes part in *Projects*: The player has to register in a project and after a determined period of time a reward is offered which has to be picked up within a certain amount of time. Spare-time events consist of sport events, mini-games and parties. Relationships to other players have to be declared and maintained as they rely on common activities as participation in projects and spare-time events. An overall goal is to collect experience points (XPs) which determine the level of a player. In accordance with the typical SNG, Fliplife is (partly) financed by a Freemium pricing model. Other sources of income are fees of those companies which are presented in Fliplife.

The structure of the game is simple and spartan compared to other video games in general and even other SNGs in particular. It is reduced to a minimal set of components and game mechanics. As it is constructed using HTML5, there are almost no graphics and sound effects (SFX). Nevertheless there are some remarkable phenomena connected to this game. First players regularly solve complex problems and defer rewards to the future (Söbke, Bröker & Kornadt, 2012). Both behaviors are not commonly attributed to players of SNGs (Bogost, 2010). Related to these observations of emerging game play a further use of Fliplife has been circulated: A German trust (*Bayer AG*) has been said to offer job interviews based on their game play (Meyer, 2011). Such an approach to use Fliplife as a recruitment platform appears to be feasible, at least in theory (Söbke, Hadlich, *et al.*, 2012).

FLIPLIFE IN THE LIGHT OF AN ADVERGAME

Originally Fliplife has been designed with the goal to provide a *storytelling platform* for companies (Grabmeier, 2012). Companies are an element in the working life of an

avatar: Each player has to join an employer with her avatar. An employer offers a *Career* path with typical career steps. In Fliplife each of these career steps requires particular actions of the players; mainly projects have to be completed. The projects are a means to transfer messages about the company to the player, i.e. a medium for storytelling. Among the real life companies which contributed career paths are trusts like Bayer, Daimler and Ernst & Young.

In a commonly used definition an *advergame* is defined as a game “where the game itself is used to deliver an advertiser’s message” (Rohrl, 2009; Wallace & Robbins, 2006). According to this definition, Fliplife can be considered as such a game. It can be embedded in a wider purpose as public relations or marketing, specific forms of macro-level communication (Schmidt & Zurstiege, 2000: 182). Normally *advergames* are designed to transfer the message of one certain brand or company (Terlutter & Capella, 2013). Fliplife however provides a framework which allows conveying the stories of multiple companies in parallel.

(Müller, 2012) has investigated that framework in detail. She describes how the story — the messages to communicate — is integrated into Fliplife as a platform. Following her results, the story of a specific company is not available in Fliplife a priori by means of game design. Instead it has to be embedded into the predetermined game design. To accomplish that, the Fliplife framework offers various possibilities to provide extensions. These extension elements (graphical and textual) are used to represent the company. First a *Career* has to be defined. The career comprises of a fixed number of career steps — ranks and position — the player has to pass through. Textual descriptions of the company, its career and the career steps provide information about the company. The avatar is decorated with typical working clothes for each rank. Also the set of project types reveals information: each project type describes a common task within the company. Other extensible game elements to include company related information are *Tools* and *Materials*.

Company-specific content is integrated into Fliplife using the described set of extensions. As this game has been established as an *advergame*, the question of efficacy arises: do players realize those messages or are they just focused on game mechanics? Müller (2012) performed an online-survey and found evidence that the approach is (at least partly) working: Only 5% of participants never read the project names, 24% never read project descriptions (n=127). Furthermore project names could be identified correctly at a high rate as seen in the example in Table 1.

| CAREER | NAME OF PROJECT | YES | NO DECISION | NO | REMARK |
|---------------------|---------------------------------|-----|-------------|----|------------------------|
| PHYSICIAN (N=51) | Remove your appendix | 45 | 3 | 0 | |
| | Clean your teeth | 6 | 6 | 30 | Project does not exist |
| | Exercise unreadable handwriting | 45 | 2 | 1 | |

Table 1 Online survey: recognizing names of project

Additionally for some companies there is the need to answer questions as prerequisite for leveling up. This is the most obvious form of transferring knowledge. When there is the question “Since when is the E-Plus trust awarded as a top employer?” then the answer is 2005. However one important message of this question is “E-Plus is a top employer”.

EXAMPLES OF COMMUNICATION ENHANCING GAME DESIGN IN FLIPLIFE

PROJECTS AS DESIGNED CONFLICTS

A *Project* is an elaborate metaphor for collaboration between players. There is a set of different project types for each career path. A project is defined by the number of working places (for 1 to 8 players), by its duration (10s to 72h) and by a time period to collect the project gain (3h to 24h). Taking part in a project requires just basic click actions of the player: when she registers for the project and when the reward is collected. If all players pick up their gain in time, all the project workers are further rewarded with another bonus. Furthermore the project counts as completed, which is relevant for ranking lists and career paths. This has an important implication: the success of a player depends on the reliability of his fellow workers. Several strategies to increase the success rate of projects have been observed. All of them include communication.

Working in (almost) closed groups is one of these approaches. It leads to communities where players know each other very well. In general those communities communicate extensively. This phenomenon is supported by the game element *Department*. A department is an opportunity for players to collaborate for a shared goal and develop an own branding. It holds a certain number of members (10 to 25), has a hierarchical structure and can build up so-called *skills*. Skills increase the possible size and efficiency of a department. We have observed that the introduction of departments into the game has increased communication between players. In early stages of the game there was only one game-wide chat, which was not commonly accepted by the players. It was partly overflowing and confusing because of the bulk of messages. Concluding from this experience, game design should enable the formation of smaller groups in order to create communication possibilities.

Another observation is that players remind other players to collect their reward: each project has its own project chat. New messages in this chat are delivered to a *message center*. There they are clearly indicated, accompanied by a short sound. If a player wants to remind other players to collect their reward, she issues a short entry in the project chat and all fellow workers get a hint to collect their reward. In this way the urge to succeed leads to communication.



Figure 1. Lost Bonus: sanctioning comments

There is an escalation of reminding other players: when a project has failed, some players sanction failing team members. They utter their disappointment in the project chat (see Figure 1). This semi-public accusation puts pressure on failing players, who may try to be more reliable in future. This is another example, how game design creates conflicts. Those conflicts are made obvious to the group by communication.

An alternative to taking these conflicts is to avoid them; this approach is connected to communication also: a project is filled up player by player. After the last empty player slot in a project has been occupied, the project starts. Non-filled projects can be inspected; an important piece of information is the success rate of a player, i.e. the percentage of projects the player has completed successfully compared to all projects she took part in. In this way low-performing players can be identified. For each project type there is only one current publicly staffing project. If such a waiting, not yet started project is populated by a player with a low success rate, other players are reluctant to join this project. They expect a bad probability of success for this project. Here happens communication by a non-action: The project does not fill up at all or fills up very slowly. In extreme cases other players try to urge the low-performer to leave the project by comments in the project chat.

An even further stage of the described avoiding strategy is the proactive management of such projects. This happens when a player encourages other apparently (or known) reliable players to join a project – again through textual communication. But there are also other facets of actively assuring reliability to other players. An avatar is decorated with a mark, when the player is online. If a player, who has joined a short-term project, is not online, this may be interpreted by other willing-to-join players as a bad omen. They estimate that the project will fail and do not join the project. However the player, who is offline, might have used the option *Autocollect*. This option has to be bought using the hard (Kelly, 2010) in-game-currency (called *Flips* and buyable with real money) and frees the player from the obligation to collect the reward in time. Therefore

the bonus of the project is not at risk by a potential non-action of the offline player. Unfortunately the usage of this option is not visible for other players. For this reason players, who have chosen *Autocollect*, often indicate this by a project chat comment entry. In German the jargon term is “AA” (“Autoabholung”).

Each of the described strategies of collaboration is connected to a certain kind of communication. As a consequence a player needs to communicate in order to increase her success in the game. The game element *Project* is an example for a designed conflict, which creates a latent demand for communication.

BONUS PROJECTS AS INCUBATORS FOR BARTERING

The bonus of a project can be increased by the usage of boosters. In *Fliplife* they are called *Material* and *Tool*. They increase the bonus in a linear way, i.e. the more materials are used, the higher the bonus of the project is. They are part of the reward of a successful project. So each piece of material represents one completed project. For the production of a huge number of materials there are “farming sessions”: usually in the evening, when players enjoy their spare-time, they meet in the game in their departments and complete together short (i.e. 5 min) multiplayer projects to produce material. Within these sessions players have to join projects and collect the rewards. They need to stay at the keyboard almost continuously to join projects efficiently. As these actions fill only a small part of the available time, there is time left for textual communication. This can be observed as a common behavior of a significant part of the players.

The terms *Material* and *Tool* are closely connected to the term *Bonus Project*. This metaphor for game success on an epic scale influences the game play of almost every long-time player. Basic game mechanics, as they are offered explicitly by the game design, are simple, as the example *Project* in the previous section demonstrates. However, over time the habit of the *Bonus Project* has emerged as a player defined goal. This is a project which uses a huge number of materials. As a result the gain of XPs and *Coins* becomes tremendous in comparison to a normal project. Just to exemplify the magnitude: we participated in a project with a 6000 times bigger reward than usually, resulting from over 20000 *Materials* and appropriate *Tools* (see Figure 2). 20000 *Materials* is equivalent to more or less 20000 finished projects. This is a huge effort the players have provided and which is at stake: if only one participant does not collect her reward in time, the bonus will be denied. Such a project requires reliable participants. As described in the previous section, it increases the conflict potential enormously.

An additional effect is the occurrence of material barter. As already described, a *Material* is one of the rewards of a project. There are different types of *Materials*. A *Material* is issued regardless of the career of the player but career specific projects need specific materials. That is, a great part of the rewarded material is not directly usable for the player, who pursues one dedicated career. A workaround is to barter not usable material. Other players are in need of this type of material and could in turn offer material they cannot use. The process of bartering requires communication: it consists of identifying

appropriate players, browsing their storage and finally negotiating a deal with them. Altogether, the *Material* metaphor is a further element of game design which leads players to spend a huge effort on bartering those items. This is accompanied again by communication: functional communication in the case of bartering and predominantly voluntary communication in the case of material farming. As a further result the emergent game play trait of *Bonus Projects* arises.

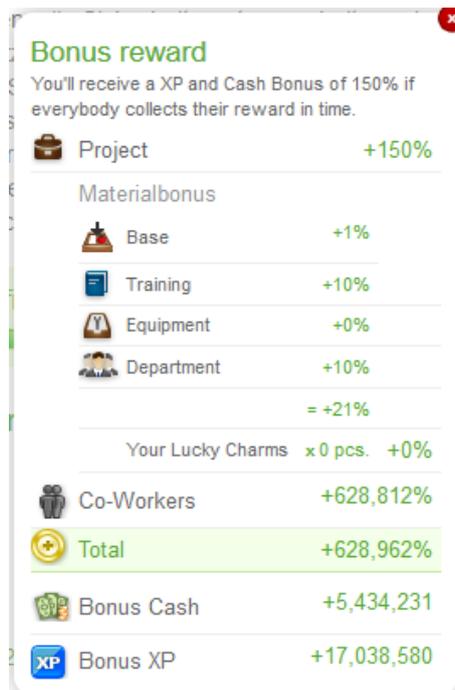


Figure 2 Calculation of bonus reward

THE DEMAND FOR ENERGY: COMMUNICATIVE RESOURCE-GATHERING

Joining a project requires the renewable resource *Energy*. During farming sessions energy depletes faster than it is regenerated. For this reason players have to farm energy. This is done in spare-time events. *Parties* are a popular means of generating energy. As in real life one player has to initiate the party and invite other players. Each player has to accept the invitation. The aim of a party is to generate a certain turnover. Each player can invite the other participants for a drink. If too many drinks are bought simultaneously the spirit becomes exuberant and the party fails. So players have to use a collaborative strategy to buy drinks continuously at a low, but steady rate. It requires communication: in earlier times of the game the party guests were divided into three groups. After that the party host directed these groups to buy drinks. Each group had a period of time for buying drinks. Recently another habit emerged: the host spends all the rounds. Summarizing, the game mechanic of a party is an originator of communication using different media and habits.

A MORE REALISTIC MODEL OF FRIENDSHIP

Friendship is an essential element in SNGs, mostly it works on a mutual base: a player has to request friendship and the other player has to confirm the proposal. This is the way it works in Fliplife, too. Furthermore Fliplife uses levels of friendship. The level depends on the grade of common actions. Common actions are e.g. participation in the same projects and in the same parties. The level decreases when there has not been a common activity for the last 30 days. Dependent on the level of friendship of the participants in a project a social bonus is issued. It is an additional source of XPs especially in the case of material farming (cf. *Sec. Bonus projects as incubators for bartering*). In consequence we have observed that the implemented model of Friendship lets players strive to establish Friendship. It becomes a goal of the game and therefore fosters social bonding, social interactions and finally communication.

This model of Friendship is one design element, which lead to formation of communities in Fliplife. The foundation of an established community enables further forms of communication: in early 2012 the game developer changed some rules of game mechanics in Fliplife. A lot of players did not agree. For this reason they initiated a campaign to make clear their disapproval of those new rules. Each player could participate in the campaign by dying her hair purple (Männl, 2012). In this way the single player communicates with her fellow players and the community of players sends a message to the game designer.

MELTING THEORY AND PRACTICE: A FORMAL VIEW OF FLIPLIFE

HOW COMMUNICATION IS ENABLED: THE MEDIUM

Any communication process uses a medium. In Fliplife various media are prevalent. Most dominant medium is *text*. Textual communication is enabled in the game at various locations: a chat tool is available for the game itself, each project, each party and each department. A message board allows asynchronous communication on player-level and department level. Additionally personal messages can be sent from player to player. Textual communication is extended by emoticons. They are offered especially for chat contributions and are a form of *graphical* communication. A subtype of the medium graphics is the player's *avatar*. It is a 2D picture. Its customization in Fliplife is sophisticated; the avatar editor is structured similar to identikit picture software. Additionally it allows selection of outfits for various occasions of life. Another element of customization is a textual message – a slogan on a player's profile page. Also the name of the player has become a form of medium: In the early times of the game it was common to use the real life name. This was fostered by Facebook authorization. Later on names have been chosen creatively. Thus they are a kind of medium (see Figure 3).

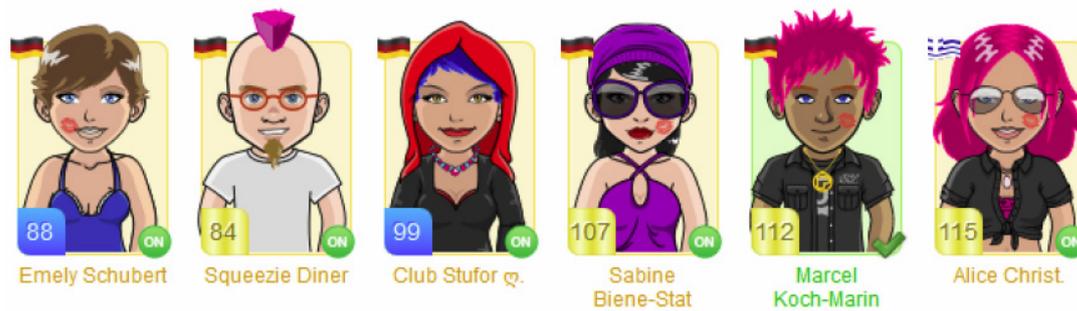


Figure 3. Party guests showing adequate outfits

The player's *status* is a kind of medium. Status is expressed through text or graphics. Players, who are paying for a "Premium" status, are decorated with a yellow background color. The level of a player is displayed with the avatar (see Figure 3).

Actions can be considered as a (non-verbal) medium. Friendship in Fliplife is an example: the size of the bonus in a project reveals information about the quantity of common activities in the past (cf. Sec. *A more realistic model of Friendship*). Also non-actions may transfer information from sender to receiver. An example is avoiding a project together with a low-success-rate-player (cf. Sec. *Projects as designed conflicts*). An issue of non-actions is that they may not be clearly recognizable for the receiver.

A further example of action as medium is the project type dependent highscore list. Each project type displays a list of the 3 players that have used the most pieces of material in these projects. In short projects the usage of material is almost irrelevant in terms of reward generation. However, if a player wants to see her name in the highscore list, she puts a highscore-beating number of materials in such a project. Some players even choose a special number (e.g. 777 or 1000) of materials. With the result that the highscore list not only shows their name, but also this special number of materials. There is also a highscore list for donations to the department. Donations are necessary for developing the capabilities (*Skills*) of a department. It is a designed latent conflict for players. They have to decide about the allocation of resources between the community of the department and their own immediate interest. The highscore list communicates the results of their decision (and the probably taken actions) to their fellow players. Another popular (sequence of) action is completing all offered careers. Each completed career is indicated by a special cup on the player's status page. Obvious becomes the pattern of transforming actions into messages in a department's activity log. Here most actions (Who has invited whom into the department? Who has joined the department? Who has made which donation? etc.) are automatically converted into a textual message.

The *game* itself is a medium. It offers a choice of game mechanics and aesthetics, which can be considered as a message of the game developer to the player. Vice versa the acceptance of the game itself and certain game mechanics send messages from the player to the game designer.

Some types of media are not provided in Fliplife due to the game genre. The virtual world of Fliplife is a 2D website. So there is no opportunity to use spatial information in

Fliplife and the animation of graphics is limited, too. Furthermore vocal communication is not supported by the game. There are only a few elements of audio design: a small set of simple sound effects is implemented, e.g. an incoming message is announced by a beep.

Communication processes can be categorized by the direction of information flow. An attribute of the medium is, if it is restricted to unidirectional communication (information transferred only from sender to receiver) or allows bidirectional communication (sender and receiver change roles during communication). A great part of communication in Fliplife is unidirectional: Most of the displayed status information belongs to this category. The slogan on a player's profile belongs to the category of unidirectional communication. A special case is shown in Figure 4: Here information is generated by two senders: the player has taken the action which has led to a status and thereafter the game designer categorizes the numbers. So the verdict "Socializer" has two sources.



Figure 4. Categorized status

Friendship in Fliplife (cf. Sec. *A more realistic model of Friendship*) demonstrates bidirectional communication between two players. There is a variant of this type of communication called "Blew-A-Kiss". This action puts a kiss mark on the avatar of the receiver. It is publicly visible and the receiver is able to remove it, if this was not desired. So it is bidirectional already at this stage – no action has a meaning. In a further scenario roles can change: The "kissed" player can kiss the kissing player for his part. Such an interaction has impact on the friendship level of both players.

WHO COMMUNICATES? ABOUT SENDERS AND RECEIVERS

Sender and Receiver are important elements of the communication model. From the given examples it becomes obvious that different parties are involved in communication in the game: *Players* constitute a first role. They are involved in most of the types of communication in a game. Players in MOGs often constitute smaller *groups of players* for the sake of following a shared goal. In Sec. *Projects as designed conflicts* it is pointed out that high-cohesive groups exist in Fliplife. They often use departments as an organizational unit. This leads to an intense communication within the group. Additionally a group communicates status information to other groups through ranking lists. Besides these examples the collectivity of all players can be considered as a specific, large group of players.

The *game designer* has created the game and its game mechanics. She communicates through the game as a sender. For example she chooses the information which is

displayed on the profile page or in ranking list. Such information can lead players, e.g. in the case of competition. In this way the choice of displayed information influences game play. Another example in Fliplife is the *Daily Login Bonus*: The player gets each consecutive day he visits the game a higher bonus. The player as the receiver of this message can consider this as an invitation to log in each day. At the same time the game designer takes the role of a receiver, when there is the possibility to monitor the game play. Results from game play monitoring inform the game designer about the acceptance of offered game mechanics. By choosing an action a player sends a message to the designer. This information probably can be used to adjust the game mechanics — as it has happened in Fliplife almost continuously.

In any case the game play occupies the *game support*. So this role communicates with players as it is responsible for community management and operating the game. A prominent example is the common action of player protesting against a change of game rules (cf. Sec. *A more realistic model of Friendship*). In turn the game support may forward this message sent by a major group of players to the game designer. The action of deleting one's account as a further example can be considered as a message from a single player to the game support. It may probably be an indicator for the attractiveness of the game, if it is done by a great part of players.

The role of a *content provider* needs a game and software design that allows adding new content to the game. In the case of Fliplife this is a career path. Companies may take this role and communicate through their career paths with players. The attractiveness of such a content could be measured by the number of players who choose it - a message sent from player to content provider. In general many other games are aware of the role content provider as they can be extended (or modified), too, e.g. by levels or so-called mods.

THE PURPOSE – WHY MESSAGES ARE SENT

Brüß et al. (2014) asked players about the purpose of chat communication in Fliplife. Table 2 shows that there are two general categories of communication purpose.

| PURPOSE | PERCENTAGE |
|----------------------------|------------|
| Organization of projects | 47% |
| Material Barter | 60% |
| Support (passive/active) | 45% |
| Other concerns of Fliplife | 28% |
| Personal Issues | 24% |
| Professional Issues | 14% |
| Sparetime Activities | 26% |
| Other | 8% |

Table 2. Purpose of chat communication in Fliplife (n=313, multiple responses allowed)

On the one hand there is game related communication to improve the results in the game. One example of such result-oriented orientation is the need of coordination

for bonus projects (cf. Sec. *Bonus projects as incubators for bartering*): the procedure has to be communicated to all participants, the starting time has to be determined together, participants have to be recruited etc. Another communication-prone need derives from bonus projects: material, necessary for improving the gain of such a bonus project has to be collected. As described in the material barter example (Sec. *Bonus projects as incubators for bartering*), this is a source for communication using the media *Status* (when the other player's storage is browsed), *Text* (for a textual request to initiate negotiations) and *Action* (when the material is exchanged).

On the other hand, almost one fourth of the players communicate about private issues. 37% of participants declare that personal friendships have developed and almost 10% have met other Fliplife players in real life.

THE CODEC: HOW EXACTLY A MESSAGE IS SENT

Encoder and Decoder are used to condense a message. Another expression for this phenomenon is *Jargon* (Siitonen, 2007). The sender uses an abbreviation to shorten the message and to reduce the effort to create the message. If the receiver knows about the special meaning of the abbreviation, she is able to decode the message. This process works regardless of the media, but it needs specific decoding knowledge. Decoder and Encoder belong together (*codec*) and are specific to the media. In Sec. *Projects as designed conflicts* an example for the medium *text* is mentioned: the enabled option *Autocollect* is indicated by a comment "AA" in the project chat. Furthermore there exist special projects which are initiated for storing *Energy* and *Material*. To prevent other players from joining these projects and therefore accidentally starting them, there is a comment "Lager" (German for "Storage"). A further example for the medium *graphics* are emoticons. Fliplife supports them by means of a selection box (see Figure 5). This selection already includes an encoding/decoding facility: the tooltip for each icon shows a textual description.

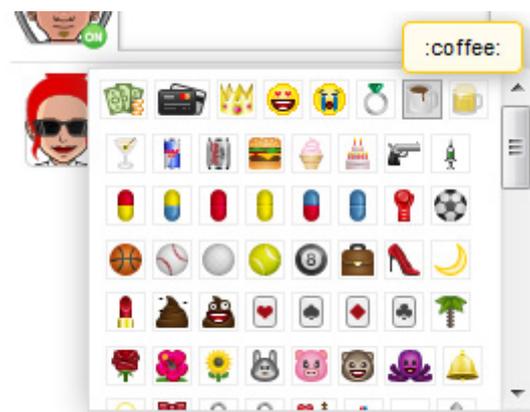


Figure 5. Chat pictures selection box

An additional manifestation of conveying a condensed message is a career specific avatar decoration. Figure 6 shows an easily recognizable decoration.



Figure 6. Avatar: career path “E-Plus”

A *Bonus Project* is partly a jargon expression for a set of actions. If this term is mentioned, the receiver can translate it into the necessary actions. Remarkable is that there are some dialects of this jargon term: Over time different recipes to carry out a *Bonus Project* have been developed. From the “local” context of the *Department* the correct set of actions becomes clear.

RELATED WORK: BUILDING FOUNDATIONS

At a first glance we came to the assumption that Fliplife fosters — despite of its simplicity — an almost complete range of communication peculiarities, which can be observed in video games in general. In order to prove this observation we initially have created a theoretical foundation that provides a frame for conceivable forms of communication in the context of this work.

Transferring information from a sender to a receiver is a very abstract, common and simple description for the term communication. Based on this description a variety of communication models has been developed. Well-known is Lasswell’s model of communication (Lasswell Formula, Lasswell, 1948). It is summarized by the question “Who Says What In Which Channel To Whom With What Effect?”. Elements of this model are *Sender* (or communicator, “Who”), *Message* (“Says What”), *Medium* (“In What Channel”), *Receiver* (“To Whom”) and *Effect* (“With What Effect”). Shannon (1948) introduced the Shannon-Weaver model with reoccurring terms: *Sender*, *Message*, *Receiver* and *Medium*. The applicability of this model is seen as limited for non-technical communication processes as it covers the area of physical communication (Schmidt & Zurstiege, 2000). However the common terms can be valued as a further indication to use them in a possibly broader context of communication.

Lasswell’s model has been subject to discussions. So Braddock (1958) added the element *Purpose* to the model. This element seems useful for our work, the analysis of communication in Fliplife. Summarizing up we use in a rough model the elements *Sender*, *Receiver*, *Message*, *Medium* and *Purpose* (see Figure 1).

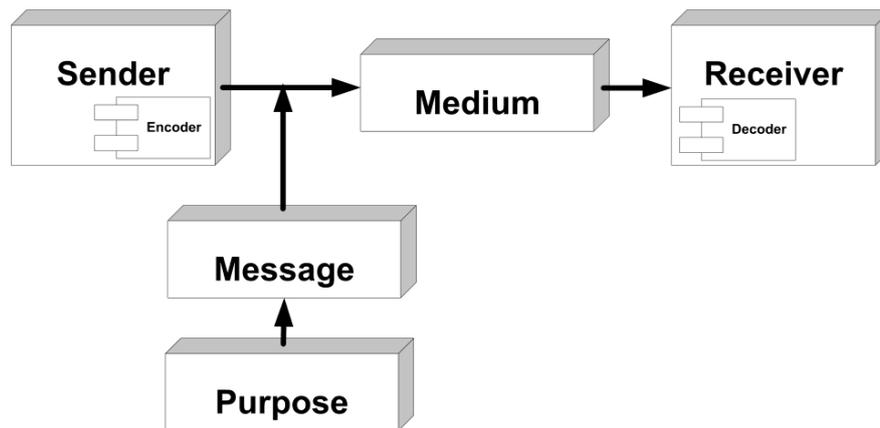


Figure 7. Communication model

Besides finding a general model of communication, its specific relation to video games has to be clarified. In this context a number of considerations contribute meaningful. So is communication an essential part in Lave & Wenger, (1991) postulation of situated learning. Although often a considerably great part of communication takes place outside of the game, mostly there is also a significant amount of communication in the game between players. Another example stems from Bartle's taxonomy of players (1996): One of the types he identified, is the *Socializer*. This kind of player draws a great bunch of his motivation to play from socializing with others. But also the other types of the taxonomy indicate, that games are related to communication in general. The investigations of the *Explorer* type can be seen as a sort of communication with the game developer. A player of the type *Killer* may use verbal and non-verbal communication to dominate fellow players. An *Achiever* sends a message to other players by his game stats with all the achievements — if the game developer allows a public display of the status. Furthermore as already discussed, specific video games can function as virtual Third Places. Third Places however are tightly connected to versatile types of communication. A further look at such types of communication would be helpful in terms of providing a taxonomy of communication in video games. In this context Siitonen (2007) gives in his work about social interactions around the play of multiplayer online games an overview about the predominant types of communication. Communication through text is supported by almost every game. Vocal communication is often enabled by additional software and hardware. Its use depends on the game specific culture. Nonverbal communication and avatars is a collective term for using other media than text and voice in the game to send messages in general. A well-known example is the design of one's avatar. We suggest completed actions as a another kind of communication: Often the consequences of actions are publicly visible, e.g. in the profile page of the player (player stats). Siitonen also mentions *Jargon* in his enumeration of communication. Commonly jargon can be defined as “game specific expressions” which “might include abbreviations” (Siitonen, 2007: 69). They contribute to a denser communication. In the Shannon-Weaver model it refers to the function of *Transmitter* and *Receiver*, which code and decode the message (In

Figure 7 we added the elements *Encoder* and *Decoder*). In general, jargon can be observed regardless of the medium.

Another kind of communication takes place between player and game designer through game play (Jordan, 2011). A game's design offers choices. The way a player uses or does not use those choices can be seen as a message from player to game designer. If players never complete a certain task, it's a hint for the designer to scrutinize the reasons for this behavior. This observation leads to a broader definition of communication as the perceivable result of actions or non-actions. This definition includes *Sender*, *Receiver*, *Medium*, *Message* and *Purpose*, but makes no assumptions about those elements. It allows describing additional forms of communications.

There are further aspects of video game induced communication. First, as argued before, they add new forms of communication. But at the same time they also miss some types of communication. Partially the lack of non-verbal communication can be mitigated by the expressive design of characters, a result from technical progress and research (Tanenbaum, El-Nasr, & Nixon, 2014).

Another trait of communication in video games is the increased number of involved parties. Whereas a verbal communication typically includes two persons, in video games a widened spectrum of roles communicates. Basically there can be found player-to-player communication. However there are other actors as Game Designer, Game Support and Content Providers. All these parties communicate with each other, which leads to multilayered communication. Of course some of these communication paths can be considered as more relevant: communication between players and game design as communicator are insightful for game research and game design.

SUMMARY

Fliplife is a SNG. However it is designed with a focus on collaborative play. This is a different approach than other SNGs pursue, that merely address collection and decoration as motivational aspects. Due to the absence of such game mechanics and its puristic skin Fliplife neglects this appeal. Instead its simple game mechanics foster collaboration and communication between players. Communication originates both from the need for success-oriented collaboration and the players' interest in fellow players or communication itself. From our point of view these aspects elect Fliplife as a suitable research object on communication in video games.

We have found a great pool of examples for communication. These findings include that Fliplife can be seen as a successful example of player-to-player communication. This is underlined by its function as a virtual Third Place, too. Communication in Fliplife is spurred outside of its scope as *advergame*. However it leads to cohesive groups and therefore retains players in the game. This allows companies as content providers (and therefore having the role of senders) to reach their audience. In general game mechanics create conflicts and thus the need of communication to resolve these conflicts. In this context Fliplife can be described as a successful application of game design that targets at providing a frame to be filled by players. Salen & Zimmerman (2003: 168) describe this as

“The goal of successful game design is meaningful play, but play is something that emerges from the functioning of the rules. As a game designer, you can never directly design play. You can only design the rules that give rise to it. Game designers create experience, but only indirectly.”

Beside player-to-player communication we could identify additional types of communication involving game designer, game support and groups of players. Video games deny certain kinds of communication, but they also allow new kinds of communication. We value actions (or non-actions) as a kind of medium for non-verbal (or non-textual) communication.

As a main contribution this work first documents and categorizes the vast amount of communication which happens even in a simple MOG. Communication in games is not a matter of technological effort to create (almost realistic) virtual worlds, but a matter of game design. Therefore we consider in a second step our work as a help to provide games with both the need for communication and opportunities to communicate.

We have used an - in our context - appropriate model of communication. However it has not yet the entitlement to be an all-embracing model of communication in video games. Our findings are surely limited by the selection of the game. Furthermore it has been impacted by our specific point of view affiliated more to the area of video games than to the great field of communication. Therefore future work may include a more detailed perspective regarding communication theory in general. //

REFERENCES

- Bartle, R. A. (1996), “Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs”, *Journal of MUD Research*, 1(1), 19.
- Bogost, I. (2010), Cow Clicker - The Making of Obsession. *Video Game Theory, Criticism, Design*, retrieved from http://www.bogost.com/blog/cow_clicker_1.shtml, date accessed 07/18/2014.
- Braddock, R. (1958), “An extension of the ‘Lasswell Formula’” *Journal of Communication*, 8, 88–93, doi:10.1111/j.1460-2466.1958.tb01138.x.
- Brüß, F., Brunner, K., Hünemörder, J., Kühn, S., & Meisgeier, K. (2014), *Fliplife als virtueller Third Place*, Bauhaus-Universität Weimar.
- Crunchbase: Fliplife. retrieved from <http://www.crunchbase.com/organization/fliplife>, date accessed 10/10/2014.
- Gee, J. P. (2008), *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*, New York: Palgrave Macmillan.
- Grabmeier, S. (2012), Mit einem Social Game Mitarbeiter gewinnen. *Haufe New Media für Personal*, retrieved from http://www.haufe.de/personal/hr-management/mit-einem-social-game-mitarbeiter-gewinnen_80_126650.html, date accessed 05/05/2014.
- Jordan, C. (2011), Closing the Loop : Fostering Communication In Single Player Games, *Gamasutra.com*, retrieved from http://www.gamasutra.com/view/feature/134646/closing_the_loop_fostering_.php, date accessed 10/06/2014.

- Lasswell, H. D. (1948), "The structure and function of communication in society", in L. Bryson (Ed.), *The Communication of Ideas*, 37–51, New York, London: Institute for Religious and Social Studies.
- Lave, J., & Wenger, E. (1991), *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation*, New York: Cambridge University Press.
- Männl, N. Y. (2012), fliplife – wenn der Protest gegen unsinnige Updates lilafarben ist. *Auto Diva E-Motion er-fahren (Blog)*, retrieved from <http://0511web.de/2012/01/16/fliplife-wenn-der-protest-gegen-updates-lilafarben-ist/>, date accessed 03/15/2015.
- Meyer, M. (2011), Per Spiel zum Traumjob? *FORUM - Das Wochenmagazin*, retrieved from <https://web.archive.org/web/20111130094810/http://www.magazin-forum.de/per-spiel-zum-traumjob>, date accessed 03/15/2015.
- Müller, N. (2012), *Erweiterung von Fliplife mit bauphysikalischen Inhalten*. Bauhaus-Universität Weimar, retrieved from <http://e-pub.uni-weimar.de/opus4/frontdoor/index/index/docId/1676>, date accessed 10/03/2014.
- Müller, N., Hennig, C., Aubel, M., Hesse, T., & Schneider, S. (2012), *FlipLife als Mitarbeiterrekrutierungsquelle*, Bauhaus-Universität Weimar, retrieved from <http://e-pub.uni-weimar.de/opus4/frontdoor/index/index/docId/1572>, date accessed 10/03/2014.
- Oldenburg, R. (1999), *The Great Good Place: Cafes, Coffee Shops, Bookstores, Bars, Hair Salons, and Other Hangouts at the Heart of a Community*, Cambridge, MA: Da Capo Press.
- Rohrl, D. (2009), *2008-2009 Casual Games White Paper*. Mt. Royal, NJ, retrieved from http://wiki.igda.org/Casual_Games_SIG#White_Papers, date accessed 10/20/2014.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2003), *Rules of play: game design fundamentals*, Cambridge, MA: The MIT Press.
- Schmidt, S. J., & Zurstiege, G. (2000), *Orientierung Kommunikationswissenschaft: Was sie kann, was sie will. Was sie kann, was sie will*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt-Taschenbuch-Verlag.
- Shannon, C. E. (1948), "A mathematical theory of communication", *The Bell System Technical Journal*, 27: 379–423, doi:10.1145/584091.584093.
- Siitonen, M. (2007), *Social Interaction in Online Multiplayer Communities*, Jyväskylä : University of Jyväskylä.
- Söbke, H. (2014), "FarmVille. Testing limits. Four years. Level 1446" in A. Ochsner, J. Dietmeier, C. C. Williams, & C. Steinkuehler (eds.), *Proceedings Gls 10 Games + Learning + Society Conference* (, Pittsburgh, PA: ETC Press, pp. 315–322). ISSN 2164-666X.
- Söbke, H., Bröker, T., & Kornadt, O. (2012), "Social Gaming – Just Click and Reward?" in P. Felicia (ed.), *Proceedings of the 6th European Conference on Games Based Learning*, Reading: Academic Publishing Limited, (pp. 478–486).
- Söbke, H., Hadlich, C., Müller, N., Hesse, T., Hennig, C., Schneider, S., Kornadt, O. (2012), "Social Game Fliplife: Digging for talent – an analysis", in P. Felicia (Ed.), *Proceedings of the 6th European Conference on Games Based Learning*, Reading: Academic Publishing Limited, (pp. 487–494).
- Söbke, H., & Londong, J. (2015), "A Social Network Game as virtual Third Place: Community Enabler in Virtual Learning Environments?" in *Proceedings of EdMedia, Montreal 22.6. -25.6. (to appear)*.
- Soukup, C. (2006), "Computer-mediated communication as a virtual third place: building Oldenburg's great good places on the world wide web", *New Media & Society*, 8(3): 421–440. doi:10.1177/1461444806061953.

- Steinkuehler, C. A. (2006), "Why game (culture) studies now?", *Games and Culture*, 1(1): 97.
- Steinkuehler, C. A., & Williams, D. (2006), "Where everybody knows your (screen) name: online games as 'Third Places'", *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11(4): 885–909. doi:10.1111/j.1083-6101.2006.00300.x.
- Tanenbaum, J., El-Nasr, M. S., & Nixon, M. (eds.) (2014) *Nonverbal Communication in Virtual Worlds - Understanding and Designing Expressive Characters*, Pittsburgh: ETC Press.
- Terlutter, R., & Capella, M. (2013), "The gamification of advertising: Analysis and research directions of in-game advertising, *advergames*, and advertising in social network games", *Journal of Advertising*, 42(2-3): 95–112, doi:10.1080/00913367.2013.774610.
- Wallace, M., & Robbins, B. (2006), 2006 Casual Games White Paper, *IGDA*. retrieved from archives.igda.org/casual/IGDA_CasualGames_Whitepaper_2006.pdf, date accessed 10/20/2014.
- Yee, N. (2014), *The Proteus Paradox: How Online Games and Virtual Worlds Change Us—And How They Don't*, New Haven: Yale University Press.

LUDOGRAPHY

Fliplife GmbH (2010), Fliplife, retrieved from <http://www.fliplife.com>, date accessed 08/24/2014.

ACKNOWLEDGEMENTS AND FUNDINGS

Parts of the activities described in this article have been supported by the German Federal Ministry of Education and Research (BMBF) under the grant agreements n° FKZ 03IP704 and FKZ 033W011E. The authors gratefully acknowledge this support and carry the full responsibility for the content of this publication. Furthermore the authors thank the anonymous reviewers for their valuable comments.

BIO NOTES

Heinrich Söbke is a postdoctoral researcher at Bauhaus-Institute for Infrastructure Solutions (b.is) Weimar, Germany. He works in the field of digital game based learning in engineering education. Social network games are one of the core areas of his work. He was visiting scholar in the Department of Curriculum & Instruction at the University of Wisconsin - Madison and the Morgridge Institute for Research in 2010. Currently he investigates video games as simulation tools in infrastructure planning. Before he joined Bauhaus-University Weimar in 2009 he worked for 15 years in industry projects as a system analyst and computer scientist. Heinrich holds a Bachelor's degree in industrial engineering and a Master's degree in information science. In 2014 he defended his doctoral thesis about an extensible educational gaming platform.

E-mail: heinrich.soebke@uni-weimar.de

Bauhaus-Universität Weimar, Bauhaus-Institute for Infrastructure Solutions (b.is)
Coudraystr. 7, 99423 Weimar, Germany

Thomas Bröker is coordinator of project communications in a project developing six blended learning courses and establishing a professional school at the Bauhaus-Universität Weimar. As a doctoral student at the faculty of civil engineering he is researching on the adaption of MMOG learning and design principles to induce complex problems for situated learning scenarios in engineering education. As a research associate at the chair of building physics he lectured several years on the conjunction of classroom learning and e-learning. He was part of the development team of the further education programme eLearning Bauphysik, responsible for courses of energy efficient buildings, marketing and corporate design. Later he led a research group on game-based learning in engineering education, developing design principles and technical basics for multi-player environments, a modular simulation core for game scenarios in building physics and algorithms for efficient real-time calculations of physical equations.

E-mail: thomas.broeker@uni-weimar.de

Bauhaus-Universität Weimar, Center for Institutional Development Amalienstr.13,
99423 Weimar, Germany

* **Submitted: 30-11-2014**

* **Accepted: 15-3-2015**

MAIS CINCO PASSOS E IRÁ TRANSFORMAR-SE NUMA NOVA PESSOA: O ENCERRAMENTO PROCESSUAL DO CAMPO EXPERIENCIAL EM *EVERY DAY THE SAME DREAM*

Christophe Duret

RESUMO

Este artigo apresenta uma análise do jogo editorial *Every Day the Same Dream* (EDSD). O EDSD assume as características específicas de um romance de tese (um “jogo de tese”, neste caso específico), que Suleiman (1983: 1) definiu como sendo um tipo de romance que avança explicitamente “um corpo doutrinário ou sistema de ideias reconhecidos”, e que apresenta um “inequívoco sistema de valores dualista, [...] regras de ação orientadas para o leitor [e um] intertexto doutrinal” (Suleiman, 1983: 54). Segundo o princípio da retórica processual (Bogost, 2008), a tese do EDSD é defendida especialmente através de uma estrutura formal do jogo, sobretudo nos processos de resolução de problemas efetuados pelo jogador. Por conseguinte, analisamos o EDSD como um jogo de tese, propondo o conceito de “micro-instrumento de encerramento processual do campo experiencial” resultante do encontro entre as ciências hermenêuticas e cognitivas. O objetivo é descrever as estratégias utilizadas entre os jogadores para transmitir uma mensagem persuasiva e a analisar a sua receção.

PALAVRAS-CHAVE

Jogo editorial; encerramento processual; micro-instrumento; retórica processual; jogo de tese

INTRODUÇÃO

Segundo Brougère (2002: 14), a particularidade deste jogo é o seu “segundo nível, ou, por outras palavras, a tomada do significado a partir do contexto da vida quotidiana ou do primeiro nível que lhes atribui um novo significado no contexto ficcional, no sentido mais lato”. O segundo nível acrescenta uma distância, uma capacidade de analisar a realidade à qual se refere o jogo. Trémel (2002) partilha a mesma opinião. Focando seu interesse nos jogos de interpretação de mesa, aponta de que modo o género “ciberpunk”, ao encenar distopias futuristas, incentiva a crítica social dos jogadores através dos paralelos que eles estabelecem entre este mundo e a realidade moderna. Estes jogos “oferecem aos jogadores uma oportunidade para desenvolverem uma cultura crítica que permite analisar as suas vidas quotidianas – e, mais genericamente, o funcionamento das sociedades modernas” (Trémel, 2002: 52).

O desenvolvimento de uma leitura crítica da sociedade e da vida quotidiana, conforme realçado por Trémel, mostra o poder de revelação dos jogos de vídeo enquanto textos, de autorreflexão do jogador e do mundo contemporâneo, e que esta reflexão foi suscitada, voluntária ou involuntariamente, pelos seus designers, e realizada, consciente ou inconscientemente, pelo jogador, sendo este motivado maioritariamente pela

natureza lúdica do jogo. A reflexividade surge, assim, muitas vezes como um valor acrescentado gerado involuntariamente pela visita ao jogo. A aprendizagem daqui resultante não é procurada pelos jogadores como um fim em si mesmo, e os designers do jogo (à exceção dos designers de jogos sérios) não procuraram estimulá-la intencionalmente. Contudo, existem jogos persuasivos cuja intenção é convencer o jogador relativamente à validade da tese e dos valores veiculados. Assim, os criadores destes jogos promovem o seu potencial reflexivo — ou, para sermos mais precisos, o seu potencial persuasivo — em detrimento do seu aspeto lúdico. Ao fazê-lo, organizam e direcionam o poder da revelação dos jogos, que passam a fazer parte de uma lógica de autoria consistente com o princípio de retórica processual.

Estes jogos de manipulação, assentes num projeto persuasivo, incluem jogos editoriais, e, destes jogos editoriais, neste artigo focamos a nossa atenção no *Every Day the Same Dream* (doravante designado “EDSD”).

Na primeira secção deste artigo, descrevemos o EDSD como um jogo e como uma tese. De seguida, introduz-se o conceito de micro-instrumento de encerramento processual do campo experiencial (segunda secção), de modo a permitir uma melhor compreensão do modo de funcionamento do jogo como veículo de uma mensagem persuasiva (terceira secção). As secções seguintes estão relacionadas com a receção do jogo. Veremos, assim, de que modo os jogadores constroem uma narrativa através das sequências do EDSD efetuadas (quarta secção), qual o seu posicionamento interpretativo relativamente a esta tese (quinta secção) e de que modo o fenómeno da reflexividade se apresenta (sexta secção).

Para analisar as estratégias de persuasão do EDSD, considerou-se este como um jogo de tese, ou seja, um jogo que encerra uma tese, uma doutrina, de um modo que se pretende unívoco. De acordo com Suleiman (1983), considera-se que a exposição da tese do jogo implica a formação de um sistema de redundâncias. Assim, a mensagem persuasiva exprime-se no jogo, não só através dos elementos do conteúdo (representações visuais, diálogos dos personagens, etc.), mas também através dos elementos formais (ritmo da banda sonora, escolha de cores, regras do jogo, parâmetros de simulação, etc.). É através da redundância da mensagem, da sua transmissão através de diversos canais, que se expõe uma tese. No sentido de revelar a tese do EDSD, reconstruímos o seu sistema de redundância. Este método possui a vantagem de permitir ao analista evitar (na medida do possível, claro) a armadilha de uma interpretação que é demasiado eivada de subjetividade.

De modo a estudar a receção do EDSD, analisámos um *corpus* composto por 1 048 comentários relacionados com o jogo e publicados pelos jogadores nos fóruns de discussão *Newgrounds* (2014) (doravante designado “NG”) e *Prise2tete* (2013) (doravante designado “P2T”). Especificamente, seleccionámos o conjunto de comentários que reflete a narrativa EDSD, proporcionando uma interpretação da tese, ou mostrando o seu âmbito reflexivo.

DESCRIÇÃO DO JOGO EDSO

No âmbito deste artigo, iremos analisar o jogo editorial *Every Day the Same Dream*. Segundo Bogost, Ferrari & Schweizer (2010: 6), os jogos editoriais são definidos como sendo jogos que transmitem “uma opinião, com o objetivo de persuadir os jogadores a concordarem com o enviesamento incorporado — ou, pelo menos, a considerar determinada questão à luz de uma perspetiva diferente”. São “jogos de eventos atuais com um argumento, ou aqueles que, de algum modo, procuram persuadir os seus jogadores” (Bogost *et al.*: 16). O *EDSO*, com o subtítulo “um pequeno jogo de arte sobre alienação e rejeição do trabalho”, é um jogo para browser, ou seja, um jogo ao qual o jogador acede online através de um browser de Internet, sem necessidade de instalação ou de download. Retrata o aborrecido quotidiano rotineiro de um funcionário de escritório que tem de concluir uma série de cinco ações para colocar um ponto final na natureza repetitiva e alienante da sua vida e na lógica de produtividade na qual opera.

O *EDSO*, de Paolo Pedercini, foi desenhado em seis dias, como parte do concurso *Experimental Gameplay Project*, em 2009. Pedercini é programador de jogos de vídeo, artista e professor na Carnegie Mellon University, na área do design experimental de jogos de vídeo. Desenha jogos editoriais sob o nome *Molleindustria*, defendendo teses sociais, políticas ou económicas. Segundo Pedercini, “o objetivo de um jogo editorial não é manter um discurso rígido [...] [mas] sim criar uma constelação de ligações, de modo a levar o jogador a questionar-se a si mesmo” (citado em Maurin, 2010: s/n) (tradução livre). *Molleindustria* advoga a radicalização e a reapropriação dos jogos de vídeo, oferecendo os seus produtos como “remédios homeopáticos para a idiotice do entretenimento dominante” (Molleindustria, 2012). De um modo satírico, os seus jogos proporcionam uma crítica da globalização e do mercado de trabalho (*Oilgarchy*, *Phone Story*, *McDonald's Video Game*, *Tuboflex*), da religião (*Operation: Pedopriest*, *Run*, *Jesus Run!*, *Faith Fighter*), do complexo militar-industrial (*Unmanned*) e da liberdade de expressão e de comunicação (*The Free Culture Game*, *Leaky World*).

O paratexto¹ do jogo fornece pistas sobre a sua mensagem. O título, “Every Day the Same Dream”, sugere uma repetição do conteúdo (os dias repetem-se e são semelhantes) e da forma (aliteração de Same/Dream e Day/ Dream, e a assonância de Every/Dream). O subtítulo, *Um jogo sobre alienação e rejeição do trabalho*, associa, entretanto, a repetição à alienação e advoga a rejeição do trabalho. O jogo descreve a rotina quotidiana de um funcionário (a repetição). As cinco condições de vitória no jogo (ver figura abaixo) estão todas relacionadas com a necessidade de quebrar a rotina, de ser contra-producente, rejeitando o trabalho, e de demonstrar o seu inconformismo: apresentar-se nu no trabalho e ser despedido (1), tirar algum tempo para afagar uma vaca num pasto (2) e apanhar uma folha a cair de uma árvore (3), falar com um sem-abrigo (4) e suicidar-se (5), de modo a transformar-se numa nova pessoa. No momento em que o jogador entra no seu cubículo para trabalhar, é acionada uma regra que o faz regressar ao ponto de partida (começa um novo dia, igual a todos os outros). Se o jogador

¹ Paratexto: discursos, comentários e apresentações em torno de um trabalho.

trabalhar, estará condenado a repetir continuamente as mesmas sequências do jogo. Além disso, a sequência ótima do jogo necessária para satisfazer estas cinco condições exclui a possibilidade de o jogador ir para o escritório e trabalhar. Assim que estiverem reunidas as cinco condições, o jogador deverá viver um último dia. As cenas do jogo encontram-se esvaziadas de presença humana, e, ao chegar à cena final, o jogador vê-se a si mesmo a saltar metaforicamente do telhado da torre do escritório onde trabalhava para se transformar numa nova pessoa, livre da rotina, ou então vê o seu último colega a suicidar-se após a descoberta do caos financeiro da empresa, decorrente da sua rejeição em participar na sua produtividade. As interpretações são compatíveis e suportam as duas partes da mensagem.

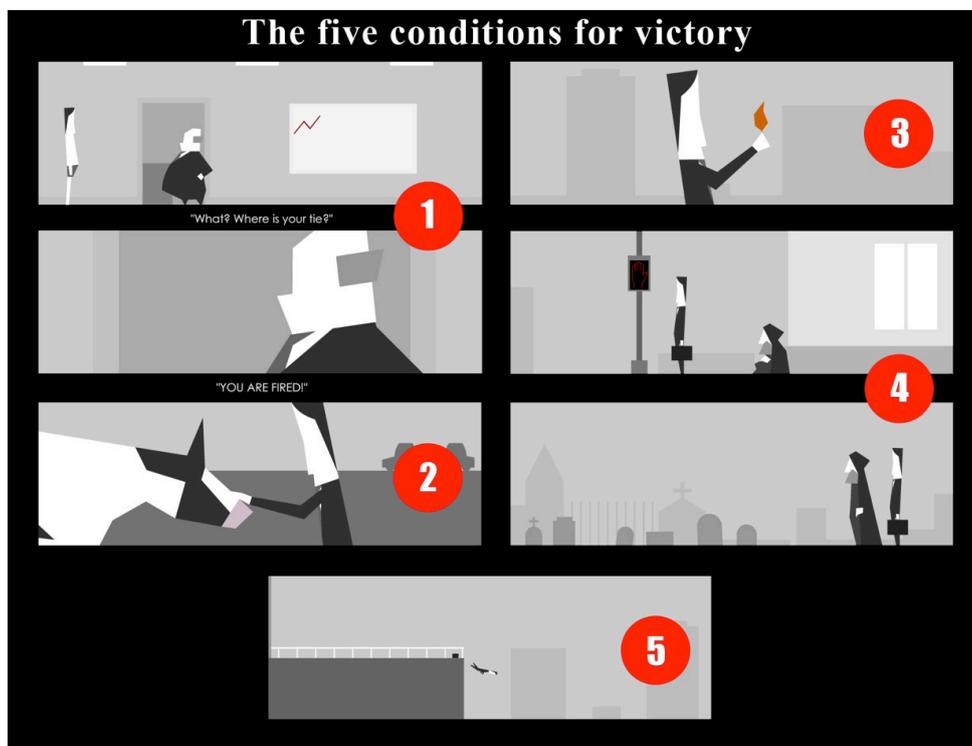


Figura 1: As cinco condições para a vitória.

Os jogos editoriais assumem as características específicas do *romans à thèse*, isto é, do romance de tese, que Suleiman (1983: 1) definiu como sendo um tipo de romance que avança explicitamente “um corpo doutrinário ou sistema de ideias reconhecidos”, e que apresenta um “inequívoco sistema de valores dualista, [...] regras de ação orientadas para o leitor [e um] intertexto doutrinal” (Suleiman, 1983: 54). Por conseguinte, os jogos editoriais podem ser classificados como jogos “à thèse” ou “jogos de tese.” O sistema de valores do *EDSD* é claramente expresso na mensagem do jogo: “[o] trabalho e a rotina quotidiana são alienantes. Para se libertar desta alienação, é necessário parar de trabalhar e quebrar a rotina.” O jogo contrasta a alienação com a liberdade num sistema binário (seguir a rotina alienante ou fazer gazeta), produtividade com a rejeição de trabalhar, levando ao colapso da economia (ao alcançar a condição de vitória, o gráfico de lucros da empresa do personagem principal cai abruptamente para o negativo), conformidade

com a inconformidade (o personagem chega ao escritório em roupa interior, recusando-se a vestir-se adequadamente de fato e gravata, conforme exigido pelo patrão), etc. A regra de ação diz respeito à dimensão pragmática do jogo. Esta é revelada pelo jogador na leitura que faz (discurso interpretativo) do discurso narrativo e assume a forma de uma imperativa que é orientada para o destinatário do jogo (Suleiman, 1983). No *EDSD*, esta imperativa assume a forma de um incentivo que tem como objetivo quebrar a rotina, adotando um comportamento inesperado, de inconformismo, e rejeitando o papel de ator na economia. Finalmente, o intertexto doutrinal aponta para *slogans* como “Nunca trabalhes”, de Guy Debord, ou para ensaios como *O Direito à Preguiça*, de Paul Lafargue, ou outros ensaios sobre o decrescimento, a vida simples, a rejeição do trabalho, etc.

Para além destas características, é necessário analisar as estratégias utilizadas pelo designer do *EDSD* para assegurar uma exposição eficaz da sua tese. Para o efeito, desenvolvemos o conceito de micro-instrumento de encerramento processual do campo experiencial (“micro-dispositif de clôture procédurale du champ expérientiel”).

MICRO-INSTRUMENTO DE ENCERRAMENTO PROCESSUAL DO CAMPO EXPERIENCIAL

O conceito de micro-instrumento de encerramento processual dá conta das estratégias discursivas, semióticas e processuais implementadas pelo designer de um jogo para veicular uma tese. Baseia-se num conjunto de conceitos: sistema de redundância (Suleiman, 1983), *quasi*-mundo dos textos (Ricoeur, 2007), instrumento (Foucault, 1980), retórica processual (Bogost, 2008), significado preferencial (Hall, 1980; 1989) e encerramento discursivo (Deetz, 1991).

Quando nos referimos ao conceito de micro-instrumento, consideramos a definição fornecida por Foucault (1980) como

um conjunto profundamente heterogéneo constituído por discursos, instituições, formas arquitetónicas, decisões regulamentares, leis, medidas administrativas, declarações científicas, propostas filosóficas, morais e filantrópicas – em suma, o dito, tanto como o não dito. São estes os elementos do instrumento. O próprio instrumento consiste no sistema de relações que pode ser estabelecido entre estes elementos (Foucault, 1980: 194).

Segundo esta definição, os instrumentos são apresentados como conjuntos, e não como elementos inter-relacionados; são redes que ligam estes elementos entre si: “[e] ntre estes elementos, sejam discursivos ou não discursivos, existe uma espécie de interação de mudança de posição e de modificação de funções que também podem variar amplamente” (Foucault, 1980: 195). O instrumento foucauldiano é inseparável da questão de poder e de estratégia, estando esta presente também no sentido militar da palavra. Utilizamos este conceito porque nos permite pensar, por um lado, na sinergia que resulta de um conjunto de elementos heterogéneos (discursivos, semióticos e processuais) na interação entre si e, em segundo lugar, na estratégia de intenção que lhes está subjacente. Acrescentámos o prefixo “micro” ao instrumento, uma vez que este

se revela a uma escala local, a do trabalho, e não a uma escala macro, a de um projeto social. Tal implica um controlo mais apertado do projeto persuasivo, uma vez que é a ação de um ator ou de um pequeno grupo de atores: o autor ou os autores do trabalho e dos seus recetores.

O conceito de significado preferido refere-se ao facto de o significado de um trabalho — neste caso, um jogo de vídeo — ser “polissémico na sua natureza intrínseca [e] ser captado na, e constituído pela, luta pela “preferência” de um de vários significados como dominante” (Hall, 1989: 47). Embora um produtor de conteúdos multimédia codifique um programa de modo a atribuir-lhe uma interpretação única, a polissemia inerente dos signos não garante que a sua leitura seja consistente com o significado preferido, como veremos na análise da receção do *EDSD*. No âmbito dos jogos de tese, o significado preferido é aquele que é veiculado pelo argumento avançado pelo designer do jogo, sendo apresentado como dominante porque é apoiado pelas estratégias persuasivas deste último.

O conceito de encerramento discursivo (Deetz, 1991) reporta os processos utilizados por uma pessoa de modo a silenciar ou a eliminar os conflitos e as contradições num determinado campo discursivo. No nosso caso, o princípio de encerramento demonstra as estratégias persuasivas existentes num jogo, de modo a identificar o significado preferido proposto, que tem como objetivo constituir uma tese inequívoca, ou monossémica. “Confinar” e não “impor”: de facto, o encerramento não constitui um ato de persuasão frontal, mas um ato mais subtil de esbater determinadas interpretações, de modo a orientar o recetor de uma mensagem com aspeto de território virgem e abundante, e que é, na realidade, um percurso insidiosamente marcado. Embora determinadas estratégias de encerramento sejam discursivas (pensando especificamente nos paratextos do título e do subtítulo do *EDSD*, sem esquecer as entrevistas dadas por Perdercini acerca deste jogo, etc.), ou, mais amplamente, semióticas (imagens, música), outras estão relacionadas com a retórica processual.

Consideram-se “processuais” os comportamentos gerados por um processador utilizando regras (Murray, 2004). Segundo Bogost (2008), a “processualidade” é um

conjunto de condicionantes que criam espaços de possibilidade, que podem ser explorados através do jogo [...] Para escrever processualmente, uma pessoa escreve código que aplica regras de geração de algum tipo de representação, em vez de escrever a própria representação. Os sistemas processuais geram comportamentos baseados em modelos de regras; são máquinas capazes de produzir muitos resultados, cada um deles observando as mesmas orientações gerais (Bogost, 2008: 122).

O termo “retórica processual” refere-se à expressão de mensagens persuasivas e de ideias abstratas articuladas de forma processual, sendo a demonstração realizada com recurso à simulação. A ideia de encerramento processual que propomos diz respeito às estratégias que têm como objetivo incluir uma mensagem de natureza persuasiva

— uma tese — na estrutura formal do jogo². No seu interior residem os insidiosos sinais do significado de uma mensagem que é verdadeiramente videolúdica.

O conceito de *quasi*-mundo dos textos (Ricoeur, 2007) baseia-se na relação dinâmica, na apreensão de um texto, da explicação e da compreensão. O sentido que o filósofo atribui à compreensão baseia-se na filosofia reflexiva. A reflexão é a procura de transparência do próprio sujeito. A tradição reflexiva implica a introspeção, enquanto, para Ricoeur, “todo o autoconhecimento é mediado por signos e construções” (Ricoeur, 2007: 61). Por conseguinte, a experiência humana parece ser essencialmente linguística. No que diz respeito à explicação, o filósofo atribui à hermenêutica a tarefa de estudar a construção do texto, ou a dinâmica interna responsável pela estruturação do trabalho (para explicar), e a capacidade da construção para produzir um *quasi*-mundo dos textos nos quais os leitores se podem projetar, que podem habitar, e que se abrem a um autoconhecimento (compreensão). Esta tarefa é a interpretação.

A receção de um texto, sustentando-nos no trabalho de Hall (1980), demonstra as interpretações concorrentes preferidas pelo autor. Um jogo de vídeo proporciona ao jogador um campo experiencial, um mundo simulado no qual experiencia uma série de situações e de emoções, e apreende um conjunto de signos, símbolos e discursos que não fazem parte da sua vida quotidiana. Entretanto, o jogador, ao apreender o *quasi*-mundo dos textos, envolve-se num ato reflexivo de autoconhecimento (a que acrescentaríamos “e de compreensão do mundo do jogador, da sociedade na qual está a integrar-se”). Este ato é motivado pelas experiências adquiridas ao interagir com o jogo. As experiências em causa são retiradas de um conjunto de possibilidades do domínio do campo experiencial referido acima. No âmbito do conceito de micro-instrumento de encerramento processual do campo experiencial, observamos que algumas possíveis experiências são realçadas em detrimento de outras, através de encerramento processual. Estas possibilidades não são destacadas por acaso; são ali colocadas para dar cumprimento à tese do designer do jogo. O *quasi*-mundo dos textos é, em grande parte, resultado da estrutura formal do jogo, dos seus procedimentos. Quando este processo marca o campo experiencial, o ato reflexivo do jogador surge, conseqüentemente, limitado.

Para terminar a nossa definição de micro-instrumento de encerramento processual do campo experiencial, deveremos clarificar a referência ao sistema de redundância, de Suleiman (1983). Segundo a autora, de facto, uma novela de tese (ou, no caso em análise, um jogo de tese) comporta uma doutrina inequívoca. Para atingir os seus objetivos, exprime-os recorrendo ao princípio de redundância. Assim, para evitar entropia no seu significado, a mensagem é repetida através de diferentes canais, de diversas formas. Num jogo de tese, por exemplo, uma doutrina pode ser expressa processualmente, mas também através de diálogos de personagens, elementos arquitetónicos, símbolos, ícones, etc.

² A estrutura formal produz, consome e organiza sinais e formas de expressão verbais, de modo semelhante àquele como produz sequências de eventos quando o jogador interage com ela. Trata-se de um conjunto de regras e parâmetros que regem as ações dos jogadores e simulam o mundo do jogo, fornecendo-lhe consistência e capacidade de jogo.

AS ESTRATÉGIAS PERSUASIVAS MOBILIZADAS NO EDSO

Em termos de conteúdo, a alienação do funcionário e a rotina são expressos através das imagens e da música do jogo. Relativamente à alienação, podemos observar o anonimato de um funcionário de escritório, sem quaisquer características específicas que o distingam das demais pessoas, a fila de cubículos idênticos em que se encontram encerrados os colegas, que entram numa pantomima mecânica, e o olhar moroso dos gráficos do jogo em sombras de cinzento desvanecidas. Em termos de rotina, note-se a sincronização das ações executadas pelos funcionários do escritório e a música em repetição, reproduzida a uma cadência regular.

No que diz respeito à estrutura formal, a tese do *EDSO* é expressa através dos objetivos que é necessário alcançar para vencer. A rotina é apresentada através da sequência invariável de cenas do jogo, que repete o ciclo diário do personagem principal: levantar-se, ir para o emprego, trabalhar, repetir. A progressão do jogo é nula, regressando o jogador sistematicamente à estaca zero. O jogador só avança realmente ao alcançar os objetivos: ou seja, quando as regras são cumpridas. O ciclo é interrompido e o jogo avança; são apresentados novos segmentos (afagar uma vaca, seguir um sem-abrigo até um cemitério, etc.). Em suma, rotina = derrota, quebrar a rotina = vitória. O impulso anticapitalista do jogo é expresso do mesmo modo, uma vez que, ao trabalhar, o personagem atrasa a possível vitória, que ocorre apenas quando a empresa entra em bancarrota.

A demonstração é eloquente, na medida em que obriga o jogador a experimentar a rotina e a alienação, e apenas a rejeição desta experiência e a adoção do estilo de vida sugerido pelo jogo é que permitem ao jogador fugir a um ciclo digno de Sísifo. Por conseguinte, o campo experiencial, apesar de não oferecer um percurso obrigatório, sugere vivamente a adoção de uma sequência de ações predeterminada, que é acompanhada por um tipo de experiência em detrimento de outro.

Descobrir as condições de vitória do jogo significa que o jogador se encontra em modo de “resolução de problemas”, o que pressupõe adotar ações que asseguram a progressão do jogo e aprender quais as ações que não exercem qualquer efeito. Isto implica processos cognitivos cuja mobilização forma, provavelmente, o nível mais profundo da afirmação da tese relativamente ao sistema de redundância. Para vencer o jogo, o jogador tem de evitar três grandes armadilhas que constituem as várias formas de rotinização do pensamento: a importância dos guiões comportamentais, a firmeza funcional e as rotinas mentais.

GUIÕES COMPORTAMENTAIS

O jogo mobiliza guiões comportamentais específicos (Abbott *et al.*, 1985) (Bower *et al.*, 1979) (Schank & Abelson, 1977) através dos quais o jogador é incentivado a entrar na rotina do jogo sem conseguir distinguir os elementos necessários para alcançar as condições de vitória. Um guião é um esquema de conhecimento representado na memória, e é constituído por informações relacionadas com um episódio ou situação (por exemplo, ir a um restaurante) que nos permite compreendê-lo e memorizá-lo. No que

diz respeito a um determinado evento, possui os elementos que o compõem e a ordem pela qual estes elementos decorrem, de um ponto de vista genérico. A rotina referida pelo *EDSD* invoca estes guiões: “acordar de manhã” e “ir para o escritório trabalhar”. Se perguntar a uma centena de sujeitos qual o procedimento habitual relacionado com estes dois eventos, é provável que algumas das suas respostas se sobreponham. Assim, espera-se que os elementos “sair da cama” e “vestir-se” constem dos procedimentos relacionados com o guião “acordar de manhã”. Porém, é provável que as respostas a “passar pelo escritório sem parar”, “sair pela saída de emergência” e “saltar do edifício” não constem do guião “ir para o escritório trabalhar”. Assim, um jogador que não conheça os objetivos do jogo terá tendência para se basear nos guiões que conhece, com os quais está familiarizado e que compreende, recorrendo à ajuda do contexto no qual se encontra o seu personagem e das respostas dadas pelos outros personagens, e dizer que tem de se preparar para ir trabalhar. Estes guiões funcionam como guias de ação. Contudo, basear-se nos guiões sugeridos impossibilita alcançar a vitória, uma vez que se espera que o jogador quebre a rotina, adotando comportamentos pouco habituais.

FIRMEZA FUNCIONAL E ROTINAS MENTAIS

Com o objetivo de travar o jogador, o jogo também conta com a sobreatividade de um processamento “top-down” ou teoricamente orientado. O processamento “top-down” diz respeito ao facto de os processos cognitivos serem orientados por conceitos, perceções, expectativas e atividade mnemónica, em contraste com o processamento “bottom-up” ou orientado para os dados, no qual estes processos são orientados por informações decorrentes de estímulos. No que diz respeito à resolução de problemas, a firmeza funcional e as rotinas mentais constituem dois fenómenos de sobreativação do processamento “top-down”.

A firmeza funcional (Duncker, 1945) (German & Barrett, 2005) (McCaffrey, 2012) diz respeito à falta de inovação das pessoas em estratégias de resolução de problemas e, mais especificamente, na utilização de ferramentas que são percebidas apenas à luz da sua utilização comum. No *EDSD*, a firmeza funcional impede o jogador de imaginar de que modo alguns objetos poderão conduzir à conclusão de duas condições de vitória. O primeiro objeto é o carro. Como parte do guião “ir para o trabalho”, o carro é imediatamente visto como uma forma de chegar de casa ao trabalho. A sua utilização encontra-se relacionada sobretudo com o trabalho. Contudo, quando o jogador o considerar uma ferramenta recreativa e parar a meio do caminho habitual, pode entrar num pasto e afagar uma vaca, criando uma ligação emocional que lhes é negada pelos outros personagens (condição de vitória n.º 2).

As rotinas mentais (Smith, 1996), por sua vez, dizem respeito ao hábito de solucionar um novo problema, aplicando estratégias que se demonstrou terem êxito no passado, mas que são inadequadas ou desnecessariamente complicadas na situação atual. No *EDSD*, o jogador tem tendência para deslocar o personagem da esquerda para a direita, o que revela dois padrões: o primeiro está relacionado com o fluxo do texto da esquerda para a direita, para os leitores ocidentais; o segundo é o hábito de deslocar um

personagem da esquerda para a direita numa plataforma de jogo, de modo a alcançar um destino e a avançar no jogo. Para satisfazer a quarta condição de vitória, o jogador deve deslocar-se para a esquerda na cena do parque de estacionamento em vez de se deslocar para a direita, o que conduz a uma nova cena na qual podem falar com um sem-abrigo. A estratégia através da qual o jogador avança deslocando-se sistematicamente para a direita não se encontra operacional, neste caso, na medida em que este afastamento da norma é um objetivo importante.

A firmeza funcional, a utilização de guiões e as rotinas mentais desviam o jogador da vitória. A sua presença é uma ilustração, em termos da estrutura formal e dos processos cognitivos que invoca, da rotina nefasta de que o jogador deverá fugir a qualquer custo. Estes obstáculos cognitivos não só tornam o jogo mais difícil, como também constituem um comentário relativamente à rotina meta-lúdica que repete a mensagem veiculada exposta pelos elementos de conteúdo do *EDSD*.

A NARRATIVA DO *EDSD*

Embora a validade da tese de Pedercini seja demonstrada através dos mecanismos lúdicos que implicam estratégias de resolução de problemas, nada se disse acerca da narrativa. No entanto, para que as interações entre o jogador e a estrutura formal do jogo sejam significativas, devem ser organizadas em forma de uma narrativa.

Quando analisámos os 1 048 comentários do nosso *corpus*, descobrimos que as ações adotadas pelos jogadores — as trajetórias seguidas no campo experiencial do jogo — foram compreendidas, não só em termos da sua relevância para alcançar a vitória (ou, por outras palavras, em termos processuais), mas também em termos da narrativa que poderia ser formulada a partir da sua sequência. Por outro lado, embora a ordem de satisfação das cinco condições de vitória seja, agora, irrelevante do ponto de vista da estrutura formal, as diferentes narrativas geradas de acordo com a ordem da sequência, e tendo em consideração os segmentos do jogo e as ações adotadas pelo jogador, são relevantes.

Segundo Ricoeur (1983), a narrativa constitui uma forma de ordenar e de compreender a experiência que, sem a sua ajuda, é fundamentalmente divergente para aqueles que a vivem. O valor hermenêutico dos jogos de vídeo reside na capacidade de criar experiências que formarão, então, uma narrativa relevante para a vida do jogador. O *corpus* dos comentários que analisámos revela estas narrativas. Verificámos que as narrativas mudavam de acordo com a ordem de realização da sequência do jogo, bem como com a interpretação do significado destas sequências. Este comentário de Nana Pancake reflete isso mesmo: “[a] rotina do funcionário é muito deprimente. A minha opinião é deixar o suicídio para o fim, faz mais sentido. É como se ele voltasse e se visse a si mesmo a saltar”. (P2T, 12/07/2010).

A narrativa seguinte, de FluidMotion, ilustra o equilíbrio entre o alcance das condições de vitória e o seu significado de acordo com o ênfase da tese de micro-instrumento do seu autor:

Há 5 dias preparei-me para ir trabalhar meti-me no elevador uma senhora estranha disse-me que eu precisava de 5 passos para me transformar numa nova pessoa... bem isso assustou-me mesmo por isso fui trabalhar nesse dia [...] No dia seguinte a mesma senhora no elevador disse-me que eu tinha de dar 5 passos para ter uma nova vida. Isso fez-me pensar em como a minha vida é aborrecida por isso decidi faltar ao trabalho nesse dia [...] Muito tempo depois fui para o trabalho e vi uma vaca. decidi sair do carro e tocar-lhe, achei que era algo que precisava de fazer para ter uma vida melhor (NG, 19/08/2010).

Cada um dos passos, de facto, está enraizado na tese que trespassa esta narrativa. Assim, o facto de o contador da senhora do elevador estar bloqueado no número cinco está relacionado com o tédio de uma vida monótona. Afagar uma vaca num campo suscita a necessidade de mudança na vida do narrador, etc.

Apesar disso, nada impede os jogadores de ridicularizarem, ocultarem (voluntária ou involuntariamente) ou de questionarem a tese do jogo, o que é ilustrado pela seguinte narrativa de pikachudance, que reinterpreta o último dia do personagem com um humor ligeiramente cáustico: “onde foram todos? parece que a empresa onde trabalho faliu, a minha mulher deixou-me depois de eu ter ido trabalhar sem cuecas e um tipo roubou-me o meu sítio de suicídio. Aquele idiota.pelo menos podia primeiro ter dito olá” (NG, 11/07/2011).

Os dois comentários que se seguem mostram que o mesmo segmento pode ser objeto de diferentes narrativas (e interpretações). Lightmare escreveu: “depois de sair do edifício, podes ir para a esquerda onde um vagabundo te leva para um cemitério e te mata” (P2T, 22/12/2009). A que Will respondeu:

Ele não te mata, leva-te para um sítio calmo (um cemitério) para te retirar da tua rotina quotidiana. Perdes um dia do teu precioso tempo por cada passo o que diminui a curva de produtividade da empresa, retirando-te do teu papel de roda dentada bem oleada para te transformares numa pessoa que não tem necessariamente um objetivo ou uma “missão”, mas que desfruta apenas um pouco daquilo que lhe resta...

É muito deprimente mas real ... Uma ideia para todos vocês que se esfalfam no escritório. Eu fico de fora, passo frio no Inverno mas durante os nove meses restantes é fantástico!! (P2T, 29/01/2010).

Enquanto a segunda narrativa é consistente com o significado preferido do jogo; a primeira não é pertinente, na medida em que não leva o seu autor a exprimir uma interpretação contraditória, uma vez que acrescenta: “[d]e facto, acho que este jogo denuncia a monotonia dos dias que são todos iguais, uma vez que é cinzento e a evolução é tão definida que consegue adivinhar o resultado” (P2T, 22-12-2009).

POSIÇÕES INTERPRETATIVAS DA TESE DO EDSO

Após a análise, é possível dividir as interpretações da tese pelos jogadores em cinco classes, dependendo de se a comunicação da tese é um êxito ou um fracasso, e dependendo de se o jogador cumpre a tese, a rejeita ou tece julgamentos a seu respeito. Os casos relativamente aos quais a comunicação é realizada com êxito também podem ser divididos em dois, dependendo de se o jogador descobriu as duas dimensões principais da tese. De facto, esta encontra-se dividida em: rejeição da rotina, por um lado, e, por outro lado, rejeição da produtividade e do trabalho. Contudo, alguns jogadores executaram apenas uma das dimensões da tese.

Êxito/cumprimento: os jogadores compreendem a tese expressa no jogo e cumprem-na. É o caso de Sirodil, que escreveu: “[b]em, é bastante moralista afirmar “Não sejas o instrumento de ninguém”” (P2T, 31-12-2009). O último, contudo, revela apenas uma dimensão da tese, ou seja, a rejeição do trabalho, omitindo a dimensão relativa à rejeição da rotina. É, também, o caso de carlylynnmorgan, para quem a moral é “[v]erdadeiramente profunda e mostra quão miserável é a vida para os funcionários das empresas que fazem o mesmo todos os dias. É inspirador” (NG, 01/07/2010).

Para além da questão do cumprimento do jogador, o comentário seguinte reflete a polissemia do *EDSO*, mas também a estratégia delicada empregada pelo autor através do micro-instrumento de encerramento, uma estratégia que contrasta com uma exposição frontal da tese. Asgard314 interpreta o jogo de duas formas que enriquecem o texto do jogo de vídeo e que parecem ser compatíveis:

Seria tudo um purgatório e ele viu finalmente a sua morte no último dia? Teria sido tudo um sonho de como a sua vida foi apanhada na rotina? Não sei, embora não queira realmente saber. O próprio mistério é aquilo que nos traz a este mundo, juntamente com os paralelos com a natureza repetitiva da vida (NG, 05/12/2010).

Êxito/rejeição: os jogadores compreendem a tese expressa no jogo e rejeitam-na totalmente. É o caso de Earthquake21, que compreende a conotação negativa associada a uma vida de tédio no jogo, mas, por seu lado, considera a rotina que lhe é apresentada como sendo invejável: “simplesmente não vi nenhuma mensagem nem nenhum significado, talvez alguém me possa explicar. Acho que é sobre levar uma vida entediante, mas sinto realmente inveja e gostaria de ter tido uma vida como a do personagem. Uma mulher, um emprego, um objetivo, que mais podemos querer?” (NG, 03/07/2010). É, também, o caso de Sigma34561, que considera a rotina caucasiana dos funcionários administrativos como sendo um estado invejável, em comparação com aqueles que estão desempregados, que passam fome ou que vivem em regimes ditatoriais:

A mensagem do jogo? É uma seca ser um gajo administrativo branco. Tenho a certeza de que os desempregados, as pessoas a passar fome nos países de terceiro mundo e aqueles que vivem sob a alçada de governos tiranos em todo o mundo estão felizes por não serem pessoas brancas entediadas (NG, 01/07/2010).

Êxito/sem opinião: os jogadores compreendem a tese expressa no jogo e não emitem uma opinião sobre o tema. Aqui, IllusionOfChaos avança a tese da rotina sem emitir uma opinião e sem tecer considerações sobre a dimensão da produtividade/trabalho. Este é um êxito parcial, uma vez que é exposta uma dimensão da tese:

Relativamente à própria mensagem: a minha interpretação da mesma foi que tinha duas partes. A primeira parte é que, por vezes, fazer as pequenas coisas de modo diferente pode tornar a vida mais divertida. A segunda parte é que, ser diferente obriga-te a percorrer um caminho solitário (indicado pela cena final, em que toda a gente desapareceu). Não percebi muito bem o final em si [...] Talvez seja assistir ao fim da sua anterior vida entediante? (NG, 02/07/2010)

O mesmo acontece com SandwichDeLuxe, que escreve: “[e]u acho que aquilo que o autor está a tentar dizer é que tens o direito e a possibilidade de lutar pela tua felicidade, quebrando esse círculo vicioso” (NG, 02/07/2010).

Fracasso/sem opinião: os jogadores associam ao jogo uma tese diferente daquela que é promovida. A transmissão dos resultados da tese tem como resultado o fracasso e o jogador não pode, por conseguinte, aderir ou rejeitar a mesma (embora possa ou não adotar uma tese concorrente). Identificamos os dois casos seguintes:

a. Os jogadores reconhecem a tese do jogo como uma de várias interpretações possíveis, mas minimizam-na e propõem uma interpretação alternativa que consideram como sendo mais consistente com o projeto persuasivo do jogo ou ainda mais profundo. A interpretação de YazoProductions é disso um exemplo:

Poderia mostrar de que modo o suicídio é uma espécie de coisa egoísta. Partindo do princípio de que guardas o teu próprio suicídio para último “sonho”, então ao acordar percebes que as pequenas coisas da tua “vida entediante” desapareceram, como a tua mulher, a mulher do elevador, o teu patrão, os funcionários... Nunca te importaste muito com eles antes, mas depois de desaparecerem, a tua vida passou a estar incompleta. Poderia ser apenas uma forma de nos cutucar por as nossas vidas serem aborrecidas e repetitivas, mas acho que tem um significado mais amplo do que esse. Poderia demonstrar como a nossa ânsia insaciável de algo mais ou diferente pode levar a melhor, e, para começar, fazer-nos perder tudo aquilo que tínhamos (NG, 13/05/2013).

b. Os jogadores não reconhecem a tese do jogo e avançam uma interpretação diferente. Tomamos como exemplo TomoyaAyame, que comentou o jogo do seguinte modo: “entristece-me que não haja uma saída” (NG, 19/08/2010). Assim, o jogador experimentou a rotina oferecida pelo *EDSD*, mas parece não ter encontrado as sequências para a quebrar (as cinco condições de vitória). Esta falha de comunicação ilustra o problema de qualquer retórica processual: o recetor deve empenhar-se profundamente no jogo para descobrir a tese que ele propõe. A interpretação de Lightmare mostra a

problemática relacionada com este nível de empenho: “[d]e facto, acho que este jogo denuncia a monotonia dos dias todos iguais [...] Não sei realmente se algo muda a longo prazo, abandonei o jogo depois de me levantar 8 vezes...” (P2T, 22/12/2009). O jogador não conseguiu reunir as condições de vitória e compreender a demonstração integral da tese. A sua narrativa do jogo reflete, não só o carácter incompleto da transmissão da tese, mas também a incapacidade do jogador para fazer a distinção entre segmentos relevantes e irrelevantes do jogo:

Levantas-te, desligas o despertador [uma ação que não tem qualquer efeito no jogo], a TV [idem], e saís para o trabalho. Se prestares atenção, a senhora do elevador diz-te que dentro de 5 passos te transformarás num homem novo, depois dentro de 4,3... Mas eu não sei o que fazer para que ela diga algo diferente.

No entanto, assim que estiveres fora do edifício, podes ir para a esquerda, onde um homem te leva para um cemitério e te mata [interpretação errada do significado da ação do sem-abrigo]. [...] (Pormenor sem importância: ao descer a rua, quando vires uma árvore com uma folha, se vieres até ela, depois a folha desaparece [condição de vitória interpretada pelo jogador como não influenciando de forma alguma o jogo] [...] (Pormenor sem importância 2: à medida que os dias vão passando, a curva vermelha na mesa no corredor avança [idem] (P2T, 22/12/2009).

Por um lado, a descoberta da tese implica algumas capacidades mínimas de jogar jogos de vídeo (utilização de controlos do jogo, a capacidade de fazer puzzles, etc.), e não simplesmente a capacidade de ler ou interpretar um texto. Por outro lado, levanta questões acerca do jogador alvo do jogo. De facto, para desvendar a tese, o jogador deve ser capaz de reunir diversas condições de vitória. Contudo, isso implica estratégias cognitivas e um sentido de exploração que nos parecem ser inconsistentes com a adoção de um comportamento rotineiro. Por conseguinte, o jogo prega aos convertidos e o efeito perlocucionário da mensagem transmitida é inoperacional.

O VALOR REFLEXIVO DO EDSD

Para além das diferentes interpretações e narrativas, mantemos o valor do *EDSD* como um *quasi*-mundo dos textos. Vimos como este mundo foi configurado, fechado pelo micro-instrumento de Pedercini (explicação). Agora vamos analisar de que modo o poder da revelação se traduz de uma forma concreta no próprio (na vida, nos valores, nos processos cognitivos mobilizados) e na sociedade (reflexões no meio do jogo de vídeo, no mundo contemporâneo, na sua cultura, história, etc.) (compreensão) com a ajuda dos comentários reflexivos dos jogadores.

A reflexividade do jogo assume diversas formas. Desvendámos cinco dessas formas na análise do nosso *corpus*: metacognitiva, social, meta-lúdica, autorreflexividade e reflexividade meta-textual.

Reflexividade metacognitiva: O *EDSD*, como vimos, repete a sua tese colocando obstáculos cognitivos no caminho dos jogadores. Estes obstáculos são percebidos como tal por algumas pessoas, que aplicam um retorno metacognitivo à sua experiência de jogo, como Bakedpie: “Inicialmente, eu estava a seguir a sua [personagem do *EDSD*] rotina normal, mas depois comecei lentamente a perceber que tinha de pensar FORA do comum” (NG, 30/06/2010).

O caso de *slyc* demonstra, contudo, um questionamento dos seus valores. A procura de perfeição através da repetição, que era vista anteriormente como um valor positivo, é reavaliada negativamente, revelando-se prejudicial para qualquer pessoa à procura da felicidade:

Ora eu julgava que fazer a mesma coisa A TODA A HORA, TODOS OS DIAS te tornava melhor em algo... irá fazê-lo, mas a que custo? A felicidade é esse custo [...] A mesma coisa repetitiva vezes e vezes sem conta. [...] E nesse aspeto, agradeço-te [Pedercini] por me fazeres compreender os nossos erros (NG, 09/07/2010).

Enquanto Bakedpie traduziu a estratégia de resolução do problema colocado pelo *EDSD* em termos cognitivos (“pensar diferente do habitual”), outros traduziram-na em conformidade com a tese em termos da liberdade de espírito e individualidade, atributos que dizem respeito à relação da pessoa com a sociedade. Sargeo96 descreveu, assim, o *EDSD* como “uma maravilhosa parábola do espírito livre e um sentido de individualismo” (NG, 21/12/2010).

Reflexividade no mundo social: o poder de revelação do jogo cria reflexões sobre o mundo social contemporâneo do jogador. *Jesuispotato*, por exemplo, associa a condição do personagem principal do jogo à do homem branco, cuja cultura parece excluir os valores da comunidade, em geral, e da família, em particular, que dão sentido à vida:

Pá, este tipo tem uma vida chata, a sério sempre ouvi falar de pessoas que têm vidas como esta mas acho que isso só se aplicava a gente branca >.> ou seja, onde é que está a família? os amigos? a música? os churrascos? Onde está tudo isto?
Acho que vais concordar que são sobretudo as pessoas brancas que vivem longe das suas famílias o.o em qualquer outra cultura, a pessoa vive sempre próximo da sua família (NG, 30/06/2010).

O restante do comentário mostra que a reflexividade não se aplica exclusivamente ao mundo contemporâneo, mas também aos motivos socio-históricos da sua posição: “[n]ão racismo mas apenas algo que faz parte desde o início de 1900 quando as cidades urbanas passaram a ser povoadas” (*Ibid.*).

O seguinte comentário de *Nilithius* também tem como objetivo apresentar uma reflexão crítica sobre a sociedade contemporânea, afirmando que o *EDSD* é “um bom protesto contra a transformação das pessoas em robôs em sociedade e tal” (NG, 05/06/2010).

Para elephant27, finalmente, o *EDSD* constitui uma oportunidade de ilustrar um verdadeiro fenómeno social em forma de um jogo de vídeo: “[l]i um artigo algures que dizia que a maior parte das pessoas que se suicidam faz trabalho de secretária. Pessoas como o tipo deste jogo” (NG, 30/06/2010).

Reflexividade meta-textual: a reflexividade surge em forma de uma meta-textualidade quando o jogador tem oportunidade de reposicionar o jogo num conjunto de textos mais alargado, funcionando então os últimos como intertextos³. Por exemplo, ekura reposiciona o *EDSD* no domínio da cultura ocidental: a mitologia grega e a filosofia existencialista (o mito de Sísifo e a sua leitura por Albert Camus):

O fim [do *EDSD*] faz-me lembrar *O Mito de Sísifo*. Na rep-etição da sua vida quotidiana entediante, existe outro ciclo repetitivo no qual ele está continuamente a tentar libertar-se, o tipo que ele vê saltar no final é ele próprio numa iteração posterior da repetição a significar que ele nunca será verdadeiramente livre. (NG, 01/07/2010)

Caufield relaciona a intenção do jogo com a literatura de Kafka e com a cultura popular: “uma perspetiva de Kafka. É uma espécie de combinação de *O Feitiço do Tempo* e *Vanilla Sky*, mas filtrado pela objetiva negra do existencialismo” (NG, 29/06/2010). Finalmente, Infamus15 (NG, 02/07/2010) apresenta uma seleção de citações de políticos e atores famosos em conformidade.

Autorreflexividade: os comentários que se seguem são provavelmente aqueles que melhor ilustram a relevância prática da regra de ação proposta pelo *EDSD* como tese de jogo. THhappy escreveu “[q]ue raio, sou capaz de abandonar o meu emprego da treta” (NG, 06/07/2010) e DANTE30101990 afirmou: “[r]ecebi a mensagem importante do jogo e todos os dias da minha vida tento lutar por um lugar melhor para mim mesmo” (NG, 20/07/2010). Embora a mensagem recebida por THhappy e DANTE30101990 sirva como um pedido de mudança de estilo de vida, funciona como um aviso para Thecatofnimes (“[e]spero não acabar como esse tipo [o personagem do jogo]”, NG, 13/02/2012), DJ827 (“jogo perfeito. faz-me querer ter boas notas na escola para não acabar como esse tipo”, NG, 30/06/2010), e suscita remorsos a WingsofVengeance, que, como o próprio admitiu, foi incapaz de evitar as armadilhas da rotina durante a sua vida (“descrever a minha vida como um trabalho de secretária. Pessoal, sigam os vossos sonhos. Seguem e multidão e serão apenas um número”, NG, 30/06/2010). Este também segura o bastão da tese do jogo e promove a mesma regra de ação, aconselhando os jovens a seguirem as suas aspirações.

Reflexividade meta-lúdica: a reflexividade meta-lúdica revela casos em que os jogadores olham criticamente, não para a sua própria existência ou para o seu lugar no mundo contemporâneo, mas para as características do jogo enquanto meio ou instrumento de comunicação. O comentário seguinte, publicado por runawayBro, enquadra-se no

³ O que é um intertexto? A este respeito, Julia Kristeva (1980) afirma que “qualquer texto é construído como um mosaico de citações; qualquer texto é a absorção e transformação de outro” (p. 66). Isto designa-se “intertextualidade” (“a transposição de um sistema de signos noutra sistema de signos”, p. 15) e os textos citados constituem “intertextos”.

primeiro caso, uma vez que questiona a adequação do meio do jogo de vídeo para exprimir a mensagem do *EDSD*:

Acho muito sinceramente que teria funcionado melhor como um filme, uma vez que manter-se à direita para avançar lentamente ao longo de ecrãs intermináveis é suficientemente entediante para desincentivar seriamente a experimentação que constitui a principal função do jogo. [...] a sua mensagem é ativamente prejudicial ao meio através do qual está a exprimi-la (NG, 04/05/2011).

Esse é, também, o caso do comentário de ColonelKickass, que realça a adequabilidade da natureza cíclica dos jogos de vídeo e a monotonia da vida: “[g]osto da utilização que os autores fazem da forma cíclica dos jogos como paralelo da monotonia da vida” (NG, 30/12/2010).

Finalmente, o caso de yodiz111 pode ser posicionado a meio caminho entre a reflexão pessoal e a reflexão meta-lúdica, na medida em que agrega os comportamentos conformistas do jogador na sua vida quotidiana e os hábitos de jogo que são, eles próprios, conformistas, indicando que fazer este paralelo é precisamente o modo como o jogo exprime a sua mensagem:

É uma espécie de abertura de espírito a forma como percorri o dia normal completo para aí duas vezes antes mesmo de o pôr a fazer algo *contra as normas*. *Ainda sigo as minhas normas estúpidas num jogo estúpido na Internet. Que é parte da mensagem, acho* (21/08/2010).

CONCLUSÃO

Every Day the Same Dream é um jogo de tese fornecido estruturalmente em forma de um micro-instrumento de encerramento do campo experiencial. Como tal, apresenta uma perspetiva normativa sobre a sociedade contemporânea, bem como um incentivo de mudança para o jogador. Vimos, contudo, ao analisar a receção do *EDSD*, que as estratégias de persuasão são apenas parcialmente eficazes, apesar da redundância da mensagem e do encerramento do campo experiencial. O que poderá explicar-se recorrendo ao estabelecimento de um instrumento decorrente, diz-nos Foucault (1980), de um “fenómeno de elaboração estratégica”, ou, por outras palavras, de um efeito imprevisto do estabelecimento do instrumento, que o filósofo ilustra em *Vigiar e Punir: Nascimento da Prisão*, através da constituição de um meio delinvente ao criar o instrumento da prisão a partir do final do século XVIII. Esta elaboração estratégica demonstra a falibilidade de qualquer jogo no seu objetivo de exprimir uma tese unívoca — voluntária ou involuntariamente, consciente ou inconscientemente —, sendo sempre a polissemia o resultado final. Assim, alguns jogadores podem gabar-se de bater o *EDSD* em menos de meia hora ou de terem otimizado a sequência de modo a alcançar as condições de vitória, demonstrando o exercício uma procura de produtividade e de eficiência que pode ser considerada herética ao olhar da tese, mas que é permitida ou mesmo incentivada pela cultura do jogo (pensando particularmente no *speedrun*) e pela estrutura formal.

É paradoxal que o *EDSD* seja apresentado em forma de um jogo de tese. De facto, a mensagem que promove contrasta com o conformismo e com a rigidez da rotina do quotidiano. Porém, ela própria é expressa rigidamente através de uma perspetiva (e um campo de possibilidades) que, embora não sendo único, é, pelo menos, altamente circunscrito. Mas o paradoxo dissolve-se na pluralidade da receção: o jogo, tal como é apresentado, reaparece como um espaço livre e imprevisível capaz de subverter qualquer doutrina inequívoca. Este é, em última instância, o comentário meta-lúdico que o *EDSD* faz sobre si próprio. //

REFERÊNCIAS

- Abbott, V., Black, J. B. & Smith, E. E. (1985) "The representation of scripts in memory", *Journal of Memory and Language*, 24: 179-199.
- Bogost, I. (2008) "The Rhetoric of Video Games" in Salen, K. (ed.) (2008) *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*, Cambridge: The MIT Press, pp. 117-139.
- Bogost, I., Ferrari, S. & Schweizer, B. (2010) *Newsgames: Journalism at Play*, Cambridge: The MIT Press.
- Bower, G. H, Black, J. B. & Turner T. J. (1979) "Scripts in Memory for Texts", *Cognitive Psychology*, 11: 177-220.
- Brougère, G. (2002) "Jeu et Loisir comme Espaces d'Apprentissages Informels", *Education et Sociétés*, 10: 5-20.
- Deetz, S. A. (1991) "Systematically Distorted Communication and Discursive Closure" in *Democracy in an Age of Corporate Colonization: Developments in Communication and the Politics of Everyday Life*, New York: State University of New York Press, pp. 177-198.
- Duncker, K. (1945) "On Problem Solving", *Psychological Monographs*, 58 (5): 1-113.
- Duret, C. (2014) "Strategies and Tactics in Digital Role-Playing Games: Persuasion and Social Negotiation of the Natural Order Thesis in Second Life's Gorean Community" in D. Ruggiero (ed.) *Cases on Societal Effects of Persuasive Games*, Hershey: IGI Global Publishing, pp. 250-269.
- Foucault, M. (1980) "The Confession of the Flesh" in C. Gordon (ed.) *Power/Knowledge Selected Interviews and Other Writings*, Warrington: Colin Gordon-Farleigh, pp. 194-228.
- Genette, G. (1987) *Seuils*. Paris: Seuil.
- German, T. P. & Barrett, H. C. (2005) "Functional fixedness in a technologically sparse culture", *Psychological Science*, 16 (1): 1-5.
- Hall, S. (1980) "Encoding/decoding" in S. Hall, D. Hobson, A. Love & P. Willis (eds.) *Culture, Media, Language*, London: Hutchinson, pp. 128-138.
- Hall, S. (1989) "Ideology and communication theory" in B. Dervin, L. Grossberg, B. O'Keefe & E. Wartella (eds.) *Rethinking communication I: Paradigm dialogues*, Newbury Park, Sage, pp. 40-52.
- Kristeva, J. (1980) *Desire in Language*, Oxford: Basil Blackwell Ltd.
- Maurin, F. (2010) "Jeu Vidéo: 'Je Perds donc Je Pense'", *Le Monde*, disponível em http://www.lemonde.fr/actualite-medias/article/2010/07/15/jeu-video-je-perds-donc-je-pense-serious-games-2-5_1385386_3236.html, Último acesso 6 de outubro de 2014

Molleindustria. (2012) "About", disponível em <http://www.molleindustria.org/blog/about>, último acesso em 6 de outubro de 2014

McCaffrey, T. (2012) "Innovation Relies on the Obscure: A Key to Overcoming the Classic Functional Fixedness Problem", *Psychological Science*, 23 (3): 215-218.

Murray, J. (2004) "From Game-Story to Cyberdrama", disponível em <http://www.yorku.ca/caitlin/futurecinemas/resources/coursepack/wardripchap1.pdf>, último acesso 6 de outubro de 2014,

Newgrounds. (2014) "Every day the same dream", disponível em <http://www.newgrounds.com/portal/view/540741>, último acesso 6 de outubro de 2014

Priseztete. (2013) "Every day the same dream", disponível em <http://www.priseztete.fr/forum/viewtopic.php?id=5495>, último acesso em 6 de outubro de 2014

Ricoeur, P. (1983) *Temps et récit*, Tome 1, Paris: Seuil.

Ricoeur, P. (2007) *From Text to Action: Essays in Hermeneutics, II*, Evanston: Northwestern University Press.

Schank, R. C. & R. P. Abelson. (1977) "Scripts, Plans, Goals and Understanding: an Inquiry into Human Knowledge Structures", Hillsdale, L. Erlbaum.

Smith, S. M. (1996) "Getting into and out of mental ruts: A theory of fixation, incubation, and insight" in R. J. Sternberg & J. E. Davidson (eds.) *The nature of insight*, Cambridge: The MIT Press, pp. 229-251.

Suleiman, S. R. (1983) *Le Roman à Thèse ou L'autorité Fictive*, Paris: Presses Universitaires de France.

Trémel, L. (2002) "Les Jeux de Rôles, les Jeux Vidéo et le Cinéma: Pratiques Sociales, Reproblématisation de Savoirs et Critique", *Education et Sociétés*, 10: 45-56.

LUDOGRAFIA

Molleindustria (2003), Tuboflex^{CC}

Molleindustria (2006), McDonald's Video Game^{CC}

Molleindustria (2007), Operation: Pedopriest^{CC}

Molleindustria (2008), Faith Fighter^{CC}

Molleindustria (2008), Oiligarchy^{CC}

Molleindustria (2008), The Free Culture Game^{CC}

Molleindustria (2009), Every Day the Same Dream^{CC}

Molleindustria (2010), Leaky World: a Playable Theory^{CC}

Molleindustria (2010), Run, Jesus Run!^{CC}

Molleindustria (2011), Phone Story^{CC}

Molleindustria (2012), Unmanned^{CC}

AGRADECIMENTOS E FINANCIAMENTO

Este estudo foi financiado pelo *Social Sciences and Humanities Research Council of Canada* e pelo *Fonds Québécois de la Recherche sur la Société et la Culture*.

NOTA BIOGRÁFICA

Christophe Duret é Mestre em Comunicação pela Université de Sherbrooke (Canadá), onde é atualmente estudante de doutoramento em Estudos Franceses. A sua investigação foca os jogos de interpretação online, nas perspetivas sociocrítica e hermenêutica. Interessa-se, sobretudo, pelos processos de adaptação de jogos de vídeo a partir de romances e pelas estratégias e táticas utilizadas pelos jogadores como forma de compreender o modo como questionam ou defendem uma doutrina específica na sua interpretação.

E-mail: christophe.duret@hotmail.com

Université de Sherbrooke 2500 boul. de l'Université, Sherbrooke, Canadá

* **Submetido: 30-11-2014**

* **Aceite: 15-3-2015**

FIVE MORE STEPS AND YOU WILL BE A NEW PERSON: THE PROCEDURAL CLOSURE OF THE EXPERIENTIAL FIELD IN *EVERY DAY THE SAME DREAM*

Christophe Duret

ABSTRACT

This paper will provide an analysis of the editorial game *Every Day the Same Dream* (*EDSD*). *EDSD* assumes the specific characteristics of a thesis novel (a “thesis game”, in this specific case) which Suleiman (1983: 1) defined as a type of novel which explicitly puts forth “recognized body of doctrine or system of ideas” and which has an “unambiguous dualistic system of values [...] rules of action addressed to the reader [and a] doctrinal intertext” (Suleiman, 1983: 54). According to the principle of procedural rhetoric (Bogost, 2008), the thesis of *EDSD* is mainly defended through the formal structure of the game, especially in the problem solving processes performed by the player. We therefore analyze *EDSD* as a thesis game by putting forward the concept of “micro-apparatus of procedural closure of the experiential field”, which arises from the meeting of hermeneutic and cognitive sciences, the objective being to describe the strategies used to disseminate a persuasive message among players and to analyze its reception.

KEYWORDS

Editorial game; procedural closure, micro-apparatus, procedural rhetoric, thesis game

INTRODUCTION¹

According to Brougère (2002: 14), the particularity of the game, is its “second level, or in other words, the recovery of meaning from the context of daily life or of the first level that gives them a new meaning in the fictional context, in the broadest sense”. The second level adds a distance, an ability to analyze the reality to which the game refers. Trémel (2002) concurs. Interested in tabletop role-playing games, he notes how the genre of “cyberpunk”, by staging futuristic dystopias, fosters social critique among the players through the parallels they draw between this world and modern reality. Such games “provide an opportunity for players to develop a critical culture that serves to analyze their daily lives - and more generally the functioning of modern societies” (Trémel, 2002: 52).

The development of a critical reading of society and of daily life as highlighted by Trémel reflects the power of revelation of video games when taken as texts, of self-reflection by the player and of the contemporary world, and that this reflection has been prompted voluntarily or otherwise by their designers and effected consciously or unconsciously by the player, the latter being primarily motivated by the ludic nature of the game. The reflectivity appears more often than not, therefore, as an added value generated involuntarily by visiting the game. The learning that results is not sought by the players as

¹ Translation by Brian Cleveland.

an end in itself and the game designers (except for designers of serious games) did not intentionally attempt to stimulate it. However, there are persuasive games where the intention is to convince the player of the validity of the thesis and of the values conveyed. Therefore, the creators of these games promote their reflective potential — or, more properly speaking, their persuasive potential — to the detriment of their ludic aspect. In doing so, they orchestrate and direct the power of revelation of the games, which then form part of an authorial logic conforming to the principle of procedural rhetoric.

These rigged games, supported by a persuasive project, include editorial games, and of these editorial games, in the context of this article, we will focus on *Every Day the Same Dream* (hereinafter, “EDSD”).

In the first section of this article we describe *EDSD* as a game and as a thesis. We then introduce the concept of micro-apparatus of procedural closure of the experiential field (second section), to allow a better understanding of how the game functions as a vehicle for a persuasive message (third section). The following sections relate to the reception of the game. We will thus see how the players provide a narrative through the *EDSD* sequences they realize (fourth section), what is their interpretative stance regarding this thesis (fifth section) and in what form the phenomenon of reflectivity presents itself (sixth section).

To analyze the strategies of persuasion of *EDSD*, we have considered it as a thesis game, that is to say a game engaging a thesis, a doctrine, in a manner intended to be univocal. Following Suleiman (1983), we consider that the exposure of the thesis of the game involves the formation of a system of redundancies. Thus, the persuasive message is expressed in the game not only through the elements of the content (visual representations, dialogues of the characters, etc.), but also through the formal elements (rhythm of the soundtrack, the choice of colors, rules of the game, simulation parameters, etc.). It is through the redundancy of the message, of its transmission through various channels, that a thesis is exhibited. In order to reveal the thesis of *EDSD*, we have reconstructed its system of redundancy. This method has the advantage that the analyst can avoid (as far as is possible, of course) the pitfall of an interpretation that is too strongly tinged with subjectivity.

In order to study the reception of *EDSD*, we analyzed a corpus of 1048 comments relating to the game and published by the players in the discussion forums *Newgrounds* (2014) (hereinafter “NG”) and *Prise2tete* (2013) (hereinafter “P2T”). Specifically, we selected the set of comments reflecting the *EDSD* narrative, delivering an interpretation of the thesis, or demonstrating its reflective scope.

DESCRIPTION OF THE EDSD GAME

In the context of this article, we will examine the editorial game *Every Day the Same Dream*. According to Bogost, Ferrari & Schweizer (2010: 6), editorial games are defined as games that convey “an opinion with the goal of persuading players to agree with embedded bias — or at least to consider an issue in a different light”. They are “current

event games with an argument, or those that attempt to persuade their players in some way” (Bogost *et al.*: 16). *EDSD*, subtitled “a little art game about alienation and refusal of labour”, is a browser game, that is to say, a game the player accesses online through a web browser without installation or download. It features the dull daily routine of an office worker who must complete a series of five actions to put an end to the repetitive and alienating nature of his life and to the logic of productivity in which he operates.

EDSD, by Paolo Pedercini, was designed in six days as part of the *Experimental Gameplay Project* competition in 2009. Pedercini is a video game developer, artist and professor at Carnegie Mellon University in the field of experimental design of video games. Under the name *Molleindustria*, he designs editorial games defending social, political or economic thesis. According to Pedercini, “the purpose of an editorial game is not to hold a rigid discourse [...] [but] to create a cloud of connections, to push the player to question themselves” (quoted in Maurin, 2010: non-paginated) (free translation). *Molleindustria* advocates radicalization and reappropriation of video games. It offers its products as “homeopathic remedies to the idiocy of mainstream entertainment” (*Molleindustria*, 2012). In a satirical fashion, its games offer a critique of globalization and of the labor market (*Oiligarchy*, *Phone Story*, *McDonald's Video Game*, *Tuboflex*), of religion (*Operation: Pedopriest*, *Run*, *Jesus Run!*, *Faith Fighter*), of the military-industrial complex (*Unmanned*) and of freedom of expression and communication (*The Free Culture Game*, *Leaky World*).

The paratext² of the game delivers a clue about the message it carries. The title, “Every Day the Same Dream” suggests repetition of content (the days repeat and appear alike) and of form (alliteration of Same/Dream and Day/ Dream and the assonance of Every/Dream). The subtitle, *A game about alienation and refusal of labor*, meanwhile, links repetition to alienation and advocates the refusal of labor. The game depicts the daily routine of a worker (the repetition). The five conditions for victory in the game (see the figure below) all relate to the need to break the routine, to be counter-productive by refusing to work and to demonstrate non-conformism: to appear naked at work and get fired (1), take time to pet a cow in a meadow (2) and to catch a leaf that falls off a tree (3), speak to a homeless person (4), and to commit suicide (5), in order to become a new person. When the player enters their cubicle to work, it triggers a rule that returns them to the starting point (a new day begins, just like all the others). If the player works, they are condemned to continuously repeat the same sequences of play. Moreover, the optimal sequence of play to meet these five conditions excludes that the player goes to their office and works. Once the five conditions have been met, the player must live one last day. The game scenes are emptied of human presence and when the player reaches the final scene, they see themselves metaphorically jumping from the top of the office tower where they worked to become a new person, free from the routine, or they see it as their last colleague committing suicide in the wake of the financial disarray of the company as a result of their refusal to participate in its productivity. The interpretations are compatible and support both parts of the message.

² Paratext: speeches, commentaries and presentations surrounding a work.

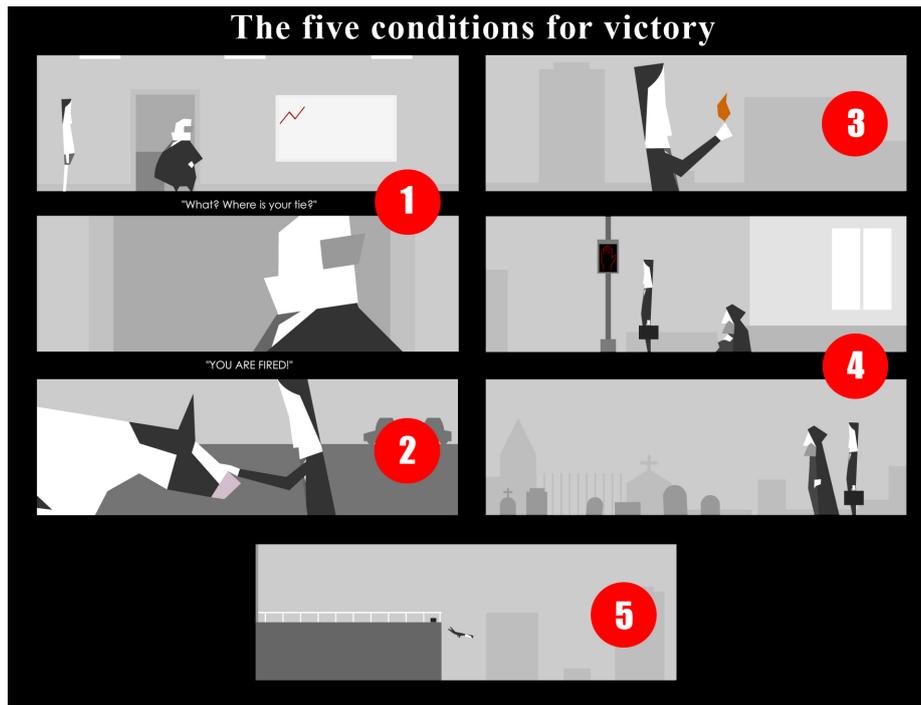


Figure 1: The five conditions for victory.

Editorial games assume the specific characteristics of *romans à thèse* (thesis novels), which Suleiman (1983: 1) defined as a type of novel which explicitly puts forth “recognized body of doctrine or system of ideas” and which has an “unambiguous dualistic system of values [...] rules of action addressed to the reader [and a] doctrinal intertext” (Suleiman, 1983: 54). Therefore, editorial games could be classified as “à thèse” games or “thesis games.” The system of values of *EDSD* is clearly expressed in the message of the game: “Work and the daily routine are alienating. To break free of this alienation, it is necessary to stop working and break the routine.” The game pits alienation against freedom in a binary system (follow the alienating routine or play truant), productivity against the refusal to work leading to the collapse of the economy (when a victory condition is reached the graph showing the profits of the company that employs the main character plunges into the negative), conformity against nonconformity (the character arrives in the office in his underwear, refusing to dress properly in the suit and tie required by the boss), etc. The rule of action concerns the pragmatic dimension of the game. It is revealed by the player in the reading they apply (interpretive discourse) of the narrative discourse and takes the form of an imperative that is addressed to the recipient of the game (Suleiman, 1983). In *EDSD*, this imperative comes in the form of an incentive to break routine by adopting unexpected behavior, to not conform, and by refusing to be a player in the economy. The doctrinal intertext, finally, points to slogans such as “Never work” by Guy Debord, or to essays such as *The Right to Be Lazy* by Paul Lafargue, or others on degrowth, simple living, refusal of work, etc.

Beyond these characteristics, it is necessary to examine the strategies used by the designer of *EDSD* to ensure an effective exposure of its thesis. For this, we developed

the concept of micro-apparatus of procedural closure of the experiential field (“micro-dispositif de clôture procédurale du champ expérientiel”).

MICRO-APPARATUS OF PROCEDURAL CLOSURE OF THE EXPERIENTIAL FIELD

The concept of micro-apparatus of procedural closure of the experiential field gives an account of the discursive, semiotic and procedural strategies put in place by the designer of a game to convey a thesis. It is based on a set of concepts: system of redundancy (Suleiman, 1983), quasi world of texts (Ricoeur, 2007), apparatus (Foucault, 1980), procedural rhetoric (Bogost, 2008), preferred meaning (Hall, 1980; 1989) and discursive closure (Deetz, 1991).

When we refer to the concept of micro-apparatus, we consider the definition given by Foucault (1980), of

a thoroughly heterogeneous ensemble consisting of discourses, institutions, architectural forms, regulatory decisions, laws, administrative measures, scientific statements, philosophical, moral and philanthropic propositions—in short, the said as much as the unsaid. Such are the elements of the apparatus. The apparatus itself is the system of relations that can be established between these elements (Foucault, 1980: 194).

According to this definition, the apparatuses appear as sets and not interrelated elements; they are networks that bind these elements between them: “[B]etween these elements, whether discursive or non-discursive, there is a sort of interplay of shifts of positions and modifications of function which can also vary very widely”. (Foucault, 1980: 195) Foucauldian apparatus is inseparable from the issue of power and strategy, the latter being also present in the military sense of the word. We use this concept because it allows us to think about, on the one hand, the synergy that results from a set of heterogeneous elements (discursive, semiotic and procedural) in interaction with each other and, secondly, the strategic intent behind it. We add the “micro” prefix to the apparatus given that it unfolds on a local scale, that of a work, rather than macro, that of a social project. This implies a stronger control on the persuasive project, since it is the deed of one actor or a small group of actors: the author or authors of the work and its receptors.

The concept of preferred meaning refers to the fact that the meaning of a work — here a video game — is “polysemic in its intrinsic nature [and] [i]t is caught in and constituted by the struggle to ‘prefer’ one among many meanings as the dominant” (Hall, 1989: 47). While the producer of media content encodes a program to give it a unique interpretation, the inherent polysemy of the signs does not guarantee that its reading is consistent with the preferred meaning, as we shall see in the analysis of the reception of *EDSD*. In the framework of thesis games, the preferred meaning is that which is conveyed by the argument put forward by the designer of the game. It appears as dominant because it is supported by the persuasive strategies of the latter.

The concept of discursive closure (Deetz, 1991) reports on the processes used by an individual in order to silence or eliminate the conflicts and contradictions in a given

discursive field. In our case, the principle of closure demonstrates the persuasive strategies present in a game in order to identify the preferred meaning it puts forward that is intended to be an unambiguous thesis, or monosemic. “Confine” and not “impose”: indeed, the closure is not a frontal act of persuasion, but a more subtle act of blurring certain interpretations, to guide the receiver of a message which has the appearance of virgin and abundant territory and which is, in reality, an insidiously marked trail. While certain closure strategies are discursive (thinking specifically of the paratexts of the title and subtitle of *EDSD*, to the interviews given by Perdercini about his game, etc.), or more broadly semiotic (images, music), others relate to procedural rhetoric.

“Procedural” is considered to be the behaviors generated by a processor using rules (Murray, 2004). According to Bogost (2008), «procedurality» is a

set of constraints that create possibility spaces, which can be explored through play [...] To write procedurally, one authors code that enforces rules to generate some kind of representation, rather than authoring the representation itself. Procedural systems generate behaviors based on rulebased models; they are machines capable of producing many outcomes, each conforming to the same overall guidelines (Bogost, 2008: 122).

The term “procedural rhetoric” refers to the expression of persuasive messages and abstract ideas articulated in a procedural form, the demonstration being made through the use of simulation. The idea of procedural closure that we put forward refers to the strategies intended to include a message of a persuasive nature — a thesis — in the formal structure of the game³. Therein resides the insidious signs of the meaning of a message that is truly videoludic.

The quasi world of texts concept (Ricoeur, 2007) is based on the dynamic relationship, in the grasping of a text, of the explication and of the understanding. The sense that the philosopher gives to the understanding is based on reflective philosophy. Reflection is the search for transparency of the subject itself. The reflective tradition involves introspection, whereas for Ricoeur, “all self-knowledge is mediated through signs and works” (Ricoeur, 2007: 61). Therefore, the human experience appears to be essentially linguistic. With respect to the explanation, the philosopher assigns to hermeneutics the task of studying the work of the text, or the internal dynamics responsible for the structuring of the work (to explain) and the ability of the work to produce a quasi world of texts into which the reader can project themselves, which they can inhabit and which opens to a self-knowledge (understanding). This task is the interpretation.

The reception of a text, based on the work of Hall (1980), demonstrates the competing interpretations preferred by the author. A video game offers the player an experiential field, a simulated world in which they experience a range of situations and emotions, and grasp a set of signs, symbols and discourses that are not part of their daily

³ The formal structure produces, consumes and organizes verbal signs and forms of expression, similarly to how it produces sequences of events when the player interacts with it. It is a set of rules and parameters that govern the actions of the players and simulate the game world, giving it consistency and playability

life. Meanwhile, the player, in grasping the quasi world of texts, engages in a reflective act of self-knowledge (we will add “and of understanding of the world of the player, of the society within which they are integrating themselves”). This act is prompted by the experiences gained when interacting with the game. The experiences in question are drawn from a set of possibilities belonging to the aforementioned experiential field. Within the concept of micro-apparatus of procedural closure of the experiential field, we understand that some possible experiences are emphasized at the expense of others through the procedural closure. These possibilities are not emphasized by chance; they are placed there to serve the thesis of the game designer. The quasi world of texts is largely the result of the formal structure of the game, of its procedures. When this marks out the experiential field, the reflective act of the player appears limited as a consequence.

To complete our definition of the micro-apparatus of procedural closure of the experiential field, we must clarify the reference to the system of redundancy of Suleiman (1983). According to her, indeed, a thesis novel (or, in our case, a thesis game), carries an unambiguous doctrine. To achieve its ends, it expresses them using the principle of redundancy. Thus, to avoid entropy in its meaning, the message is repeated through different channels, coming in many forms. In a thesis game, for example, a doctrine can be expressed procedurally, but also through character dialogues, architectural elements, symbols, icons, etc.

THE PERSUASIVE STRATEGIES MOBILIZED IN *EDSD*

In terms of content, the alienation of the worker and routine are expressed by the images and music of the game. With regard to the alienation, we can see the anonymity of an office worker without any specific features to distinguish him from other individuals, the row of identical cubicles in which colleagues are enclosed and who engage in a mechanical pantomime, and the morose look of the game graphics in washed out shades of gray. In terms of routine, we note the synchronization of the actions performed by the office workers and the looped music that runs at a constant pace.

With respect to the formal structure, the *EDSD* thesis is expressed through the goals that must be achieved to win. The routine is represented by the invariant sequence of game scenes, which repeats the daily cycle of the main character: get up, go to work, work, repeat. Game progression is zero, the player being systematically returned to square one. The player actually only progresses when the objectives are achieved - when the rules are followed. The cycle is broken and the game evolves; new segments are presented (petting a cow, following a homeless person to a cemetery, etc.). In summary, routine = defeat, breaking the routine = victory. The anti-capitalist impulse of the game is expressed in the same way, since by working the character delays the eventual victory, which occurs only when the business enters bankruptcy.

The demonstration is eloquent insofar as it forces the player to experience routine and alienation, and only the rejection of this experience and adherence to the lifestyle suggested by the game allows the player to escape a cycle worthy of Sisyphus. Therefore, the experiential field, while not offering a compulsory path, strongly suggests the

adoption of a predetermined sequence of actions, which is accompanied by one kind of experience at the expense of another.

Uncovering the victory conditions of the game means that the player is in “problem solving” mode and this infers taking actions that ensure the progression of the game and learning which actions have no effect. This involves cognitive processes whose mobilization probably forms the deepest level of the statement of the thesis with regard to the system of redundancy. In order to win the game, the player must avoid three major pitfalls which constitute the many forms of routinization of thought: the significance of behavioral scripts, functional fixedness and mental ruts.

BEHAVIORAL SCRIPTS

The game mobilizes specific behavioral scripts (Abbott *et al.*, 1985) (Bower *et al.*, 1979) (Schank & Abelson, 1977) through which the player is encouraged to enter into the routine of the game without being able to discern the elements necessary to achieve the victory conditions. A script is a knowledge scheme represented in memory and consists of information related to an episode or situation (e.g. going to a restaurant) that allows us to understand and memorize it. For a given event, it contains the elements that constitute it and the order in which these occur, from a general point of view. The routine invoked by *EDSD* calls on such scripts: “wake up in the morning” and “go to the office to work.” If you ask a hundred subjects to state the usual procedure relating to these two events, some of their responses are likely to overlap. Thus, it is expected that the items “get out of bed” and “get dressed” figure in the procedures involved in the script “wake up in the morning.” However, it is likely that responses of “walk past the office without stopping”, “take the emergency exit” and “jump off the building” do not figure in the script “go to office to work.” Therefore, a player who does not know the goals of the game will tend to rely on scripts that they have in memory and with which they are familiar and are understood, with the aid of the context in which their character finds itself and the responses given by the other characters, that they must get ready and go to work. These scripts act as guides to the action. However, relying on the suggested scripts makes it impossible to achieve victory, since the player is expected to break the routine by adopting unaccustomed behaviors.

FUNCTIONAL FIXEDNESS AND MENTAL RUTS

The game also counts on, in order to thwart the player, the overactivity of top-down or theory driven processing. Top-down processing refers to the fact that cognitive processes are guided by concepts, perceptions, expectations and mnemonic activity, as opposed to bottom-up or data driven processing, in which these processes are guided by information arising from the stimuli. With respect to problem solving, functional fixedness and mental ruts constitute two phenomena of overactivation of top-down processing.

Functional fixedness (Duncker, 1945) (German & Barrett, 2005) (McCaffrey, 2012) refers to the lack of innovation of individuals in strategies of problem solving and more

specifically in the use of tools that are perceived only in the light of their common usage. In *EDSD*, functional fixedness prevents the player from imagining how some objects might lead to accomplishing two victory conditions. The first object is the car. As part of the script “go to work”, the car is immediately seen as a way to get from home to the workplace. Its use is primarily related to work. However, when the player considers it as a recreational tool and stops in the middle of the usual route, they can enter a meadow and pet a cow, creating an emotional connection that they are denied by the other characters (victory condition n° 2).

Mental ruts (Smith, 1996), in turn, refers to the habit of solving a new problem by applying strategies that have proven successful in the past, but are inappropriate or unnecessarily complicated in the current situation. In *EDSD*, the player tends to move the character from left to right, which reveals two patterns: the first relates to the running of text from left to right for the Western reader. The second is the habit of moving a character from left to right in a platform game in order to reach a destination and to advance in the game. To meet the fourth condition of victory, the player must go to the left of the parking lot scene rather than the right, which leads to a new scene in which they are able to talk to a homeless person. The strategy whereby the player progresses by systematically moving to the right is inoperative here, to the extent that this departure from the norm is an important goal.

All three of functional fixedness, use of scripts and mental ruts divert the player away from victory. Their presence is an illustration, in terms of the formal structure and cognitive processes it calls upon, of the deleterious routine that the player must escape at all costs. Not only do these cognitive obstacles make the game more difficult, but are also a comment on the meta-ludic routine which repeats the conveyed message exposed by the content elements of *EDSD*.

THE *EDSD* NARRATIVE

While the validity of the thesis of Pedercini is demonstrated through the ludic mechanisms involving problem solving strategies, nothing has been said about the narrative. But for the interactions between the player and the formal structure of the game to be meaningful, they must be arranged in the form of a narrative.

When we analyzed the 1048 comments of our corpus, we found that the actions taken by the players — the trajectories followed in the experiential field of play — were understood not only in terms of their relevance to the achievement of victory, or in other words in procedural terms, but also in terms of the narrative that could be formulated from their sequence. Now, on the one hand, while the order of achievement of the five victory conditions is irrelevant in the eyes of the formal structure, the different narratives generated according to the sequence order and in consideration of the game segments and actions that the player takes, are relevant.

According to Ricoeur (1983), the narrative is a way of ordering and understanding the experience that, without its help, is fundamentally discordant for whoever lives it. The

hermeneutic value of video games lies in the ability to create experiences that will then form a narrative that is relevant to the life of the player. The corpus of comments we analyzed reveals these narratives. We have seen that the narratives changed according to the order of fulfilling the sequence of the game, as well as the interpretation of the meaning of these sequences. This comment, from Nana Pancake, reflects this: “The routine of the worker is very depressing. I say, leave the suicide until the end, it makes more sense. It’s as if he came back and watched himself jump.” (P2T, 12/07/2010).

The following narrative, from FluidMotion, illustrates the balance between the achievement of the victory conditions and their meaning in accordance with the emphasis of the thesis by the micro-apparatus of its author:

5 days ago i got ready for work got on the elevator a strange lady said i needed to 5 steps to become a new person...well that really scared me so i just went to work that day [...] The day after that the same lady in the elevator told me I had to take five steps for a new life. It made me think of how boring my life was so i decided to skip work today [...] Well after i went to work and i saw a cow. i decided to come out of my car and touched it, it felt like this is something i needed to do to make a better life (NG, 19/08/2010).

Each step, in fact, is rooted in the thesis during its narration. Thus, the fact that the counter of the elevator lady is locked at five is related to the boredom of a dull life. Petting a cow in a field raises the need for a change in the narrator’s life, etc.

That being said, nothing prevents the players from deriding, hiding (voluntarily or not) or questioning the thesis of the game. This is illustrated by the following narrative by pikachudance, who reinterprets the last day of the character with a little caustic humor: “where did everyone go? the company I work for seemed to have gone broke, my wife left me for going to work with no pants on and some guy stole my suicide spot. That jerk.he could have said hi first” (NG, 11/07/2011).

The following two comments show that the same segment may be the subject of different narratives (and interpretations). Lightmare wrote: “once out of the building, you can go left where a bum takes you into a graveyard and kills you” (P2T, 22/12/2009). To which Will retorted:

He doesn’t kill you, he takes you somewhere quiet (a cemetery) to get you out of your everyday routine. You lose a day of your precious time for each step and this lowers the productivity curve of the company, removing you from your role as a well-oiled cog to become a person who does not necessarily have a purpose or “mission”, but benefits just a little from what he has left ...

It’s very depressing but real ... A thought for all of you who slog in the office. Me outside, I’m cold in winter but for the remaining nine months it’s great !! (P2T, 29/01/2010).

While the second narrative is consistent with the preferred meaning of the game, the first is not pertinent, since it does not lead its author to express a contradictory

interpretation, since he adds: “In fact, I think this game denounces the monotony of days that are all the same, as it is gray and the progress is so set that you can guess the outcome” (P2T, 22-12-2009).

INTERPRETATIVE POSTURES OF THE EDSD THESIS

After analysis, it is possible to divide interpretations of the thesis by the players into five classes, according to whether the communication of the thesis is a success or a failure, and depending on whether the player adheres to the thesis, rejects it or reserves judgment on it. The cases for which the communication is successful can also be divided into two, depending on whether or not the player has discovered the two main dimensions of the thesis. Indeed, the latter divides into: rejection of routine, on the one hand, and, on the other, rejection of productivity and of labor. However, some players have only realized one or the other of the dimensions of the thesis.

Success / adhesion: the players understand the thesis expressed in the game and adhere to it. This is the case of Sirodil who wrote: “Well it’s a pretty moral to say ‘Don’t be someone else’s tool’” (P2T, 31-12-2009). The latter, however, reveals only one dimension of the thesis, that is to say, the rejection of labor, omitting the dimension concerning the rejection of routine. This is also the case of carlylynnmorgan, according to who the moral is “[r]eally deep and shows how miserable life is to a corporate worker who does the same thing every single day. It’s an inspiration” (NG, 01/07/2010).

Beyond the question of the adhesion of the player, the following comment reflects the polysemy of *EDSD*, but also of the gentle strategy employed by the author through the micro-apparatus of closure, a strategy that opposes a frontal exposure of the thesis. Asgard314 interprets the game in two ways that enrich the video game text and appear compatible:

Was it all purgatory and he finally saw his death in the last day? Was it all a dream of how his life was caught in a routine? I don’t know, though I don’t really want to know. The mystery in itself is the thing that draws one into this world along with the parallels with life’s repetitive nature (NG, 05/12/2010).

Success / rejection: the players understand the thesis as expressed in the game and totally reject it. This is the case of Earthquake21, who understands the negative connotation attached to a life of boredom in the game, but for his part, considers the routine presented to him as enviable: “i just didn’t see a message or meaning, perhaps someone can explain it to me. I think its about having a dull life, but I’m actually jealous and wish i had a life like the character. A wife, a job, a purpose what more could you want?” (NG, 03/07/2010). This is also the case of Sigma34561 who considers white collar Caucasian routine as an enviable status in comparison to those experiencing unemployment, famine and dictatorship:

The message of the game? It sucks to be a white collar white guy. I’m sure the unemployed people, the starving people of third world countries, and

those living under tyrannical governments around the world are glad they aren't boring white people (NG, 01/07/2010).

Success / No opinion: the players understand the thesis as expressed in the game and did not state an opinion on the subject. Here *IllusionOfChaos* puts forward the thesis of the routine without giving an opinion and without regard to the productivity / labour dimension. This is a partial success, as one dimension of the thesis is exposed:

As for the message itself: my interpretation of it was that it had two parts. The first part is that sometimes doing the little things differently can make life more enjoyable. The second part is that being different forces you to walk a lonely path (indicated by the ending scene where everybody is gone). I didn't quite understand the very ending [...] Perhaps that's witnessing his former boring life end? (NG, 02/07/2010)

Same thing for *SandwichDeLuxe* who writes : "I think, what the author is trying to say is that you have the right and possibility to fight for your happiness, by breaking down this vicious circle" (NG, 02/07/2010).

Failure / No opinion: the players attach a different thesis to the game than the one promoted. The transmission of the thesis results in a failure and the player cannot therefore adhere to or reject it (although they may or may not adhere to a competing thesis). We found the two following cases:

a. The players recognize the thesis of the game as one possible interpretation among various, but they minimize it and put forward an alternative interpretation which they consider more consistent with the persuasive project of the game or even deeper. The interpretation of *YazoProductions* is an example of such:

It could be showing how suicide is kind of a selfish thing. Assuming you save killing yourself for the last "dream", then when you wake up you realize the little things in your "boring life" disappear, like your wife, the woman in the elevator, your boss, the workers... You never really had much thought for them before, but once they were gone, your day felt incomplete. It could just be a poke at how our lives are boring and repetitive, but I feel it has more meaning than that. It could show how our insatiable craving for something more or different can get the better of us, and make us lose everything we had to begin with (NG, 13/05/2013).

b. The players do not recognize the thesis of the game and put forward a different interpretation. We take the example of *TomoyaAyame* who commented on the game in the following manner: "it makes me feel sad that there's just no escape" (NG, 19/08/2010). Thus, the player has experienced the routine offered by *EDSD*, but seems not to have encountered the sequences to break it (the five victory conditions). This communication failure illustrates the problem of any procedural rhetoric: the receiver must engage with the game in depth to uncover the thesis that it proposes. The interpretation of *Lightmare* shows the problematicity related to this level of commitment, " In fact, I think this

game denounces the monotony of days that are all the same [...] I don't actually know if something changes in the long run, I abandoned it after getting up 8 times ..." (P2T, 22/12/2009). The player failed to attain all the conditions of victory and to understand the full demonstration of the thesis. Their narrative of the game reflects not only the incompleteness of the transmission of the thesis, but also the inability of the player to discriminate between relevant and irrelevant segments of the game:

You get up, turn off the alarm [an action that has no effect on the game], the TV [ditto], and you leave for work. If you pay attention, the lady in the elevator tells you that in 5 steps you will be a new man, then in 4,3 ... But I don't know what to do to make her say something else.

However, once you're out of the building, you can go left where a bum takes you into a cemetery and kills you [misinterpretation of the meaning of the action of the homeless person]. [...] (Unimportant detail: When you walk down the street and you see a tree with one leaf, if you come back to it right afterwards the leaf has disappeared [victory condition interpreted by the player as having no effect on the game] [...]) (Unimportant detail 2: as the days go on, the red curve on the table in the corridor advance [ditto] (P2T, 22/12/2009).

On the one hand, the discovery of the thesis involves some minimal videogame skills (use of game controls, the ability to solve puzzles, etc.) rather than just a case of simply reading or interpreting a text. On the other hand, it raises questions about the target player of the game. Indeed, to uncover the thesis, the player must be able to achieve different victory conditions. However, this involves cognitive strategies and a sense of exploration that appear to us inconsistent with the adoption of routine behavior. Therefore, the game preaches to the converted and the perlocutionary effect of the message conveyed is inoperative.

THE REFLECTIVE VALUE OF EDSO

Beyond the different interpretations and narratives, we retain the value of *EDSO* as a quasi world of texts. We have seen how this world has been configured, closed by the micro-apparatus of Pedercini (explanation). micro-apparatus of Pedercini (explanation). We shall now examine how the power of revelation translates in a concrete way on the self (on life, values, mobilized cognitive processes) and on society (reflections on the video game medium, on the contemporary world, its culture, history, etc.) (understanding) with the aid of the reflective comments from the players.

Reflectivity of the game takes various forms. We uncovered five in the analysis of our corpus: meta-cognitive, social, meta-ludic, self-reflectivity and metatextual reflectivity.

Meta-cognitive reflectivity: *EDSO*, as we have seen, repeats its thesis by placing cognitive obstacles in the way of the players. These obstacles are perceived as such by some, who apply a meta-cognitive feedback to their gaming experience, like Bakedpie: "At first I was doing his [the character of *EDSO*] normal routine, but then I slowly realized that I had to think OUTSIDE the box" (NG, 30/06/2010).

The case of *slyc* demonstrates, however, a questioning of their values. The search for perfection through repetition, previously seen as a positive value, is reassessed negatively as it proves harmful to anyone seeking happiness:

Here I thought that doing the same thing EVERY TIME, EVERY DAY made you better at something... it will, but at what cost? Happiness is that cost [...] Its the same repetitive thing over and over again. [...] And to that factor, I thank you [Pedercini] for making me realize our mistakes (NG, 09/07/2010).

If Bakedpie translated the resolution strategy of the problem posed by *EDSD* in cognitive terms (“thinking outside the box”), others translated it along the lines of the thesis in terms of freedom of spirit and individuality, qualities that refer to the relationship of the individual with society. Sargeo96 thus described *EDSD* as “a wonderful parable of the free spirit and a sense of individualism” (NG, 21/12/2010).

Reflectivity on the social world: the power of revelation of the game creates reflections on the contemporary social world of the player. *Jesuispotato*, for example, links the condition of the main character of the game to that of the white man, whose culture seems to exclude community values in general and family in particular, which give meaning to life:

Man this guy has a boring life, seriously i always hear about people living lives like these but i think thats only for white people >.> i mean where is the family? friends? the music? the bbqs? Where is all of this? I think you will find that it is mainly white people that live far away from their families o.o any other culture the person always lives close to their family (NG, 30/06/2010).

The remainder of the commentary shows that reflectivity does not apply exclusively to the contemporary world, but also to the socio-historical reasons for his position: “Not racism just something that has been part since the early 1900s when urban cities began to populate” (*Ibid.*).

The following comment from *Nilithius* is also intended to be a critical reflection on contemporary society by stating that *EDSD* is “a good protest against making people robots under the society and such” (NG, 05/06/2010).

For *elephant27*, finally, *EDSD* is an opportunity to illustrate a real social phenomenon in a video gaming manner: “I read an article somewhere that said how most people who go suicide are people who have desk jobs. People like the guy in this game” (NG, 30/06/2010).

Meta-textual reflectivity: reflectivity comes in the form of a meta-textuality when the player has the opportunity to relocate the game into a larger pool of texts, the latter then acting as intertexts⁴. For example, *ekura* relocates *EDSD* into the realm of Western culture: Greek mythology and existentialist philosophy (the myth of Sisyphus and its reading by Albert Camus):

⁴ What is an intertext? On this subject, Julia Kristeva (1980) writes that “any text is constructed as a mosaic of quotations; any text is the absorption and transformation of another” (p. 66). This is called “intertextuality” (“the transposition of a system of signs into another system of signs”, p. 15) and the texts cited constitute “intertexts”.

The ending [of EDSD] reminds me of *The Myth of Sisyphus*. Within the loop of his boring daily life there is another loop in which he is continuously trying to break free, the guy he watches jump off at the end is himself in a later iteration of the loop signifying he will never truly be free. (NG, 01/07/2010)

Caufield relates the intention of the game to the literature of Kafka and popular culture: “short take on Kafka. It’s sort of like a combination of *Groundhog Day* and *Vanilla Sky*, but filtered through the bleak lens of existentialism.” (NG, 29/06/2010). Finally, *Infamus15* (NG, 02/07/2010) presents a selection of quotes from politicians and famous actors on conformity.

Self-reflectivity: the following comments are probably those that best illustrate the practical relevance of the action rule proposed by *EDSD* as a game thesis. THhappy wrote “Hell I may quit my shitty job” (NG, 06/07/2010) and DANTE30101990 : “I receive the important message from the game, and everyday in my entire life, try to fight a better place for myself.” (NG, 20/07/2010). If the message received by THhappy and DANTE30101990 serves as a call for a change of lifestyle, it acts as a warning to Thecatofnimes (“Hope I don’t end up like that guy [the character of the game]”, NG, 13/02/2012), DJ827 (“perfect game. it makes me want to do good in school so i dont end up like that guy”, NG, 30/06/2010), and raises regrets for WingsofVengeance who, by their own admission, was unable to avoid the pitfalls of routine during their life (“describing my life at a desk job. Kids, follow your dremms. You run with the crowd and you will be just a number”, NG, 30/06/2010). The latter also takes up the baton of the game thesis and promotes the same rule of action by advising young people to follow their aspirations.

Meta-ludic reflectivity: the meta-ludic reflectivity reveals cases where players take a critical look not at their own existence or their place in the contemporary world, but at the characteristics of the game as a medium or instrument of communication. The following commentary, posted by runawayBro, belongs to the first case since it calls into question the appropriateness of the video game medium to express the *EDSD* message:

I think it would have honestly functioned better as a movie, since holding right to inch forward through endless screens is tedious enough to seriously discourage the experimentation that is the game’s big feature. [...] your message is actively detrimental to the medium through which you’re expressing it (NG, 04/05/2011).

This is also the case of the comment by ColonelKickass who highlights the suitability of the cyclical nature of video games and the monotony of life: “I do enjoy the authors use of the cyclical manner of games to parallel the monotony of life” (NG, 30/12/2010).

Finally, the case of yodi3111 can be placed halfway between personal reflection and meta-ludic reflection insofar as he binds together the conformist behaviors of the player in his daily life to the gaming habits which are themselves conformist, implying that in exercising this parallel it is precisely how the game expresses its message:

Its kind of mind opening how I ran threw the whole regular day like twice before even thinking about making him do something out of the norm. I

still follow my stupid norms in a dumb game on the internet. Which is a part of the message I guess (21/08/2010).

CONCLUSION

Every Day the Same Dream is a thesis game and comes structurally in the form of a micro-apparatus of closure of the experiential field. As such, it presents a normative perspective on contemporary society as well as an incentive for the player to change. We have seen, however, by analyzing the reception of *EDSD*, that the strategies of persuasion prove only partially effective, despite the redundancy of the message and the closure of the experiential field. This can be explained by the establishment of an apparatus which comes, Foucault (1980) tells us, from a phenomenon of “strategic elaboration”, or in other words, an unforeseen effect from the establishment of the apparatus, that the philosopher illustrates in *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*, by the constitution of a delinquent milieu when creating the prison apparatus from the end of the eighteenth century. This strategic elaboration demonstrates the fallibility of any game in its aim to express a univocal thesis, — voluntarily or involuntarily, consciously or unconsciously —, polysemy will always be the final result. Thus, some players can boast of beating *EDSD* in less than half an hour or having optimized the sequence to accomplish the victory conditions, the exercise demonstrating a search for productivity and efficiency that can be considered heretical in the eyes of the thesis, but is permitted or even encouraged by the gaming culture (thinking particularly of *speedrun*) and by the formal structure.

It is paradoxical that *EDSD* comes in the form of a thesis game. Indeed, the message it promotes opposes conformism and the rigidity of a daily routine. Yet it is itself rigidly expressed through a perspective (and a field of possibilities), that while not unique is at least highly circumscribed. But the paradox dissolves in the plurality of the reception: the game reappears as a free and unpredictable space capable of subverting any unambiguous doctrine such as it is. This is, ultimately, the meta-ludic commentary that *EDSD* makes on itself. ✍

REFERENCES

- Abbott, V., Black, J. B. & Smith, E. E. (1985) “The representation of scripts in memory”, *Journal of Memory and Language*, 24: 179-199.
- Bogost, I. (2008) “The Rhetoric of Video Games” in Salen, K. (ed.) (2008) *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*, Cambridge: The MIT Press, pp. 117-139.
- Bogost, I., Ferrari, S. & Schweizer, B. (2010) *Newsgames: Journalism at Play*, Cambridge: The MIT Press.
- Bower, G. H, Black, J. B. & Turner T. J. (1979) “Scripts in Memory for Texts”, *Cognitive Psychology*, 11: 177–220.
- Brogère, G. (2002) “Jeu et Loisir comme Espaces d’Apprentissages Informels”, *Education et Sociétés*, 10: 5-20.

- Deetz, S. A. (1991) "Systematically Distorted Communication and Discursive Closure" in *Democracy in an Age of Corporate Colonization: Developments in Communication and the Politics of Everyday Life*, New York: State University of New York Press, pp. 177-198.
- Duncker, K. (1945) "On Problem Solving", *Psychological Monographs*, 58 (5): 1-113.
- Duret, C. (2014) "Strategies and Tactics in Digital Role-Playing Games: Persuasion and Social Negotiation of the Natural Order Thesis in Second Life's Gorean Community" in D. Ruggiero (ed.) *Cases on Societal Effects of Persuasive Games*, Hershey: IGI Global Publishing, pp. 250-269.
- Foucault, M. (1980) "The Confession of the Flesh" in C. Gordon (ed.) *Power/Knowledge Selected Interviews and Other Writings*, Warrington: Colin Gordon-Farleigh, pp. 194-228.
- Genette, G. (1987) *Seuils*. Paris:Seuil.
- German, T. P. & Barrett, H. C. (2005) "Functional fixedness in a technologically sparse culture", *Psychological Science*, 16 (1): 1-5.
- Hall, S. (1980) "Encoding/decoding" in S. Hall, D. Hobson, A. Love & P. Willis (eds.) *Culture, Media, Language*, London: Hutchinson, pp. 128-138.
- Hall, S. (1989) "Ideology and communication theory" in B. Dervin, L. Grossberg, B. O'Keefe & E. Wartella (eds.) *Rethinking communication I: Paradigm dialogues*, Newbury Park, Sage, pp. 40-52.
- Kristeva, J. (1980) *Desire in Language*, Oxford: Basil Blackwell Ltd.
- Maurin, F. (2010) "Jeu Vidéo: 'Je Perds donc Je Pense'", *Le Monde*, Retrieved October 6, 2014, from http://www.lemonde.fr/actualite-medias/article/2010/07/15/jeu-video-je-perds-donc-je-pense-serious-games-2-5_1385386_3236.html
- Molleindustria. (2012) "About", Retrieved October 6, 2014, from <http://www.molleindustria.org/blog/about>
- McCaffrey, T. (2012) "Innovation Relies on the Obscure: A Key to Overcoming the Classic Functional Fixedness Problem", *Psychological Science*, 23 (3): 215-218.
- Murray, J. (2004) "From Game-Story to Cyberdrama", Retrieved October 6, 2014, from <http://www.yorku.ca/caitlin/futurecinemas/resources/coursepack/wardripchap1.pdf>,
- Newgrounds. (2014) "Every day the same dream", Retrieved October 6, 2014, from <http://www.newgrounds.com/portal/view/540741>
- Prise2tete. (2013) "Every day the same dream", Retrieved October 6, 2014, from <http://www.prise2tete.fr/forum/viewtopic.php?id=5495>
- Ricoeur, P. (1983) *Temps et récit, Tome 1*, Paris: Seuil.
- Ricoeur, P. (2007) *From Text to Action: Essays in Hermeneutics, II*, Evanston: Northwestern University Press.
- Schank, R. C. & R. P. Abelson. (1977) *Scripts, Plans, Goals and Understanding: an Inquiry into Human Knowledge Structures*, Hillsdale: L. Erlbaum.
- Smith, S. M. (1996) "Getting into and out of mental ruts: A theory of fixation, incubation, and insight" in R. J. Sternberg & J. E. Davidson (eds.) *The nature of insight*, Cambridge: The MIT Press, pp. 229-251.
- Suleiman, S. R. (1983) *Le Roman à Thèse ou L'autorité Fictive*, Paris: Presses Universitaires de France.

Trémel, L. (2002) “Les Jeux de Rôles, les Jeux Vidéo et le Cinéma: Pratiques Sociales, Reproblématisation de Savoirs et Critique, *Education et Sociétés*, 10: 45-56.

LUDOGRAPHY

- Molleindustria (2003), Tuboflex^{CC}
- Molleindustria (2006), McDonald's Video Game^{CC}
- Molleindustria (2007), Operation: Pedopriest^{CC}
- Molleindustria (2008), Faith Fighter^{CC}
- Molleindustria (2008), Oiligarchy^{CC}
- Molleindustria (2008), The Free Culture Game^{CC}
- Molleindustria (2009), Every Day the Same Dream^{CC}
- Molleindustria (2010), Leaky World: a Playable Theory^{CC}
- Molleindustria (2010), Run, Jesus Run!^{CC}
- Molleindustria (2011), Phone Story^{CC}
- Molleindustria (2012), Unmanned^{CC}

ACKNOWLEDGEMENTS AND FUNDING

This research was supported by the *Social Sciences and Humanities Research Council of Canada* and the *Fonds Québécois de la Recherche sur la Société et la Culture*.

BIO NOTE

Christophe Duret has a Master of Arts in Communication at Université de Sherbrooke (Canada), where he is currently a graduate student in French Studies. His research focuses on online role-playing games in both sociocritical and hermeneutical ways. In particular, he has interest for the processes of videogame adaptation from novels and in the strategies and tactics used by players in order to understand how they challenge or defend a specific doctrine in their role-play.

E-mail: christophe.duret@hotmail.com

Université de Sherbrooke 2500 boul. de l'Université, Sherbrooke, Canada

* Submitted: 30-11-2014

* Accepted: 15-3-2015

GTFO!! - POSICIONAMENTO COMO ESTRATÉGIA DE INTERAÇÃO NA COMUNICAÇÃO MMORPG

Birgit Swoboda

RESUMO

OMG! Lol noob :)! Quando os jogadores, sobretudo de MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games, i.e. jogos de interpretação online em massa para múltiplos jogadores) como o World of Warcraft®, falam entre si, adaptam a linguagem às suas necessidades, a exemplo do que fazem os falantes de uma língua. É errado presumir que expressões como smileys, acrônimos e neologismos constituem uma deterioração da linguagem atual. Antes pelo contrário, estas expressões podem ser vistas como exemplos de criatividade, eficiência e marcadores de grupo. Além disso, estas expressões ajudam os jogadores a posicionarem-se nas conversas, podendo por conseguinte ser vistas como estratégias de interação ativas no discurso dos jogos. Mas embora a comunicação seja de importância primordial para alcançar os objetivos e para efeitos de interpretação nos MMORPG, há vários desafios que se colocam aos jogadores, como situações de elevado stress, falta de pistas paralinguísticas e obstáculos interculturais. Recorrendo a um inquérito online, a um *corpus* compilado pela própria e a teorias de pragmática, este artigo estuda as estratégias de interação utilizadas pelos jogadores de MMORPG.

PALAVRAS-CHAVE

Posicionamento; pragmática; análise de discurso; MMORPG; CMC

INTRODUÇÃO

Segundo o estudioso Huizinga (1938: 20-21), os jogos e a atividade de jogar formam comunidades nas quais são criados significados, linguagem e convenções de grupo. Assim, não é surpreendente que, ao falarem com jogadores ou ao ouvirem uma conversa entre jogadores, aqueles que não são jogadores fiquem confusos ou não sejam capazes de compreender aquilo que é dito. Exemplo disso são os MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games, i.e. jogos de interpretação online em massa para múltiplos jogadores) como o World of Warcraft® ou o Lord of the Rings Online®, que são jogos de computador atualmente muito populares. Nestes jogos, os jogadores não só jogam em conjunto, como também comunicam entre si. Não é raro ver uma frase como a ilustrada no exemplo que se segue:

Exemplo (1)

LFG SoO normal 2DD and tank

Aqui, um jogador do World of Warcraft® está a pedir ajuda, procurando um grupo (LFG), em particular dois “damage dealers” (DD, classes destinadas a causarem danos) e um tanque (uma classe destinada a chamar a atenção dos inimigos, de modo a que os “damage dealers” possam lutar sem serem interrompidos) para o raid Siege of Orgrimmar (SoO) em modo normal. Estas sequências LFG em forma de acrónimo utilizadas nos

MMORPG não só criam, como defende Huizinga (1938: 21) relativamente a significados de grupo, segredos que excluem aqueles que estão de fora, como também aumentam a eficiência e a velocidade na interação entre os jogadores. A descrição daquilo que exprime a sequência de cinco palavras ocupa quase quatro linhas. Assim, a forma em acrónimo de pedir ajuda poupa aos jogadores tempo e esforço. No entanto, embora a linguagem dos jogadores seja constituída por diversas características que exprimem significados e funções distintivos, aqueles que não são jogadores ignoram muitas vezes a linguagem dos jogadores como sendo disparatada ou mesmo uma deterioração da linguagem atual. A eficiência e a economia de tempo não são as únicas motivações da utilização distintiva da linguagem nos MMORPG, para as quais contribuem também a expressão da criatividade e da individualidade, como é evidenciado pela utilização de smileys.

Estas e muitas outras motivações e expressões linguísticas podem ser incluídas no termo posicionamento. Sempre que as pessoas – e, por conseguinte, também os jogadores – falam entre si, assumem uma posição na conversa em causa, uma vez que procuram alcançar um efeito. Este efeito não tem de ser necessariamente uma decisão hierárquica ou uma questão de relações de poder, embora estudiosos como Harré e Moghaddam (2003: 5-6) perspetivem a posição como uma “constelação de direitos e deveres com vista a executar determinadas ações [...]”. Para os autores, uma posição é um determinado local num contexto hierárquico ou enredo, como ser juiz numa história de julgamento em tribunal. A minha abordagem, conforme avançado por Kramer (2014), perspetiva uma posição como sendo um local em relação a outros. Na minha definição de posição, o enfoque encontra-se na motivação subjacente e no efeito perlocucionário que os falantes pretendem alcançar, e não nas convenções sociais, direitos e regras aplicados a uma situação, género ou, como designam Harré e Moghaddam, enredo. O posicionamento, na minha definição, é uma questão de cooperação, que também constitui um aspeto crucial de jogar MMORPG.

A aplicação do conceito de posicionamento ao contexto da comunicação em MMORPG permite clarificar as motivações e os desejos subjacentes dos jogadores, bem como dos falantes em geral. Este artigo não só descreve a utilização e as razões inerentes à utilização de determinadas características linguísticas na comunicação MMORPG, como também tenta chamar a atenção para os diversos aspetos da linguagem utilizada pelos jogadores. Discute a noção de posicionamento e analisa a forma como os jogadores gerem os desafios suscitados pelo meio e utilizam características da comunicação distintas do mesmo em seu proveito, de modo a posicionarem-se nas conversas entre si. A exploração da comunicação e o posicionamento nos MMORPG levantam questões relativamente à dimensão em que difere da interação fora destes jogos.

Obviamente, os jogos de computador e os MMORPG foram alvo de atenção crescente nos últimos anos. Estudiosos como Consalvo (2009), Corneliussen *et. al.* (2008), Trippe (2009) ou Yee (2006) começaram a preparar o terreno para uma investigação mais aprofundada nestas áreas. Porém, têm sido raras as abordagens linguísticas no âmbito dos estudos de jogos de computador, e sobretudo no contexto dos MMORPG. É claro que podemos recorrer à extensa investigação entretanto realizada no âmbito da

CMC (comunicação mediada por computador), como a realizada por Crystal (2006), Danet e Herring (2007), Baron (2008) e Herring (1996). Mas embora as duas áreas, CMC e comunicação MMORPG, possam parecer semelhantes, não são idênticas. Os jogadores defrontam-se com outros desafios distintos do utilizador comum da Internet, e possuem outras necessidades de comunicação. Conforme já referimos, a investigação no campo da utilização da linguagem em MMORPG tem sido escassa, sobretudo no que se refere à questão de posicionamento, e temas da pragmática como a cortesia em jogos não têm sido estudados em profundidade. Contudo, o trabalho de Grice (1991), Brown e Levinson (2009) e Goffman (1967) sobre cooperação e face proporcionam enquadramentos úteis para estudar a comunicação e o posicionamento em MMORPG. Embora os conceitos da teoria da cortesia não tenham sido formulados para dar conta da comunicação online, os mesmos podem ser aplicados como enquadramento em todas as situações linguísticas. Do mesmo modo, não só é possível, como é necessário recorrer à investigação na área da teoria do posicionamento, embora esta não se destine à comunicação em MMORPG, como a realizada por Harré e Langenhove (1999), Harré e Moghaddam (2003), Jaffe (2009) e Du Bois (2007), uma vez que estas teorias e conceitos proporcionam uma base sólida para estudar a comunicação em MMORPG.

No entanto, não é suficiente rever apenas trabalhos já realizados para tentar explorar os temas da comunicação nos MMORPG. Por conseguinte, procedeu-se à recolha de dados para esta investigação nos MMORPG e fora deles. A secção seguinte descreve as fontes de dados e os métodos utilizados neste estudo, para depois abordar os MMORPG como contexto de comunicação, ilustrando os desafios comunicativos, assim como as oportunidades que oferecem. Depois, descreve-se mais pormenorizadamente o conceito de posicionamento, e de que modo este pode ser aplicado ao contexto dos MMORPG, recorrendo a exemplos retirados dos dados recolhidos para a investigação.

DADOS E MÉTODOS

Este artigo baseia-se num inquérito realizado para o meu projeto de tese de doutoramento (Kramer: 2014), e constitui a base de outros trabalhos e artigos, como Kramer (2010; 2013a; 2013b). Seguiu-se uma abordagem prática, que incluiu um estudo ativo da comunidade de fala dos jogadores MMORPG. Assim, os dados foram recolhidos nos MMORPG, no decorrer do jogo (doravante, “no jogo”) e junto de jogadores, sendo assim constituídos por dados qualitativos em forma de um *corpus* compilado pela própria investigadora, bem como por dados obtidos a partir de um inquérito. As fontes de dados complementam-se e permitem a reavaliação dos resultados no outro conjunto de dados. Deverá referir-se, nesta fase, que, no presente estudo, me limito a comunicação baseada em texto. Apesar do recurso comum a conversas VoIP (voz sobre IP), ou seja comunicar utilizando auscultadores, defendo que a comunicação escrita ainda predomina nos casos de jogos casuais, em jogos em grupos aleatórios e no contacto com estranhos. Utilizou-se três fontes de dados ou métodos para investigar a comunicação em MMORPG: um *corpus* de linguagem compilado pela autora, um inquérito online e introspeção.

Em primeiro lugar, o inquérito proporciona dados quantitativos, eliciados, recolhidos em forma de um inquérito online. O inquérito online foi um inquérito selecionado pela própria, pelo que não foi aplicada qualquer amostragem artificial ao mesmo. Consistiu em 50 questões constituídas por três partes: perfil do jogador, comportamento de jogo e comportamento linguístico. O perfil do jogador recolheu dados gerais como sexo, idade, nacionalidade e língua materna. As questões relativamente ao comportamento de jogo sondaram os participantes relativamente ao tempo de jogo por semana, autoavaliação relativa ao seu estilo de jogo e comportamento de jogo. A parte principal do inquérito estudou o comportamento linguístico. Estas questões procuraram determinar a utilização de características de estilo e cortesia no jogo como meio de posicionamento. No total, participaram e responderam ao inquérito 324 jogadores oriundos de 42 países.

Os dados recolhidos foram analisados utilizando métodos estatísticos e quantitativos. Os resultados foram associados ao conceito de posicionamento e contextualizados. Uma combinação de questões de avaliação e de perguntas abertas forneceram dados sobre a utilização e a frequência de traços estilísticos, bem como a perceção dos jogadores relativamente à comunicação no jogo. Os resultados mostram o modo de reação dos jogadores quando confrontados com problemas no jogo, e de que modo procuram evitar potenciais atos ameaçadores da face. A aplicação do enquadramento conceptual de posicionamento permitiu expor motivações e fatores de influência que dão origem a escolhas linguísticas.

Em segundo lugar, o *corpus* compilado pela própria complementa o inquérito online, uma vez que fornece dados qualitativos observados. Inclui exemplos de comunicação nos MMORPG, bem como fora dos jogos. Os dados da comunicação no jogo são constituídos por ficheiros de registo de conversas. No total, foram gravadas 1 776 horas de comunicações nos jogos, sobretudo no World of Warcraft® e no Lord of the Rings Online®. Além disso, o *corpus* é constituído por comunicação em “message boards” oficiais dos jogos e nos websites oficiais dos jogos. Em suma, os dados recolhidos de fora do jogo totalizam 300 000 caracteres. O *corpus* foi analisado recorrendo a teoria fundamentada e a uma abordagem hermenêutica. Em vez de categorizar, rotular e medir traços específicos da linguagem no *corpus*, a utilização da linguagem e dos significados foi analisada recorrendo a enquadramentos e teorias da pragmática e ao conceito de posicionamento. Esta abordagem permitiu realizar observações específicas do contexto em determinadas situações. Contudo, o *corpus* permitiu, não só identificar exemplos de utilização real e contextualizada da linguagem, mas também testar hipóteses. Foi utilizado complementarmente ao inquérito, uma vez que os resultados deste podiam ser testados com recurso ao *corpus* e vice-versa.

Em terceiro lugar, recorreu-se à introspeção como abordagem ao estudo da linguagem dos jogadores MMORPG, o que significa que a investigadora é membro da comunidade de falantes estudada. Fazer parte da comunidade permite conhecer os trabalhos e os significados de grupo de uma comunidade de falantes. Enquanto jogadora de jogos de computador e de MMORPG, possui conhecimentos sobre a cultura dos jogadores, a história, a utilização da linguagem e a utilização e o comportamento da comunidade de fala.

Adotou-se uma abordagem heurística de natureza qualitativa durante a investigação, observação e identificação da utilização da linguagem pelos jogadores. Este tipo de dados observados fornecem, não só informações relativas à utilização da linguagem na perspectiva de alguém que está por dentro, mas também exemplos autênticos da utilização real da linguagem, comparativamente a outras abordagens que utilizam exemplos artificiais.

Os três conjuntos de dados e tipos de metodologia complementam-se e ajudam a compensar lacunas existentes nos outros conjuntos. A combinação dos conjuntos de dados ajuda a tornar o panorama mais claro, mas ainda representa um caleidoscópio e não exatamente a efígie completa.

MMORPGS: CONTEXTO COMUNICATIVO E DESAFIOS

Antes de descrever o contexto comunicativo e os desafios existentes nos MMORPG, é necessário explicar em que consistem os MMORPG. Os MMORPG são atualmente jogos de computador extremamente populares, como o World of Warcraft®, o Lord of the Rings Online® ou o Warhammer Online®. O acrónimo significa “Massively Multiplayer Online Role-playing Games”, ou seja, jogos de interpretação online em massa para múltiplos jogadores, e descreve as principais características deste tipo de jogo. Estes jogos são jogos de interpretação (ou RPG, “role-playing games”) nos quais um grande (massivo) número de jogadores joga simultaneamente online entre si (múltiplos jogadores). Embora o nome do tipo de jogo inclua o termo interpretação, referindo-se à incorporação e ao desempenho do papel de um personagem (avatar), a dimensão da verdadeira interpretação varia de MMORPG para MMORPG e de jogador para jogador (ver Kramer, 2013b: 7).

Conforme referido na introdução, os jogadores não só jogam, como também comunicam entre si recorrendo a canais de comunicação disponíveis nos MMORPG, como canais de conversação e “message boards” oficiais colocados à disposição pelos programadores do jogo. Os canais de conversação são comparáveis a salas de conversação no jogo. Existem diversos canais de conversação, com funções específicas, à disposição dos jogadores nos MMORPG. Os canais de conversação gerais são utilizados para procurar outros jogadores com quem jogar, procurar itens para comprar, bem como vender ou anunciar a sua própria guilda. A conversa oca, sobre assuntos que nada têm que ver com o jogo, é desaconselhada nos canais de conversação. Embora os canais de conversação gerais possam ser utilizados e lidos por todos os jogadores no mesmo servidor, outros canais são mais privados, como canais de grupo, se o jogador se encontra num grupo de jogadores (grupo), ou os canais da guilda, no caso de ser membro de uma guilda (uma associação de personagens de jogadores). Os jogadores só podem ler e utilizar estes canais se estiverem no respetivo grupo ou guilda. Embora os canais de conversação sejam formas de comunicação de um para muitos, como as salas de conversação (ver Baron, 2008: 22-23), também é possível enviar mensagens em privado para um jogador, ou seja sussurrar, o que pode ser visto como uma comunicação de um para um (ver Baron, 2008: 17-18).

Fora do jogo, a maioria dos MMORPG oferece aos seus jogadores “message boards” (ou fóruns) para comunicar. Estes podem ser utilizados pelos jogadores para trocar ideias acerca do jogo ou de qualquer outro assunto no qual estejam interessados. Os “message boards” proporcionam aos jogadores uma plataforma para conversas ocas ou casuais, que são desaconselhadas nos canais de conversação no jogo.

Estes canais de comunicação constituem formas escritas de interação entre jogadores. Como foi referido anteriormente, o único tipo de comunicação oral nos MMORPG é a conversação VoIP, que não foi considerada neste inquérito pelos motivos já indicados. Além disso, à exceção de um, nomeadamente os “message boards”, todos os canais de comunicação dos MMORPG são formas de comunicação síncrona, na medida em que os interlocutores estão presentes durante a conversa. As diversas características técnicas dos canais identificados oferecem aos jogadores diferentes possibilidades e desafios. Por exemplo, a privacidade da comunicação de um para um pode ser vantajosa quando um jogador não pretender prejudicar a sua reputação de jogador colocando uma questão. Contudo, o processo de recolha de informações junto de uma única pessoa, por exemplo no caso de ser localizado um determinado objetivo da missão, pode ser lento e infrutífero. A comunicação de um para muitos, como é o caso de colocar uma questão no canal de conversação geral, pode fornecer mais respostas e respostas mais rápidas do que os sussurros das pessoas em privado. Outro fator que influencia a linguagem dos jogadores é o possível lapso temporal entre a produção e a receção. As formas de comunicação assíncronas como os “message boards” não pressupõem a presença dos interlocutores durante a produção da fala, pelo que um interlocutor pode levar algum tempo a ler e a responder a uma pergunta num “message board”. Porém, mesmo no caso de formas de comunicação síncrona como a conversação, existe um certo lapso temporal em parte porque o interlocutor não sabe se a outra pessoa ainda está a escrever algo ou se já terá terminado (ver Kramer, 2014: 104-111).

Para além destas características técnicas da comunicação nos MMORPG, também há outros aspetos que afetam a forma como os jogadores comunicam entre si. Um fator crucial que influencia a linguagem utilizada nos MMORPG e na comunicação mediada por computador (CMC) em geral é a ausência de pistas paralinguísticas. Nas conversas normais face a face, as expressões faciais, os gestos e o som da voz ajudam os interlocutores a interpretar os enunciados do outro interlocutor. No entanto, nos MMORPG todos os canais de comunicação, exceto um, são formas de comunicação escrita, pelo que faltam estas pistas que ajudam a interpretar os significados. Para compensar a ausência destas pistas paralinguísticas, os jogadores utilizam traços estilísticos como smileys como forma de acrescentar sentido às suas conversas escritas (ver Dittmann, 2001: 72).

Existe outra característica comunicativa dos MMORPG que leva a oportunidades e desafios, nomeadamente o facto de, para muitos jogadores, o inglês se ter tornado a *lingua franca* no jogo. Um dos motivos para este facto é a configuração técnica destes jogos. Os MMORPG estão separados em servidores regionais, com base na região onde se encontra o jogador e nos servidores relativos da língua respetiva. Os jogadores têm de jogar nos servidores fornecidos para a sua região que, na maior parte dos casos, são

as seguintes: Estados Unidos, Europa, Ásia e Pacífico. Os servidores relativos à língua dizem respeito à língua dominante utilizada no servidor respetivo, pelo que se espera a utilização da língua do servidor nos canais de conversação, e o suporte encontra-se disponível apenas nessa língua. Normalmente, são colocados à disposição dos jogadores servidores em inglês, alemão, francês e espanhol. O World of Warcraft® possui, além destes, servidores em italiano e russo. Segundo o estudo, os 324 jogadores participantes são provenientes de 42 países e de uma vasta gama de línguas. São falantes nativos de 36 línguas diferentes, sendo 31 línguas indicadas por eles como sendo faladas enquanto língua estrangeira ou como segunda língua. Não é novidade que nenhum jogo poderá oferecer um servidor relativo à língua para cada língua, pelo que muitos jogadores são obrigados a jogar nos servidores do inglês. De acordo com os meus dados, 291 (89,8%) dos 324 jogadores jogam em servidores de língua inglesa. Porém, apenas 126 (39%) se consideram falantes nativos de inglês, pelo que a maioria dos jogadores nos servidores de língua inglesa são falantes não nativos de inglês, não obstante utilizarem inglês para jogar e comunicar entre si. A predominância do inglês como língua estrangeira mais falada (197) entre os jogadores, juntamente com o facto de 291 jogadores jogarem em servidores de língua inglesa, permite concluir que o inglês é utilizado como *lingua franca* por muitos jogadores. Note-se, contudo, que o elevado número de jogadores que falam inglês como segunda língua não permite retirar conclusões acerca da competência dos jogadores nessa mesma língua. Os participantes especificam diversos níveis de competência, que vão desde o nível inicial até à competência de falante nativo. Deverá ter-se isto em mente como um aspeto desafiante para a comunicação nos MMORPG: nem todos os jogadores demonstram uma capacidade idêntica em inglês, e, no entanto, são obrigados a usá-lo no jogo (ver Kramer, 2013a: 47-48). Embora também haja, nitidamente, guildas baseadas na língua, como, por exemplo, guildas dinamarquesas nos servidores de inglês, muitas delas possuem um enfoque que não na língua. Pretendem alcançar algo no jogo e, por conseguinte, as capacidades de jogo são mais importantes do que a partilha de uma mesma língua. Isto significa que as possíveis línguas diferentes dos jogadores são um fator de desafio, mas não decisivo para a constituição de guildas.

Assim, os MMORPG e a sua configuração de comunicação proporcionam aos jogadores oportunidades, mas também desafios. Um aspeto que torna os MMORPG diferentes de outros jogos de computador atuais é a forte integração e associação de jogos sociais e cooperativos. Duas forças motrizes do jogo cooperativo nos MMORPG são os feitos e a progressão, que estão associados num círculo vicioso, uma vez que, para progredir no jogo, o jogadores tem de alcançar algo (cumprir missões), mas, para isso, tem de melhorar o seu personagem no jogo (isto é, atingir níveis mais elevados utilizando a personagem de alguém ou conquistar equipamento melhor). Além disso, a progressão no jogo pressupõe, mais tarde ou mais cedo, a ajuda de outros, pelo que os jogadores têm de cooperar e jogar em conjunto para conseguirem algo. As experiências, os desafios, o fracasso e o êxito mantêm os jogadores juntos, criam amizades e aprofundam amizades existentes nos MMORPG. Deste modo, são criadas comunidades de fala com laços fortes, o que realça, também, os aspetos sociais destes jogos. As ferramentas de

comunicação fornecidas pelo jogo permitem uma interação forte e socializadora entre os jogadores. De acordo com os resultados do inquérito, o aspeto de socialização e de passar tempo com amigos e família online nos MMORPG é um aspeto importante. Obviamente, alguns jogadores são motivados mais pela conquista de algo no jogo, melhorando e aperfeiçoando os seus personagens, do que pela interpretação, explorando e criando personagens com histórias; porém, a componente social e cooperativa é uma parte de todas estas motivações do jogo. Só é possível alcançar algo nos níveis mais elevados do jogo recorrendo à ajuda de outros. Melhorar o personagem de alguém requer materiais e recursos que outros jogadores podem oferecer, e a representação é mais empolgante quando existe alguém para quem representar. Como será revelado nas secções seguintes, a cooperação no jogo tem como objetivo, não só ajudarem-se mutuamente, mas também comunicar com outros e envolver-se no processo de posicionamento interpessoal. Por sua vez, a configuração do jogo e a comunicação distintiva no mesmo influenciam a linguagem dos jogadores.

Outro fator que influencia crucialmente os jogadores e a sua língua são as situações de stress elevado. Muitos encontros no jogo são complexos, exigem muita atenção, são demorados e provocam uma pressão e um stress enorme nos jogadores. Os jogadores têm de ser capazes de funcionar em multitarefa e de processar diversos contributos diferentes sincronamente, o que também influencia os seus estilos de jogo e a sua língua. Muitas vezes, é uma questão de vida ou de morte no jogo, pelo que não existe muito tempo para explicações rebuscadas. Escrever *inc* para dar sinal de entrada e, assim, avisar os outros jogadores relativamente a um ataque ou perigo iminente é, de longe, mais rápido do que escrever “Cuidado! Estão a chegar inimigos!” Isto também está relacionado com aquilo que Huizinga (1938: 27-30) descreve como santa seriedade. Os jogos suscitam nos jogadores emoções fortes como simpatia ou excesso de alegria, mas também sinceridade acerca do resultado. Para os jogadores, não é apenas um jogo, mas um assunto sério. É por isso que as situações de grande stress, bem como o desejo de progressão e conquista, são tratados pelos participantes com tanta seriedade, e influenciam significativamente a sua linguagem.

Um último fator que deve ser referido relativamente à linguagem nos MMORPG, embora não seja necessariamente aplicável a todos os jogadores, é o aspeto da interpretação. Paradoxalmente, embora os MMORPG incluam o termo interpretação no seu nome, a interpretação não é obrigatória. No entanto, é um aspeto que pode influenciar as escolhas linguísticas e conduzir à omissão intencional de traços estilísticos, como smileys, pois podem ser reprovados por intérpretes mais rígidos. Simultaneamente, também podem levar os jogadores a recorrer a estratégias de cortesia ou de indelicadeza e de posicionamento específicas, porque fazem parte do personagem interpretado. Segundo o inquérito, algumas classes estão predestinadas a certo tipo de comportamento. Por exemplo, os sacerdotes são, muitas vezes, interpretados como excessivamente educados, enquanto os ladinos e os cavaleiros da morte são, normalmente, mal educados ou indelicados. Outros exemplos da linguagem utilizada na interpretação incluem a utilização de determinados registos ou dialetos e sotaques.

Os jogadores defrontam-se com diversos desafios comunicativos nos MMORPG. A configuração técnica destes jogos, com a oferta de diversos canais de comunicação aos jogadores, oferece diferentes oportunidades, como diferenças entre o tempo de produção e o tempo de receção (comunicação assíncrona/síncrona) e o fator de direcionalidade (comunicação de um para um/um para muitos). O meio escrito, com a ausência de pistas paralinguísticas, bem como o facto de alguns jogadores utilizarem o inglês como *lingua franca* são obstáculos adicionais que é necessário ultrapassar. No entanto, a forma dos MMORPG exige que os jogadores cooperem, joguem em conjunto e, por conseguinte, comuniquem entre si para atingirem objetivos. Estes tornam-se consistentes com as motivações dos jogadores, nomeadamente progressão, alcance dos objetivos, socialização, interpretação e exploração. Todos estes aspetos influenciam a linguagem dos jogadores. O conceito de posicionamento que se segue procura descrever de que modo os diversos fatores de influência motivam escolhas linguísticas adotadas pelos jogadores.

TEORIA DO POSICIONAMENTO

O conceito de posicionamento é, à partida, fácil de explicar. Relembrando a definição fornecida na introdução, sempre que falamos uns com os outros, assumimos uma posição na conversa em questão, que é como quem diz um lugar no espaço social. Mas enquanto o termo teoria de posicionamento é normalmente utilizado na psicologia, o conceito enquanto tal não é desconhecido de outras ciências e disciplinas. A noção de territorialidade e negociação, que está estreitamente associada à teoria do posicionamento, é comum a diversas abordagens. Terkourafi (2008) defende que existe uma fundamentação biológica do conceito de posicionamento, nomeadamente os dois polos de aproximação e retirada. Todos os organismos, incluindo as bactérias, possuem reações profundamente enraizadas de aproximação e retirada. Ao aproximarmo-nos de outra forma de vida, temos de baixar a guarda e correr o risco de nos magoarmos. Ao retirarmo-nos e ao optarmos pela segurança, em vez do risco, perdemos uma possível oportunidade de comida, reprodução ou interação.

É possível observar uma dicotomia semelhante no conceito de face, conforme descrito, entre outros, por Goffman (1967: 5) e aperfeiçoado por Brown e Levinson (2009). A face positiva consiste no nosso desejo de sermos aceites e apreciados, e, por conseguinte, abordados. A face negativa consiste no nosso desejo de independência e de não querermos que se imponham a nós, daí a retirada. Scollon e Scollon (2001: 46-51), bem como Locher (2004: 55), referem-se a estes dois lados da face como envolvimento e independência, e assinalam o paradoxo do conceito, uma vez que não é possível combinar completamente os dois lados da face em simultâneo. Widdowson (1984: 85) descreve um contraste semelhante, designando os dois termos imperativo territorial e imperativo cooperativo. De modo idêntico, a noção de Goffman (1967: 5-45; 47-95) de processos de figuração e conduta e de deferência pode ser vista como um tratamento do conceito de aproximação e retirada que constitui a fundamentação básica do posicionamento. O autor refere o possível risco de pôr em perigo a nossa própria privacidade e o nosso

território ao interagir com outros: “[e]xiste um contraste inevitável entre mostrar o desejo de incluir um indivíduo e mostrar respeito pela sua privacidade”. (Goffman, 1967: 76).

Como referiu Durkheim (citado em Goffman, 1967: 73): “[a] personalidade humana é algo sagrado; ninguém ousa violar ou infringir os seus limites, ao mesmo tempo que o maior bem é a comunhão com outros”. Isto significa que, por um lado, os humanos pretendem ser independentes no seu próprio território e ter privacidade. Por outro lado, desejam a proximidade, o envolvimento e a cooperação com outros.

Estas dicotomias proporcionam as necessidades humanas essenciais que estão na base do conceito de posicionamento. Mas o que é uma posição?

“Uma posição é um lugar no espaço social relativamente a terceiros, assumido pelo próprio ou indicado por outrem, alcançado através do posicionamento como forma de suscitar determinados efeitos perlocucionários no(s) interlocutor(es). O posicionamento é um processo discursivo dinâmico, relacional e ativo constituído por complexas e múltiplas camadas de significados e posições realizadas num ou mais atos comunicativos simultâneos (linguagem, pistas extralinguísticas como gestos e expressões faciais e formas simbólicas). O processo exige que os interlocutores cooperem e negociem significados e posições no contexto da situação, sequência, género e espaço social que acrescem às biografias e experiências pessoais dos falantes que influenciam as suas conversas subsequentes”. (Kramer, 2014: 190).

Isto significa que o posicionamento é um processo dinâmico sem fronteiras bem delineadas. Como acontece com a dança, o posicionamento significa que uma ação de um falante leva a uma reação no interlocutor que origina, novamente, uma reação no falante. Estas ações podem ser constituídas por diversas manobras de posicionamento adotadas simultaneamente, como a utilização de determinada língua (por exemplo, escolha de palavras, estruturas gramaticais, sotaque, etc.) ou pistas extralinguísticas como gestos, um olhar ou símbolos. Além disso, um falante pode, não só assumir ele mesmo uma posição, mas também atribuí-la ao interlocutor. A acusação pode atribuir a posição de testemunha e, deste modo, determinados comportamentos e convenções de comunicação; por exemplo, uma testemunha não deverá colocar questões, mas sim responder às mesmas. Do mesmo modo, o líder do raid no jogo atribui determinadas posições e comportamentos associados aos mesmos, por exemplo a posição de curandeiro. Um curandeiro deverá supostamente curar e não gerir danos. Um dos aspetos mais importantes do posicionamento é o contexto que permite ao falante interpretar e negociar os significados dos enunciados. Mas uma vez que a comunicação – e, por conseguinte, o posicionamento – é um processo dinâmico, trata-se de um trabalho conjunto que requer a cooperação dos falantes no quadro dos dois polos (aproximação e retirada) ou faces (face positiva e negativa/envolvimento e independência) (ver Kramer, 2014: 182-190).

Na próxima secção, mostro de que modo esta abordagem pode ser aplicada aos MMORPG que privam os jogadores de características disponíveis na comunicação face a face, como o som ou a voz, gestos e expressões faciais.

POSICIONAMENTO NOS MMORPG

À primeira vista, a comunicação nos MMORPG e na comunicação online pode parecer deteriorada, com a sua aparente ortografia errada, utilização não convencional de caracteres do teclado e acrónimos, ou inexistência de características que transmitem informações adicionais na comunicação, como pistas extralinguísticas. No entanto, não é o caso. A abordagem da linguagem utilizada nos MMORPG recorrendo à teoria de posicionamento mostra que a base da comunicação no jogo e fora dele é muito semelhante, como mostra esta secção. Já illustrei no primeiro exemplo da introdução de que modo os jogadores dos MMORPG utilizam características como acrónimos e neologismos para satisfazer as suas necessidades.

Exemplo (1)

LFG SoO normal 2DD and tank

Conforme referido anteriormente, aqui um jogador procura um grupo (LFG), em particular dois “damage dealers” (DD) e um tanque, para o raid Siege of Orgrimmar (SoO) em modo normal. É, decididamente, uma frase longa e complexa, quando comparada com a forma de acrónimo, pelo que a utilização de acrónimos satisfaz o desejo de eficiência dos jogadores, como sustentam os resultados do inquérito, que mostram que os acrónimos são a forma preferida de pedir ajuda nos MMORPG. 79% (257 dos 324 jogadores) classificam sequências LFG em forma de acrónimo como sendo adequadas, e apenas 11% como sendo inadequadas.

Os acrónimos não só aceleram a conversa, alimentado assim a luta pela eficiência do jogador, mas também podem ser vistos como marcadores de grupo e como manobras de posicionamento, na medida em que permitem aos jogadores posicionarem-se ativamente como parte da comunidade dos jogadores e aproximarem-se do território de outros jogadores. Se um jogador não souber o que é um tanque, ficará exposto como iniciante, um novato no jogo, não sendo, claramente, integrado para implementar uma tarefa tão exigente. Assim, marcadores de grupo como acrónimos e neologismos permitem aos jogadores separar o trigo do joio, os *pro-gamers* (jogadores profissionais) dos iniciantes. Contudo, isto também significa que a descodificação, a leitura e a compreensão de acrónimos e neologismos com vista ao posicionamento como jogador na comunidade não é suficiente; antes, é necessária uma utilização ativa destas características. Assim, ao pedir ajuda, utilizar determinados acrónimos e termos da comunidade permite ao jogador apresentar-se abertamente como *pro-gamer*, em comparação com o iniciante. Naturalmente, outros jogadores estarão mais predispostos a ajudar um jogador que sabe em que direção sopram os ventos do que um novato que, provavelmente, necessitará de explicações adicionais durante a missão.

Além disso, as sequências LFG podem ser vistas como esquemas convencionalizados. As convenções e os rituais constituem estruturas fundamentais de interação, uma vez que organizam o curso das ações, mas também categorizam as ações adequadas e aquelas que são inadequadas. Acresce o facto de fornecerem ao falante percursos seguros através das interações. As sequências LFG oferecem segurança aos jogadores, na medida em que o objetivo preciso da missão é explicitado identificando os jogadores de

“dungeon” ou raid reunidos. Isto também significa que é fixado um fim para a tarefa; se a SoO terminar, o grupo desmantela-se. Adicionalmente, a sequência LFG afirma aquilo que se espera dos jogadores: é necessário um tanque e dois “damage dealers”, e não um curandeiro. Por conseguinte, as sequências LFG combinam uma estrutura clara, transmissão de informações, posicionamento como parte do grupo e eficiência (ver Kramer, 2014: 151-153).

Outro bom exemplo de posicionamento no jogo através das características estilísticas são smileys ou ícones emotivos. Segundo Crystal (2004: 38-39), um smiley é “uma combinação sequencial de caracteres do teclado concebida para transmitir as emoções associadas a uma determinada expressão facial”. Os smileys são comumente conhecidos e utilizados, não só na comunicação MMORPG, mas também fora da Internet. Os participantes do inquérito afirmam que utilizam smileys sobretudo ao sussurrar ou trocar mensagens com os amigos (46% regularmente, 26% sempre, 16% ocasionalmente, 8% com pouca frequência, 3% nunca, 1% sem resposta à questão). Com base nos resultados, poderia dizer-se que, quanto menos familiar for uma situação, menor será a quantidade de smileys utilizados pelos jogadores. Como as expressões faciais, os smileys veiculam informações e cumprem diversas funções que ajudam a fazer o posicionamento na conversa, como também a permitir a interpretação de enunciados e posições dos interlocutores. Por exemplo, os smileys podem desempenhar a função de canal de acesso: ao utilizá-los, o falante pode mostrar atenção ao interlocutor e incentivá-lo a continuar na sua conversa. Adicionalmente, podem ser utilizados para transmitir aproximação e proximidade através de simpatia e compaixão, como também retirada e distância através da antipatia.

As funções dos smileys ou as possíveis razões da sua utilização por falantes, nomeadamente criatividade, eficiência, compensação da ausência de características extralinguísticas e veiculação de informações adicionais também proporcionam informações relativamente à sua utilização como meio de posicionamento. O exemplo que se segue mostra de que modo os smileys são utilizados como estratégia de posicionamento nos MMORPG:

Exemplo (2)

(: so one last chance where you either do what we say or I'll kick you out, I'm afraid S:

Aqui, um jogador avisa outro jogador que provocou a morte de todos os membros do grupo (“wipe”) devido a um erro de principiante que será expulso do grupo (“kicked”) se não melhorar. A utilização do smiley positivo (: mitiga o comentário duro. O segundo smiley S: veicula os sentimentos contraditórios do falante, para não falar de uma certa confusão provocada pela negligência do outro jogador. O jogador posiciona-se claramente nesta conversa como líder do grupo, que está ao comando e que também é responsável pelo sucesso da empreitada. Simultaneamente, o jogador evoca proximidade e, inclusivamente, demonstra um mínimo de simpatia pelo outro jogador, utilizando um smiley positivo e mitigando o efeito negativo do aviso. A simpatia é qualificada pela utilização de um smiley que retrata confusão e desconforto. Embora o falante reclame uma posição próxima do outro jogador, demonstrando, em certa medida, alguma simpatia,

também se posiciona claramente de uma forma que mostra reprovação e desconforto (ver Kramer, 2014: 221-222). Os resultados do inquérito mostram que os smileys são comumente utilizados como meios de atenuação em situações difíceis, como “wipes” ou discussões. Geralmente, pode dizer-se que os jogadores reagem mais positivamente a pedidos quando se utiliza smileys e têm conhecimento do facto; por conseguinte, utilizam smileys para o efeito.

Outra função ilustrativa no que diz respeito ao posicionamento é o “leet” (1337). “Leet” deriva de “elite” e refere-se a um código no qual número e símbolos substituem letras, de modo a representá-las visualmente. Assim, a transcrição de “leet” é 1337. O “leet” está intimamente associado à individualidade e à criatividade, uma vez que cabe ao falante decidir que letras substituir por que símbolo ou número. Obviamente, o “leet” não torna a comunicação mais rápida ou mais eficiente, pelo que também não serve o desejo de eficiência e perfeição, mas antes o desejo de ser criativo e diferente.

Exemplo (3)

How me get cool gr33n n4m3 on ze forums liek you ? O.o [sic]

No exemplo transcrito, o *e* é substituído por três, o por zero e *a* por quatro. Além disso, as palavras *the* e *like* são intencionalmente escritas com erros ortográficos, que é uma característica comum do “leet”. O exemplo mostra que o “leet” é utilizado de forma divertida e criativa, mas também como provocação ou ironia. Para além da criatividade e da individualidade, a criação de um código de quem está por dentro é um motivo para utilizar “leet”. Assim, quando se trata de posicionamento, poderia dizer-se que os jogadores utilizam o “leet” para se posicionarem na comunidade de jogadores. Contudo, existe um problema nesta afirmação. Embora o “leet” exista nitidamente e seja muitas vezes retratado como marcador estereotípico da comunidade, por exemplo em machinimas (filmes criados por jogadores no jogo) ou na cultura popular, bem como em artigos de merchandise, os resultados do meu inquérito mostram que é raramente utilizado por jogadores. Uma média de 66% dos jogadores afirma não utilizar “leet” de forma alguma. A discrepância entre a perceção do público em geral, que considera o “leet” um marcador da cultura dos jogos, e os resultados do inquérito poderia ser explicada pela conotação negativa do “leet” na comunidade dos jogadores. O “leet” é, muitas vezes, visto como sendo infantil e imaturo, o os jogadores que o utilizam são demonizados como miúdos do “leet”. Porém, os jogadores utilizam o “leet” de vez em quando ou compram merchandise com “leet” impresso. O “leet” pode, assim, ser visto como uma característica estilística muito especial, no que diz respeito ao posicionamento. Por um lado, o “leet” posiciona um jogador como membro do grupo e como pessoa criativa e divertida, e, por outro lado, coloca o jogador numa posição estranha, conotada com infantilidade e imaturidade (ver Kramer, 2013b: 12). Na linha desta argumentação, poderia dizer-se que, no caso de um jogador utilizar “leet”, trata-se de uma escolha linguística consciente. O falante adota ativamente uma determinada posição numa comunidade, ou ao falar com pessoas que não são jogadores, e, por conseguinte, que se encontram fora da sua comunidade. Trata-se de uma declaração clara de afiliação e de individualidade, que pode ser utilizada como provocação.

Os exemplos fornecidos até ao momento foram simples e permitiram determinar facilmente manobras de posicionamento. Em muitos casos, é difícil identificar as manobras de posicionamento ou separar as estratégias, seguindo o enquadramento das estratégias de reparação de cortesia de Brown e Levinson (2009). O motivo principal deste facto é que os falantes não utilizam apenas uma única estratégia num enunciado, mas várias estratégias em simultâneo; misturam as estratégias de posicionamento e utilizam diversas manobras de posicionamento num enunciado. O exemplo que se segue ilustra este aspeto:

Exemplo (4)

Hmmm (insert name here ^^)..do you think we could try it again a little better next time dear? Its not really your fault but its a little annoying :) [sic]

A situação é idêntica à do segundo exemplo: um jogador de um grupo de jogadores provoca a morte de todos os membros do grupo devido a um erro de principiante, mas recusa-se a receber conselhos. O participante dirige-se à face negativa da outra pessoa, perguntando-lhe se poderia fazer melhor. Procura-se a cooperação do outro jogador, e tenta-se envolvê-lo na resolução do problema através de um *nós* inclusivo. Trata-se de uma tentativa do jogador para preservar a liberdade do outro jogador de decidir e agir. “Em vez de dar ordens à outra pessoa e, assim, fazer imposições ao jogador, a reparação do enunciado como pedido e a atenuação das emoções negativas através de palavras como *little* (um pouco) mitiga o [ato ameaçador da face]” (Kramer, 2013b: 16). Estas expressões, identificadas como paliativos e minimizadores por House e Kasper (1981), “modulam o impacto do enunciado do falante” (Watts, 2003: 183). Simultaneamente, a utilização de estratégias de reparação positivas reclama um terreno comum, por exemplo chamando ao outro jogador *dear* (meu caro). Obviamente, o jogador também recorre a um tom irónico para manipular o outro jogador, em certa medida, desafiando-o a melhorar a sua prestação. Além disso, a utilização de um smiley positivo atenua as emoções negativas provocadas pelo enunciado. Assim, o jogador recorre a diversas camadas e manobras de posicionamento com o intuito de interagir com o outro jogador, de modo a induzi-lo a seguir os conselhos apresentados. O jogador executa um ato de equilíbrio entre aproximar-se do outro jogador e afastar-se dele.

Quando questionada relativamente às suas estratégias de cortesia nessas situações, a maioria dos participantes respondeu que as respostas são melhores quando são corteses. Diversos participantes afirmam que utilizar linguagem educada em situações difíceis como “wipes” pode ser útil para, como afirma um participante, “dar-lhe a volta”, fazer-lhe compreender o erro e seguir o conselho dado. Não é aquilo que se diz mas a forma como se diz. Um comportamento indelicado pode fazer com que o outro jogador saia, deixando o grupo com menos um membro, e faça o grupo abrandar ou impeça o êxito da empreitada. Assim, a cortesia é utilizada como meio de posicionamento para jogar em conjunto com êxito e atingir objetivos (ver Kramer, 2014: 300).

Os jogadores utilizam diversos recursos, como os descritos na secção anterior, smileys, “leet2, neologismos e acrónimos. As suas escolhas são influenciadas pelas considerações do canal, pela comunidade, pelo contexto e pelas suas convenções. Aquilo que os jogadores esperam dos outros jogadores, para além de como lidar com alguém

que não se adapta aos esquemas da comunidade, é ilustrado pelo exemplo do “wipe”. É surpreendente observar que as estratégias e as manobras de posicionamento dos jogadores numa situação do género, para além dos conceitos subjacentes que as influenciam (por exemplo, a eficiência e a empatia) são extraordinariamente semelhantes aos do mundo real, fora do jogo, o que não é surpreendente, tendo em conta que os jogadores são falantes; são os mesmos humanos que fora do jogo. Possuem as mesmas necessidades, como o desejo de cooperação, proximidade e apreço, mas também o desejo de liberdade, distância e segurança. Além disso, pretendem alcançar algo através dos seus enunciados, como qualquer ser humano.

CONCLUSÃO

Este artigo demonstra os inúmeros desafios com que os jogadores se defrontam no jogo, bem como as motivações e os desejos que os induzem. Os jogadores são confrontados com os desafios técnicos destes jogos e com os seus contextos comunicativos. Além disso, os objetivos e as motivações dos jogadores influenciam a sua linguagem, por exemplo a necessidade e o desejo de ser eficiente e rápido, de modo a salvar vidas no jogo e alcançar algo, mas também para mostrar os seus conhecimentos do código do grupo e o seu envolvimento com a comunidade. A progressão, a concretização e a socialização estão diretamente relacionadas com a cooperação no jogo e, por conseguinte, também com a interação. Para jogar MMORPG, será necessário interagir e cooperar com outros jogadores e, desse modo, os jogadores alteram a linguagem de acordo com as suas necessidades.

Embora a comunicação nos MMORPG pareça diferente e estranha, comparativamente à comunicação fora do jogo, na realidade são muito semelhantes. O posicionamento, por exemplo, parece ser semelhante no jogo e na vida real. Os meios e as ferramentas de comunicação podem parecer, à primeira vista, completamente diferentes da situação fora do jogo, como, por exemplo, os smileys, os acrónimos e o “leet”, mas cumprem as mesmas funções que outros meios de comunicação fora dos MMORPG. Os smileys não só compensam a falta de pistas paralinguísticas, como transmitem significados adicionais, tal como acontece com as expressões faciais, que podem ser utilizadas como canal de acesso ou fonte de informações adicional.

E porquê? A minha resposta a esta pergunta é que os conceitos, as motivações e as necessidades subjacentes dos falantes são idênticas. No fundo, os jogadores são falantes, os mesmos falantes que no mundo exterior ao jogo, e possuem as mesmas necessidades. Pretendem ser apreciados e parte de uma comunidade simultaneamente independente e livre. Um ato de equilíbrio que os seres humanos satisfazem em cada uma das conversas em que participam, seja no jogo, seja fora dele. Note-se, no entanto, que o desejo de individualidade pessoal e de independência assume um lugar secundário nos MMORPG, de modo a deixar espaço para outros desejos mais prevalentes no jogo. A subordinação do nosso próprio desejo de independência à cooperação acelera a concretização e a progressão. Em vez de insistir na sua própria individualidade, também

na comunicação, observando as convenções, os significados no grupo e o comportamento cooperativo geral conduzem a um jogo de sucesso. Pode ser uma sensação exclusiva e gratificante para a pessoa jogar como curandeiro que salta para a frente para combater e que utiliza linguagem complexa para se exprimir. No entanto, isso não se coaduna às convenções do jogo, nem contribui com êxito para o jogo conjunto. Nitidamente, a comunicação é um processo constante de negociação e de equilíbrio entre ser apreciado e independente. No entanto, o jogo cooperativo é de suma importância nos MMORPG, pelo que temos de nos retirar para melhorar a experiência do jogo e as hipóteses de êxito. De modo a executar estes atos de equilíbrio, os jogadores necessitam de utilizar todas as suas faculdades linguísticas e o seu arsenal de estratégias de interação. Não existem fronteiras bem delineadas entre o mundo do jogo e a vida real, pelo que os MMORPG podem fornecer-nos informações sobre o modo como as motivações como a realização influenciam a nossa linguagem em geral. //

REFERÊNCIAS

- Baron, N. (2008) *Always On, Language in an Online and Mobile World*, Oxford: Oxford University Press.
- Brown, P. & Levinson, S. (2009) *Politeness: Some Universals in Language Usage*, 18ª ed., Cambridge: Cambridge University Press.
- Consalvo, M. (2009) "Lag, language, and lingo, theorizing noise in online game spaces", in Perron, B. & Wolf, M. (eds.) (2009) *The Video Game Theory Reader 2*, New York: Routledge, pp. 295-312.
- Corneliusson H. & Rettberg, J. W. (eds.) (2008) *Digital Culture, Play and Identity. A World of Warcraft® Reader*, Cambridge (MA): MIT Press.
- Crystal, D. (2004) *A Glossary of Netspeak and Textspeak*, Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Crystal, D. (2006) *Language and the Internet*, 2ª ed., Cambridge: Cambridge University Press.
- Danet, B. & Herring, S. (eds.) (2007) *The Multilingual Internet: Language, Culture, and Communication Online*, Oxford: Oxford University Press.
- Dittmann, M. (2001) *Sprachverwendung im Internet, Untersuchungen zur Nutzung des Internet Relay Chats (IRC) in Deutschland und Frankreich*, Sarlat: Editions Indoles.
- Du Bois (2007) "The Stance triangle", in Englebretson, R. (ed.) (2007) *Stancetaking in Discourse: Subjectivity, Evaluation, Interaction*, Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, pp. 139-182.
- Goffman, E. (ed.) (1967) *Interactional Ritual*, New York: Anchor Books.
- Grice, P. (1991) *Studies in the Way of Words*, Boston: Harvard University Press.
- Harré, R. & Langenhove van L. (eds.) (1999) *Positioning Theory*, Oxford: Blackwell Publishing.
- Harré, R. & Moghaddam, F. (2003) "Introduction: the self and others in traditional psychology and in positioning theory" in Harré, R. & Moghaddam, F. (eds.) (2003) *The Self and Others, Positioning Individuals and Groups in Personal, Political, and Cultural Contexts*, USA: Praeger Publishers, pp. 1-11.
- Herring, S. (ed.) (1996) *Computer-Mediated Communication: Linguistic, Social and Cross-Cultural Perspective*, Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.

- House, J. & Kasper, G. (1981) "Politeness markers in english and german", in Coulmas, F. (eds.) (1981) *Conversational Routine*, The Hague: De Gruyter Mouton, pp. 157-185.
- Huizinga, J. (1938) *Homo Ludens, vom Ursprung der Kultur im Spiel* (20ª edição) Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH.
- Jaffe, A. (ed.) (2009) *Stance, Sociolinguistic Perspectives*, Oxford: Oxford University Press.
- Kramer, B. (2010) "L2P noob, the language of MMORPGs", in Swertz, C. & Wagner, M. (eds.) (2010) *Game|| Play||Society, Contributions to Contemporary Computer Game Studies*, München: kopaed, pp. 135-146.
- Kramer, B. (2013a) "I'm by Default Polite – Politeness and Positioning in MMORPGS", *Discourse and Interaction*, 6/1/2013, 41-53.
- Kramer, B. (2013b) GTFO!! - *Politeness and Stylistic Features as Means of Positioning in MMORPGs*, disponível em <http://phaidra.univie.ac.at/o:313572>, último acesso em 06/05/15.
- Kramer, B. (2014) *L2P noob!! - The Pragmatics of Positioning in MMORPGs*, Tese de doutoramento, Vienna: Vienna University.
- Locher, M. (2004) *Power and Politeness in Action: Disagreements in Oral Communication*, Berlin: Mouton de Gruyter.
- Scollon, R. & Scollon, S. (2001) *Intercultural Communication: A Discourse Approach*. 2ª ed, Oxford: Blackwell Publishing.
- Terkourafi, M. (2008) "Toward a unified theory of politeness, impoliteness, and rudeness", in Bousfield, D. & Locher, M. (eds.) (2008) *Impoliteness in Language, Studies on its Interplay with Power in Theory and Practice*, Berlin: Mouton de Gruyter, pp. 45-74.
- Trippe, R. (2009) *Virtuelle Gemeinschaften in Online-Rollenspielen, Eine Empirische Untersuchung der Sozialen Strukturen in MMORPGs*. Berlin: LIT Verlag.
- Watts, R. (2003) *Politeness*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Widdowson, H. G. (1984) *Explorations in Applied Linguistics 2*, Oxford: Oxford University Press.
- Yee, N. (2006) "The Psychology of Massively Multi-User Online Roleplaying Games: Motivations, Emotional Investment, Relationships and Problematic Usage", in Schroeder, R & Axelsson, A (eds.) (2006) *Avatars at Work and Play: Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments*, London: Springer-Verlag, pp. 187-207.

LUDOGRAFIA

- Turbine Inc. (2007), Lord of the Rings Online®
- Mythic Entertainment (2008), Warhammer Online: Age of Reckoning®
- Blizzard Entertainment (2004-2014), World of Warcraft®

NOTA BIOGRÁFICA

Birgit Swoboda (Kramer, de nascença) é antiga aluna do departamento de Estudos Ingleses da Universidade de Viena. É licenciada em história e doutorada em linguística inglesa. Encontra-se atualmente em licença de maternidade, mas prossegue a sua investigação como investigadora *freelance*. Os seus interesses de investigação são comunicação mediada por computador, linguagem da net, mudança linguística, teoria de cortesia e estudos de jogos de computador, nomeadamente MMORPG.

E-mail: birgit.kramer@gmail.com

Siemensstr. 14/4/31, 1210 Viena, Áustria

* **Submetido: 30-11-2014**

* **Aceite: 15-3-2015**

GTFO!! - POSITIONING AS INTERACTION STRATEGY IN MMORPG COMMUNICATION

Birgit Swoboda

ABSTRACT

OMG! Lol noob :)! When gamers, especially of MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) like World of Warcraft®, talk to one another they adapt language to their needs, as do all speakers. It is a common misconception that expressions such as smileys, acronyms and neologisms are a deterioration of current language. On the contrary, they can be regarded as instances of creativity, efficiency and in-group markers. Moreover, these expressions help gamers to position themselves in conversations, thus they can be regarded as active interaction strategies in the gaming discourse. But while communication is of crucial importance to achieve goals and for role-playing in MMORPGs, there are many communicative challenges for gamers, such as high-stress situations, missing paralinguistic cues and intercultural obstacles. By reference to an online-questionnaire, a self-compiled corpus and theories of pragmatics this paper sheds light on interaction strategies used by MMORPG-gamers.

KEYWORDS

Positioning; pragmatics; discourse analysis; MMORPGs; CMC

INTRODUCTION

According to the scholar Huizinga (1938: 20-21), games and playing games form communities in which shared in-group meanings, language and conventions are created. Hence it comes as no surprise that non-gamers when talking to gamers, or listening to a conversation between them, are either confused or unable to understand what is said. An example of this are MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role-playing Games) like World of Warcraft® or Lord of the Rings Online® which are currently popular computer-games. In these games gamers do not only play together but also communicate with one another. It is not uncommon to see a sentence as illustrated in the following example:

Example (1)

LFG SoO normal 2DD and tank

Here, a gamer of World of Warcraft® is asking for help by looking for a group (LFG) in particular two damage dealers (DD, classes focusing on causing damage) and a tank (a class which concentrates on getting the enemies' attention so that the damage dealers can fight without interruption) for the raid Siege of Orgrimmar (SoO) in normal mode. These acronymic LFG-sequences used in MMORPGs do not only, as Huizinga (1938: 21) claims for in-group meanings, create secrets which exclude outsiders, but also raise efficiency and speed in the interaction between the gamers. It takes almost four lines to describe

what the five word sequence expresses. Thus, the acronymic way of asking for help saves the gamers time and effort. Yet, even though the language of gamers consists of several features expressing distinctive meanings and functions, non-gamers often dismiss the language of gamers as nonsense or even as a deterioration of current language. Efficiency and time-saving are not the only motivations of the distinct use of language in MMORPGs, but also expressing creativity and individuality as apparent in the use of smileys.

These and several other motivations and linguistic expressions can be subsumed under the term positioning. Whenever people, hence also gamers, talk with one another, they take a position in the conversation at hand since they want to achieve an effect. This does not necessarily have to be a hierarchical decision or a matter of power relations, even though scholars like Harré and Moghaddam (2003: 5-6) regard position as “cluster of rights and duties to perform certain actions[...]”. For them a position is a certain place in a hierarchical setting or story line like being a judge in the story line of a court trial. My approach, as put forth in Kramer (2014) regards a position as a place in relation to others. In my definition of a position the focus is on the underlying motivation and the perlocutionary effect the speakers want to achieve, rather than on the social conventions, rights and rules which are applied to a situation, genre or, as Harré and Moghaddam call it, story line. Positioning, in my definition, is a matter of co-operation, which is also a crucial aspect of playing MMORPGs.

By applying the concept of positioning to the setting of communication in MMORPGs, light is shed on the underlying motivations and desires of gamers as well as speakers in general. This article does not only describe the use of and reasons for certain linguistic features in MMORPG communication but also attempts to raise awareness of the manifold aspects of language used by the players. It elaborates on the notion of positioning and looks at how gamers deal with challenges caused by the medium and use distinct features of communication in them to their advantage in order to position themselves in conversations with one another. The exploration of communication and positioning in MMORPGs raises questions in how far it differs from interaction outside these games.

Clearly, computer-games and MMORPGs have received increasingly attention during the last years. Scholars like Consalvo (2009), Corneliussen *et. al.* (2008), Trippe (2009) or Yee (2006) started to prepare the ground for more research in these areas. Yet, linguistic inquiries have been rare in computer game studies and especially so in the setting of MMORPGs. Certainly, one can resort to the meanwhile extensive research done in CMC (computer-mediated communication) like Crystal (2006), Danet and Herring (2007), Baron (2008) and Herring (1996). But while both areas, CMC and MMORPG communication, may look similar they are not the same. Gamers are faced with other challenges than the common Internet user and they have other needs for communication. As mentioned already, only little research has been done in the field of language use in MMORPGs, especially the issue of positioning, and topics of pragmatics like politeness in games have not received enough attention so far. However, the works of Grice (1991), Brown and Levinson (2009) and Goffman (1967) on co-operation and facework offer useful frameworks for dealing with communication and positioning in MMORPGs.

Although the concepts of politeness theory were not formulated to take online communication into account they can still be applied as frameworks to all linguistic situations. Similarly, research in positioning theory can and has to be drawn upon even though it is not aimed at communication in MMORPGs, like Harré and Langenhove (1999), Harré & Moghaddam (2003), Jaffe (2009) and Du Bois (2007) as these theories and concepts provide a sound foundation for dealing with communication in MMORPGs.

Yet, it is not enough to only review previous works when attempting to explore the topics of communication in MMORPGs. Therefore, data was collected for this research in MMORPGs and outside of them. The following section describes the data sources and methods used for this research, before MMORPGs as communication setting are dealt with illustrating the communicative challenges but also opportunities they pose. Afterwards the concept of positioning is described in more detail and how it can be applied to the MMORPG setting supported by examples taken from the data collected for the research.

DATA AND METHODS

This paper is based on a survey carried out for my PhD thesis project (Kramer: 2014). It has been the basis for other papers and articles like Kramer (2010; 2013a; 2013b). A hands-on approach was followed including actively researching the speech community of MMORPG gamers. Hence, the data was gathered in MMORPGs, in the game (henceforth ingame) and from gamers, thus qualitative data in form of a self-compiled corpus as well as elicited data from a questionnaire. The data sources complement one another and allow reassessing findings in the other data set. At this point it has to be mentioned that I limit myself to text-based communication in my study. Despite the popular use of VoIP (Voice over IP) chats, meaning communicating using headsets, I argue that written communication is still prevalent when it comes to casual gaming, playing in random groups and contacting strangers. Three data sources or methods were drawn upon to research the communication in MMORPGs, a self-compiled language corpus, an online-questionnaire and introspection.

First, the questionnaire provides quantitative, elicited data and was collected in form of an online survey. The online-questionnaire was a self-selected survey, hence, there was no artificial sampling applied to the questionnaire. The questionnaire consisted of 50 questions comprised of three parts: gamer profile, gaming behavior and language behavior. The gamer profile surveyed general data like gender, age, nationality and native languages spoken by the gamers. The questions about gaming behavior interviewed the participants about their playing time per week, self-assessment concerning their gaming style and gaming behavior. The main part of the questionnaire surveyed the language behavior. The questions attempted to determine the use of stylistic features and politeness ingame as means of positioning. All in all, 324 gamers coming from 42 countries participated and completed the survey.

The collected data was analyzed using statistical and quantitative methods. The results were linked to the concept of positioning and brought into context. A combination

of rating questions and open questions provided insights into the use and frequency of stylistic features as well as the gamers' perception of communication ingame. The results demonstrate how gamers react when confronted with problems ingame and how they attempt to avoid a potential face threatening act. Applying the conceptual framework of positioning to it allowed exposing motivations and influential factors that bring about linguistic choices.

Second, the self-compiled corpus complements the online-questionnaire since it provides observed, qualitative data. It yields examples of communication in MMORPGs as well as outside of the games. The ingame communication data consists of chat-log-files. All in all, 1,776 hours of communication were recorded in the games, primarily in World of Warcraft® and Lord of the Rings Online®. Furthermore, the corpus consists of communication from official game message-boards and the official game websites. Summing up, the data collected from outside the game equates 300,000 characters. The corpus was analyzed using grounded theory and a hermeneutic approach. Rather than categorizing, labeling and measuring specific language features in the corpus, meaning and language use were analyzed using frameworks and theories of pragmatics and the concept of positioning. This approach allowed context-specific observations in certain situations. However, the corpus did not only provide examples of real and contextualized language use but also allowed testing hypotheses. It was used as a complementation to the questionnaire, since findings in the questionnaire could be tested in the corpus and vice versa.

Third, introspection was used as an approach to research the language of MMORPG gamers which means that the researcher is a member of the speech community researched. Being part of the community allows knowing the in-group workings and meanings of a speech community. As a gamer of computer-games and MMORPGs, I have insights into the gamers' culture, history, language use and usage and behavior of the speech community. A qualitative heuristic approach was followed while researching, observing and discovering language use of gamers. This type of observed data not only gives information of language use from an insider perspective but also provides authentic examples of real language usage compared to other approaches which use artificial examples.

The three data sets and types of methodology complement one another and also help to compensate for shortcomings in the other sets. The combination of the data sets makes the picture clearer, yet it is still a kaleidoscope and not exactly the whole effigy.

MMORPGS — COMMUNICATIVE SETTING AND CHALLENGES

Before describing the communicative setting and challenges present in MMORPGs, it is necessary to explain what MMORPGs are. MMORPGs are currently highly popular computer-games like World of Warcraft®, Lord of the Rings Online® or Warhammer Online®. The acronym stands for Massively Multiplayer Online Role-playing Games and describes the main features of this gaming genre. These games are role-playing games (RPG) in which a large (massive) amount of gamers simultaneously plays online with each other (multiplayer). While the name of the game genre includes the

term role-playing, referring to the assuming and acting out a role of a character (avatar), the extent of the actual role-playing varies from MMORPG to MMORPG and from gamer to gamer (see Kramer, 2013b: 7).

As mentioned in the introduction, the gamers do not only play together but also communicate with one another using channels of communication available in MMORPGs like chat-channels and official message-boards provided by the game developers. Chat-channels are comparable to chat-rooms ingame. There are several chat-channels, which have specific functions, available to the gamers in MMORPGs. The general chat-channels are used to seek for other gamers to play with, search for items to buy or sell or advertise one's own guild. Chitchat which has nothing to do with the game is discouraged in the general chat-channels. While the general chat-channels can be used and read by all gamers on the same server, other channels are more private like party channels, if the gamer is in a group of gamers (party), or the guild channels if he or she is a member of a guild (an association of gamer characters). Gamers can only read and use these channels if they are in the respective group or guild. While the chat-channels are like chat-rooms one-to-many communication forms (see Baron, 2008: 22-23), there is also the possibility to privately message one gamer, so called whispering, which can be regarded as one-to-one communication (see Baron, 2008: 17-18).

Outside the game, most MMORPGs offer their gamers message-boards (or forums) to communicate. These can be used by the gamers to exchange about the game or anything else which they are interested in. Message-boards offer the gamers a platform for casual chitchat and small-talk which is discouraged in ingame chat-channels.

These communication channels are written forms of gamer interaction. As has been mentioned before, the only spoken type of communication in MMORPGs is VoIP chat, which has been disregarded in this survey for the already noted reasons. Furthermore, all but one channel of MMORPG communication, namely the message-boards, are synchronous forms of communication, in that the interlocutors are present while talking. The various technical characteristics of the listed channels provide the gamers with different possibilities and challenges. For example, the privacy of one-to-one communication can be an advantage when a gamer does not want to harm his or her gamer reputation by asking a question. However, the process of information gathering from a single person, for example where a certain quest objective is located, can be slow and unsuccessful. One-to-many communication, for instance asking a question in the general chat-channel, can provide more and faster replies than the private whispering of individuals. Another factor that influences the language of gamers is the possible time lag between production and reception. Asynchronous forms of communication such as message-boards do not require the presence of the interlocutors during production of speech, hence it could take time until the interlocutor reads a question on a message-board and answers it. Yet, even in synchronous forms of communication like chats, there is a certain time lag partly because the interlocutor does not know if the other person is still typing something or already done (see Kramer, 2014: 104-111).

Besides these technical characteristics of communication in MMORPGs, there are also other aspects affecting the way gamers communicate with one another. A crucial

factor influencing the language used in MMORPGs and in computer-mediated communication (CMC) in general is the absence of paralinguistic cues. In normal face-to-face conversations facial expressions, gestures and the sound of the voice help interlocutors to interpret the utterances of the other speaker. Yet, in MMORPGs all but one channel of communication are written forms of communication, hence these cues helping to interpret meanings are missing. In order to compensate for these missing paralinguistic cues, gamers utilize stylistic features like smileys to add meaning to their written conversations (see Dittmann, 2001: 72).

There is another communicative characteristic of MMORPGs which leads to opportunities and challenges, namely the fact that for many gamers English became a lingua franca ingame. One reason for this is the technical setup of these games. MMORPGs are separated into region servers based on the region the gamer is in and language servers. Gamers have to play on the servers provided for their region. In most cases these are the following: United States, Europe, Asia and Pacific. The language servers refer to the prevalent language used on the respective server hence it is expected to use the server language in the chat-channels and support is only given in it. Normally, English, German, French and Spanish language servers are offered to the gamers. World of Warcraft® has in addition to this Italian and Russian servers. According to the study the 324 gamers participating come from 42 countries and a wide range of language backgrounds. They are native speakers of 36 different languages and 31 languages are named to be spoken as foreign or secondary language by them. It comes as no surprise that no game can offer a language server for every language, hence many are forced to play on English servers. According to my data 291 (89.8%) of 324 gamers play on English language servers. However only 126 (39%) regard themselves as native speakers of English, thus the majority of gamers on English language servers are non-native English speakers, yet they use English to play and communicate with one another. The prominence of English as the most spoken foreign language (197) of the gamers combined with the fact that 291 gamers play on English language servers, allows for the conclusion that English is used as a lingua franca by many gamers. It has to be noted, however, that the high amount of gamers speaking English as a secondary language does not allow for any claims about the proficiency of the gamers in it. The participants specify several levels of proficiency ranging from that of beginner to native like competence. This has to be kept in mind as a challenging aspect for the communication in MMORPGs: not all gamers are equally skilled in English and yet they are forced to use it ingame (see Kramer, 2013a: 47-48). While there are clearly also guilds based on language background, for example Danish guilds on English servers, many of them have another than language focus. They want to achieve something in the game and therefore the gaming skills are of more importance than a shared language background. This means that the possible different language backgrounds of the players are a challenging factor but not a prevalent one for grouping up into guilds.

Thus, MMORPGs and their communication setup provide the gamers with opportunities but also challenges. An aspect which makes MMORPGs different to other

current computer-games is the strong incorporation and linking of social and co-operative gaming. Two driving forces in co-operative gaming in MMORPGs are achievement and progression which are linked in a vicious circle, since in order to progress in the game, the gamer has to achieve something (fulfill quests), but to do this he or she has to improve his or her character in the game (e.g. reaching higher levels with one's character or getting better gear). In addition progressing ingame requires sooner or later the help of others, therefore gamers have to co-operate and play together to achieve something. The experiences, challenges, failing and success weld the gamers together, create friendships, and deepen existing ones in MMORPGs. By this speech communities with strong ties are created. This highlights also the social aspects of these games. The communication tools provided by the game allow strong interaction and socializing between the gamers. According to the results of the questionnaire the aspect of socializing and spending time with friends and family online in MMORPGs is an important one. Clearly, some gamers are motivated more by achieving something in the game, improving and bringing to perfection their characters than role-playing, exploring and creating characters with background stories, yet the social and co-operative component is a part of all these gaming motivations. One can achieve something in the high levels of the game only with help of others. Improving one's character requires materials and resources that other gamers can offer and role-playing is more exciting when there is someone to perform to. As will become apparent in the following sections, co-operation ingame does not only mean to help one another but also to verbally communicate with others and to be involved in the process of interpersonal positioning. In turn the setup of the game and the distinctive communication ingame influence the language of the gamers.

Another factor which crucially influences the gamers and their language are high-stress situations. Many ingame encounters are complex, attention demanding, time-intensive and cause enormous pressure and stress in the gamers. The gamers are required to be able to multitask and deal with several different inputs synchronously. This also influences their gaming styles and their language. Often it is a matter of ingame life or death, hence there is not much time for long-winded explanations. Typing *inc* for incoming and by this warning the other gamers from an approaching danger or attack is by far faster than typing "Watch out! There are enemies arriving!" This is also linked to what Huizinga (1938: 27-30) refers to as holy earnestness. Games cause strong emotions like sympathies, excessive joy but also earnestness about the outcome in gamers. For gamers it is not just a game but a serious matter. That is why the high-stress situations as well as the desire for progression and achievement are treated by participants with such earnestness and greatly influence their language.

A final factor which has to be mentioned in connection to language in MMORPGs, even though it is not necessarily valid to every gamer, is the role-playing aspect. Paradoxically, while MMORPGs have the term role-playing in their name, role-playing is not mandatory. Yet, it is an aspect which can influence linguistic choices and lead to the intentional omission of stylistic features, like smileys as they are often frowned upon by strict role-players. At the same time it can also cause gamers to use specific politeness

or impoliteness and positioning strategies because they are part of the enacted character. According to the questionnaire some classes are predestined for certain behavior, for instance priests are very often played as overly polite while rogues and death knights are usually rude or impolite. Other examples of language used for role-playing are the use of certain register or dialects and accents.

Gamers face numerous communicative challenges in MMORPGs. The technical setup of these games with several channels of communication offered to the gamers provide different opportunities such as differences between production and reception time (asynchronous/synchronous communication) and the factor of direction (one-to-one/one-to-many communication). The written medium with the absence of paralinguistic cues as well as the fact that some gamers use English as a lingua franca are additional obstacles to overcome. Yet the manner of MMORPGs requires the gamers to co-operate, play together and hence also communicate with one another to achieve goals. The goals become congruent with the motivations of the gamers, namely progressing, achieving, socializing, role-playing and exploring. All these aspects influence the language of gamers. The following concept of positioning is an attempt to describe how the manifold influential factors motivate linguistic choices taken by gamers.

POSITIONING THEORY

The concept of positioning is at first glance easily explained. To recall the definition given in the introduction, whenever we talk to one another we take a position in the conversation at hand, it is so to say a place in social space. But while the term positioning theory is normally used in psychology, the concept as such is not unknown to other sciences and disciplines. The notion of territoriality and negotiation which is closely linked to positioning theory is common in several approaches. Terkourafi (2008) claims that there is a biological grounding for the concept of positioning namely the two poles of approach and withdrawal. Every organism even bacterium has deeply engrained reactions of approaching and withdrawing. When approaching another life form, one has to let down one's guard and take the risk of harm. When withdrawing and choosing security over risk, one passes on a possible chance for food, reproduction or interaction.

A similar dichotomy can be observed in the concept of the face as described amongst others by Goffman (1967: 5) and refined by Brown and Levinson (2009). The positive face is our want to be accepted and appreciated, hence approached. The negative face is our desire for independence and not being imposed on, therefore withdrawal. Scollon and Scollon (2001: 46-51) as well as Locher (2004: 55) refer to these two sides of the face as involvement and independence, and note the paradox of the concept as both sides of the face cannot be combined completely at the same time. Widdowson (1984: 85) describes similar opposites calling them the territorial imperative and the co-operative imperative. Likewise, Goffman's (1967: 5-45; 47-95) notion of facework and demeanor and deference can be regarded as a treatment of the concept of approach and withdrawal which is the basic grounding for positioning. He notes the possible risk of endangering one's own privacy and territory when interacting with others: "There is an inescapable opposition

between showing a desire to include an individual and showing respect for his privacy.” (Goffman, 1967: 76).

As Durkheim (as quoted in Goffman, 1967: 73) put it: “The human personality is a sacred thing; one dare not violate it nor infringe its bounds, while at the same time the greatest good is in communion with others.” This means that on the one hand, humans want to be independent in their own territory and have privacy. On the other hand, they desire the closeness of, the involvement and co-operation with others.

These dichotomies provide the essential human needs which are at the basis of the concept of positioning. But what is a position?

“A position is a place in social space in relation to others either taken by oneself or appointed to by someone else, achieved through positioning in order to cause certain perlocutionary effects in the interlocutor(s). Positioning is a dynamic, relational and active discursive process consisting of complex and multiple layers of meanings and positions realized in one or more simultaneous communicative acts (language, extralinguistic cues like gestures and facial expressions and symbolic forms). The process requires the interlocutors to cooperate and negotiate meanings and positions in the context of the situation, sequence, genre and social space which add up to the personal biographies and experiences of the speakers influencing their subsequent conversations.” (Kramer, 2014: 190)

This means that positioning is a dynamic process with no clear-cut borders. Just like dancing, positioning means that an action by one speaker leads to a reaction in the interlocutor which causes again a reaction in the speaker. These actions can be several positioning moves taken simultaneously for example the use of certain language (e.g. word choice, grammar structures, accent, etc.) or extralinguistic cues like gestures, a gaze or symbols. Furthermore, a speaker can not only take a position himself or herself but also assign it to the interlocutor. The prosecution can assign the position of witness and with this certain behaviors and conventions of communication, for example a witness should not ask questions but answer them. Similarly, ingame the raid-leader assigns certain positions and behaviors linked to them for instance the position of healer. A healer is supposed to heal and not deal damage. One of the most important aspects of positioning is the context which allows the speaker to interpret and negotiate the meanings of the utterances. But since communication and therefore also positioning is a dynamic process it is a joint-venture and requires the co-operation of the speakers in the frame of the two poles (approach and withdrawal) or faces (positive and negative face/ involvement and independence) (see Kramer, 2014: 182-190).

In the next section I demonstrate how such an approach can be applied to MMORPGs which bereft the gamers from features available in face-to-face communication like the sound of the voice, gestures and facial expressions.

POSITIONING IN MMORPGS

At first glance the communication in MMORPGs and in online communication might look either deteriorated with its seemingly wrong orthography, unconventional use of keyboard characters and acronyms, or bereft of features transmitting additional information in communication like extralinguistic cues. Yet neither is the case. Approaching the language used in MMORPGs with positioning theory shows that the base of communication ingame and outside of it are very similar as this section shows. I have already illustrated in example one from the introduction how MMORPG gamers use features like acronyms and neologisms for their needs.

Example (1)

LFG SoO normal 2DD and tank

As mentioned before, here, a gamer is looking for a group (LFG) in particular two damage dealers (DD) and a tank for the raid Siege of Orgrimmar (SoO) in normal mode. It is definitely a long-winded sentence compared to the acronymic way, hence using acronyms serves the desire for efficiency in gamers. This is supported by the results of the questionnaire which show that acronyms are the preferred way of asking for help in MMORPGs. 79% (257 of 324 gamers) rate acronymic LFG-sequences as appropriate, only 11% as inappropriate.

Acronyms do not only speed up conversation and by this nourish the gamer's strife for efficiency but can also be regarded as in-group markers and positioning moves because they allow the gamers to actively position as part of the gamer's community and approach the territory of the other gamers. If a gamer did not know what a tank is, he or she would be exposed as noob, a newcomer to the game, and clearly not be taken along to such a demanding undertaking. Hence in-group markers like acronyms and neologisms allow the gamers to separate wheat from chaff, the pro-gamers (professional gamers) and the noobs. However, this also means that decoding, reading and understanding acronyms and neologisms to position as a gamer within the community is not enough, but rather active use of these features is required. Hence when asking for help, using certain acronyms and terms of the community allows the gamer to openly present himself or herself as pro-gamer compared to the noob. Clearly, other gamers will be more willing to help a gamer who knows how the wind blows rather than having to help along a newcomer who will probably need additional explanation during the quest.

Furthermore, LFG-sequences can be regarded as conventionalized schemata. Conventions and rituals are fundamental structures of interaction since they organize the course of actions but also categorize which actions are appropriate or not. Moreover, they provide the speaker with secure pathways through interactions. The LFG-sequences offer the gamers security because the exact quest objective is stated by naming which dungeon or raid gamers are gathered for. This also means that there is a fixed end to the undertaking, if SoO is finished, the group will disband. Furthermore, the LFG-sequence declares what is expected of the gamers, a tank and two damage dealers are needed not a healer. Therefore, LFG-sequences combine clear structure, information transmission, positioning as part of the in-group and efficiency (see Kramer, 2014: 151-153).

Another good example of positioning ingame by means of stylistic features are smileys or emoticons. According to Crystal (2004: 38-39) a smiley is “a sequential combination of keyboard characters designed to convey the emotions associated with a particular facial expression”. Smileys are not only commonly known and used in MMORPG communication but also outside the Internet. The participants of the questionnaire state that they use smileys especially when whispering or messaging friends (46% often, 26% always, 16% occasionally, 8% not very often, 3% not at all, 1% did not answer the question). Based on the results, it could be said that the less familiarity a situation has, the fewer smileys are used by the gamers. Like facial expressions, smileys convey information and fulfill several functions which help to position in conversation but also allow interpretation of utterances and positions of the interlocutors. For example, smileys can fulfill a back-channel function, by using them the speaker can display attention to the interlocutor and encourage him or her to continue in his or her talk. Furthermore, they can be used to convey approach and closeness through sympathy and compassion but also withdrawal and distance through antipathy.

The functions of smileys or possible reasons why they are used by speakers, namely creativity, efficiency, compensation for missing extralinguistic features and conveyance of additional information, also provide insights into their use as means of positioning. The following example shows how smileys are used as positioning strategy in MMORPGs:

Example (2)

(: so one last chance where you either do what we say or I'll kick you out, I'm afraid S:

Here, a gamer warns another gamer who caused the death of all party members (wipe) by a beginner's mistake that he or she will be removed from the group (kicked) if he or she does not shape up. The use of the positive smiley (: attenuates the harsh comment. The second smiley S: conveys the mixed feelings of the speaker if not even a certain confusion caused by the malpractice of the other gamer. The gamer clearly positions in this conversation as the leader of the group who is in charge and also responsible for the success of the undertaking. At the same time the gamer evokes closeness and even shows minimal sympathy for the other gamer by using a positive smiley and attenuating the negative effect of the warning. The sympathy is qualified by the use of a smiley depicting confusion and discomfort. While the speaker claims a position close to the other gamer thus claims to some extent sympathy, he or she also clearly positions in a way which shows disapproval and discomfort (see Kramer, 2014: 221-222). The results of the questionnaire show that smileys are commonly used as means of mitigation in difficult situations like wipes or arguments. Generally, it can be said that gamers react more positively to requests when a smiley is used and they are aware of this, hence, use smileys for this purpose.

Another feature which is illustrative when it comes to positioning is leet (1337). Leet is derived from elite and refers to a code in which numbers and symbols substitute letters in order to visually represent them. Thus the transcription of leet is 1337. Leet is strongly connected to individuality and creativity because it is up to the speaker which letters to replace by which symbol or number. Clearly, leet does not make communication

faster or more efficient, it therefore also does not serve the desire for efficiency and perfection but rather the desire to be creative and different.

Example (3)

How me get cool gr33n n4m3 on ze forums liek you ? O.o [sic]

In the given example the *e* is replaced by three, *o* by zero and *a* by four. In addition the words *the* and *like* are deliberately misspelled which is a common feature of leet. The example shows that leet is used in a playful and creative way but also to provoke or for irony. Besides creativity and individuality, the creation of an insider code is a reason for the use of leet. Hence, when it comes to positioning one could assert that gamers use leet to position within the gamer-community. However, there is a problem with this claim. While leet clearly exists and is often depicted as stereotypical marker of the community for example in machinimas (films created by gamers ingame) or popular culture as well as used for merchandise articles, the results of my survey show that it is rarely used by gamers. On average 66% of the gamers claim that they do not use leet at all. The discrepancy between the perception of the general public which regards leet as a marker for gaming culture and the results of the questionnaire could be explained by the negative connotation leet has in the gamer-community. Leet is often regarded as childish, immature and gamers who use it are vilified as leet-kiddies. Yet, gamers use leet from time to time or buy merchandise with leet prints on them. Leet can therefore be regarded as a very special stylistic feature when it comes to positioning. On the one hand, leet positions a gamer as member of the group and as creative and playful. On the other hand, leet puts the gamer in an odd position connoted with childishness and immaturity (see Kramer, 2013b: 12). According to this argumentation, it could be said that if a gamer uses leet, it is a conscious linguistic choice. The speaker actively takes a certain position within a community, or when speaking to people who are not gamers and therefore outside of their community. It is a clear statement of affiliation and individuality and can be used as provocation.

The examples given so far were straightforward and positioning moves could easily be determined. In many cases it is difficult to tell the positioning moves or redressing strategies apart, when following Brown and Levinson's (2009) frame of politeness redressing strategies. The main reason for this is that speakers do not use only one single strategy in an utterance but several simultaneously. They mix the strategies of positioning and use various positioning moves in an utterance. The following example illustrates this:

Example (4)

Hmmm (insert name here ^^)..do you think we could try it again a little better next time dear? Its not really your fault but its a little annoying :) [sic]

The situation is the same as in example two, a gamer in a group of gamers causes the death of all party members by a beginner's mistake but refuses to take advice. The participant aims at the negative face of the other person, by asking him or her if he or she could possibly do better. The other player's co-operation is sought and it is tried to involve him or her in solving the problem by means of an inclusive *we*. This is an attempt by the gamer to preserve the freedom of the other player to decide and act. "Instead of

ordering the other person and thus imposing on the gamer, redressing the utterance as request and mitigating the negative emotions by words like *little* attenuates the [face threatening act]" (Kramer, 2013b: 16). Such expressions, referred to as downtoners and understaters by House and Kasper (1981), "modulate the impact of the speaker's utterance" (Watts, 2003: 183). At the same time, the use of positive redressing strategies claims common ground, for example calling the other gamer *dear*. Obviously, the gamer also makes use of an ironic tone to manipulate the other gamer to some extent and challenge him or her to improve his or her play. Furthermore, the use of a positive smiley mitigates the negative emotions caused by the utterance. Hence, the gamer uses several layers and positioning moves to interact with the other player in order to induce him or her to follow advice. The gamer performs a balancing act between approaching the other player and withdrawing from him or her.

When the participants are asked about their politeness strategies in such situations, the majority answers that it gets them better responses to be polite. Several participants note that using polite language in difficult situations like wipes can be useful to, as one participant says, "talk him round", make him or her realize the mistake and follow given advice. It is not what you say but how you say it. Impolite behavior could cause the other gamer to leave and that would leave the group one member short and slow down the group or prevent the success of the undertaking. Hence, politeness is used as a means of positioning in order to successfully play together and achieve goals (see Kramer, 2014: 300).

The gamers make use of the several resources such as those described in the previous section, smileys, leet, neologisms and acronyms. Their choices are influenced by the considerations of the channel, the community, the context and its conventions. What is expected of gamers by other gamers as well as how to deal with someone who does not conform to the schemata of the community is illustrated by the example of the wipe. It is striking to see that the strategies and positioning moves by the gamers in such a situation as well as the underlying concepts influencing them (e.g. efficiency and rapport) are remarkably similar to those in the real world outside the game. This is not surprising as gamers are speakers. They are the same humans as outside the game. They have the same needs, for example the wish for co-operation, closeness and appreciation but also the desire for freedom, distance and security. Furthermore, they want to achieve something with their utterances just like any human.

CONCLUSION

This paper demonstrates the numerous challenges gamers are faced with while gaming and the motivations and desires which drive them. The gamers are confronted with the technical challenges of these games and its communicative settings. Additionally, the gamers' goals and motivations influence their language, for example the need and desire to be efficient and fast in order to save ingame lives and achieve something, but also to display their knowledge of the in-group code and their involvement with the community.

Progression, achievement and socializing are directly linked to co-operation ingame and therefore also to interaction. In order to play MMORPGs one has to interact and co-operate with other gamers and therefore gamers alter language to serve their needs.

While communication in MMORPGs looks different and strange compared to communication outside of it, it actually is very similar to it. Positioning for example appears to be similar ingame as in real-life. The means and tools of communication may look at first glance completely different than outside the games, for example smileys, acronyms and leet, but they fulfill the same functions as other means of communication outside of MMORPGs. Smileys do not only compensate for the lack of paralinguistic cues but convey additional meanings, just like facial expressions which can be used as back-channel, or additional source of information.

Why is that? My answer to this is that the underlying concepts, motivations and needs of the speakers are the same. The gamers are in the end speakers, the same speakers as outside the games and they have the same needs. They want to be appreciated and part of a community at the same time independent and free. A balancing act which humans fulfill in every conversation where ever they are in a game or outside of it. Yet, what can be noted is that the desire for personal individuality and independence takes a back seat in MMORPGs to allow space for other more prevalent desires ingame. Subordinating one's own wish for independence to co-operation furthers achievement and progression. Instead of insisting on one's individuality, also in communication, complying to conventions, in-group meanings and general co-operative behavior leads to successful playing. It might be very unique and satisfying one's wish to be individual to play a healer who storms to the front lines to fight and uses long-winded language to express. However, this does not conform to conventions of gaming and does not support successful playing together. Clearly, communication is a constant process of negotiation and balancing act between being appreciated and independent. Yet, co-operative playing is of utmost importance in MMORPGs hence one has to take oneself back to further the gaming experience and the chances of success. In order to perform these balancing acts the gamers make use of all their linguistic faculty and arsenal of interaction strategies. There are no clear-cut borders between the game-world and real-life, thus MMORPGs can provide insights into how motivations like achievement influence our language in general. //

REFERENCES

- Baron, N. (2008) *Always On, Language in an Online and Mobile World*, Oxford: Oxford University Press.
- Brown, P. & Levinson, S. (2009) *Politeness: Some Universals in Language Usage*, 18th ed., Cambridge: Cambridge University Press.
- Consalvo, M. (2009) "Lag, language, and lingo, theorizing noise in online game spaces", in Perron, B. & Wolf, M. (eds.) (2009) *The Video Game Theory Reader 2*, New York: Routledge, pp. 295-312.
- Corneliussen H. & Rettberg, J. W. (eds.) (2008) *Digital Culture, Play and Identity. A World of Warcraft® Reader*, Cambridge (MA): MIT Press.

- Crystal, D. (2004) *A Glossary of Netspeak and Textspeak*, Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Crystal, D. (2006) *Language and the Internet*, 2nd ed., Cambridge: Cambridge University Press.
- Danet, B. & Herring, S. (eds.) (2007) *The Multilingual Internet: Language, Culture, and Communication Online*, Oxford: Oxford University Press.
- Dittmann, M. (2001) *Sprachverwendung im Internet, Untersuchungen zur Nutzung des Internet Relay Chats (IRC) in Deutschland und Frankreich*, Sarlat: Editions Indoles.
- Du Bois (2007) "The stance triangle", in Englebretson, R. (ed.) (2007) *Stancetaking in Discourse: Subjectivity, Evaluation, Interaction*, Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, pp. 139-182.
- Goffman, E. (ed.) (1967) *Interactional Ritual*, New York: Anchor Books.
- Grice, P. (1991) *Studies in the Way of Words*, Boston: Harvard University Press.
- Harré, R. & Langenhove van L. (eds.) (1999) *Positioning Theory*, Oxford: Blackwell Publishing.
- Harré, R. & Moghaddam, F. (2003) "Introduction: the self and others in traditional psychology and in positioning theory", in Harré, R. & Moghaddam, F. (eds.) (2003) *The Self and Others, Positioning Individuals and Groups in Personal, Political, and Cultural Contexts*, USA: Praeger Publishers, pp. 1-11.
- Herring, S (ed.) (1996) *Computer-Mediated Communication: Linguistic, Social and Cross-Cultural Perspective*, Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- House, J. & Kasper, G. (1981) "Politeness markers in English and German", in Coulmas, F. (eds.) (1981) *Conversational Routine*, The Hague: De Gruyter Mouton, pp. 157-185.
- Huizinga, J. (1938) *Homo Ludens, vom Ursprung der Kultur im Spiel* (20th edition) Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH.
- Jaffe, A. (ed.) (2009) *Stance, Sociolinguistic Perspectives*, Oxford: Oxford University Press.
- Kramer, B. (2010) "L2P noob, the Language of MMORPGs", in Swertz, C. & Wagner, M. (eds.) (2010) *Game||Play||Society, Contributions to Contemporary Computer Game Studies*, München: kopaed, pp. 135-146.
- Kramer, B. (2013a) 'I'm by default polite – Politeness and positioning in MMORPGs', *Discourse and Interaction*, 6/1/2013: 41-53.
- Kramer, B. (2013b) GTFO!! - *Politeness and Stylistic Features as Means of Positioning in MMORPGs*, retrieved from <http://phaidra.univie.ac.at/o:313572>, date accessed 06/05/15.
- Kramer, B. (2014) *L2P noob!! - The Pragmatics of Positioning in MMORPGs*, unpublished PhD thesis, Vienna: Vienna University.
- Locher, M. (2004) *Power and Politeness in Action: Disagreements in Oral Communication*, Berlin: Mouton de Gruyter.
- Scollon, R. & Scollon, S. (2001) *Intercultural Communication: A Discourse Approach*. 2nd ed, Oxford: Blackwell Publishing.
- Terkourafi, M. (2008) "Toward a unified theory of politeness, impoliteness, and rudeness", in Bousfield, D. & Locher, M. (eds.) (2008) *Impoliteness in Language, Studies on its Interplay with Power in Theory and Practice*, Berlin: Mouton de Gruyter, pp. 45-74.

- Trippe, R. (2009) *Virtuelle Gemeinschaften in Online-Rollenspielen, Eine Empirische Untersuchung der Sozialen Strukturen in MMORPGs*. Berlin: LIT Verlag.
- Watts, R. (2003) *Politeness*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Widdowson, H. G. (1984) *Explorations in Applied Linguistics 2*, Oxford: Oxford University Press.
- Yee, N. (2006) "The psychology of massively multi-user online roleplaying games: Motivations, emotional investment, relationships and problematic usage", in Schroeder, R & Axelsson, A (eds.) (2006) *Avatars at Work and Play: Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments*, London: Springer-Verlag, pp. 187-207.

LUDOGRAPHY

- Turbine Inc. (2007), Lord of the Rings Online®
- Mythic Entertainment (2008), Warhammer Online: Age of Reckoning®
- Blizzard Entertainment (2004-2014), World of Warcraft®

BIO NOTE

Birgit Swoboda (née Kramer), is an alumna of the department of English studies of the University of Vienna. She holds a PhD degree in English linguistics as well as a bachelor degree in history. Currently she is on maternity leave but continuing research as a freelance researcher. Her research interests are computer-mediated communication, netspeak, language change, politeness theory and computer game studies, especially MMORPGs.

E-mail: birgit.kramer@gmail.com
Siemensstr. 14/4/31, 1210 Vienna, Austria

* Submitted: 30-11-2014

* Accepted: 15-3-2015

POR QUE É QUE HEI DE APAIXONAR-ME POR UM DUENDE, QUANDO TAMBÉM NÃO SOU NENHUM OGRE? AS IMPLICAÇÕES DOS AVATARES VIRTUAIS NA COMUNICAÇÃO DIGITAL

Sercan Sengün

RESUMO

Diversos estudos recentes sobre avatares online abordam a sua autenticidade em termos da representação das pessoas que os gerem. Supostamente, os utilizadores construirão uma presença melhorada ou idealizada de si mesmos online, sem compreenderem, no entanto, que os outros fazem o mesmo ao procurarem informações de outros utilizadores através dos seus avatares. Este fenómeno torna-se ainda mais curioso no seio dos espaços dos jogos de vídeo online, uma vez que já se espera que os avatares dos jogos de vídeo não estejam relacionados com os seus jogadores, mas ainda são vistos como fontes de informação acerca dos mesmos. Este estudo aborda a problemática da comunicação e procura explicar o processo recorrendo à Teoria de Redução da Incerteza, de Berger (TRI). Agregando a TRI com diversas outras abordagens não verbais e visuais da comunicação, discute-se de que modo os avatares dos jogos de vídeo – aparentemente não relacionados ou arbitrariamente relacionados com os seus utilizadores – se transformam em fontes de informações acerca dos mesmos. Adicionalmente, de modo a elaborar ainda mais o processo, também se analisa a relação entre o próprio e os avatares. Para criar esta associação, aprofundaram-se as teorias semióticas de Saussure e Lacan e propôs-se uma nova abordagem. O processo de significação de Saussure e as cadeias de significação de Lacan foram adaptados aos avatares digitais, de modo a definir um ciclo repetitivo de retorno contínuo entre os avatares do jogo de vídeo e o próprio.

PALAVRAS-CHAVE

Jogos de vídeo; jogos digitais; avatares; teoria de redução da incerteza; semiótica

INTRODUÇÃO

No Verão de 2014, Zilla van der Born, uma doutoranda / artista holandesa, fez uma grande viagem ao Sudeste Asiático, nomeadamente a Phuket, Luang e Prabang. No decorrer da sua viagem, tirou fotografias de alguns dos locais que visitou, da comida que provou e de muitas outras coisas que fez e partilhou-as através das suas contas nas redes sociais. Manteve, inclusivamente, conversas através do Skype com a sua família a partir do seu quarto de hotel. No entanto, na realidade, van der Born não chegou a sair da sua terra natal, Amesterdão; todas as suas fotografias eram manipulações e o seu quarto de hotel oriental era simplesmente uma parte redecorada da sua casa. Quando questionada pelo New York Times sobre os motivos que a levaram a montar essa fraude, disse simplesmente “*Fiz isto para mostrar às pessoas que nós filtramos e manipulamos aquilo que mostramos nas redes sociais [...] criamos um mundo online que a realidade já não consegue satisfazer.*” (Flanagin, 2014).

van der Born nunca esteve realmente no Sudeste Asiático; porém, o seu avatar nas redes sociais fê-lo de modo muito convincente e fez com que os seus seguidores acreditassem. Poder-se-ia dizer que, a partir de agora, poderá ser mais provável que os seus seguidores encarem com maior ceticismo as informações que ela partilha online; mas o que é mais curioso é que, uma vez que os seus próprios seguidores já tinham realizado eles próprios as operações de *filtragem e manipulação* com os seus próprios avatares das redes sociais, por que é que, em primeiro lugar, acreditaram tão facilmente nesta mentira? Por outras palavras, embora as pessoas estejam cientes de que, como descreve Donath, “no mundo descorporalizado do virtual [...] a identidade também é ambígua” (Donath, 1999: 27), por que é que insistiriam em procurar compreender as verdadeiras identidades observando avatares virtuais?

No caso de van der Born, a escolha do Facebook para esta performance pode não ser acidental. Vários estudos indicaram que o Facebook possuía o potencial de tornar os seus utilizadores descontentes e perturbados, fazendo-os estabelecer uma comparação entre as suas vidas e as vidas dos seus amigos (Burke *et al.*, 2010; Kross *et al.*, 2013). Tal parece acontecer porque os utilizadores têm tendência para filtrar e manipular a narrativa das suas vidas de modo a obterem um próprio idealizado no seio da rede social (Manago *et al.*, 2008). Contudo, por que é que ter conhecimento deste processo (implementá-lo o próprio) não permitiria ao utilizar constatá-lo nos outros?

O presente estudo aborda esta questão a partir de uma fonte improvável em forma de uma teoria da comunicação: a teoria da redução de incerteza, e no âmbito de uma forma muito especial de mundos virtuais - os espaços dos jogos de vídeo. Nos espaços dos jogos de vídeo, este fenómeno torna-se ainda mais curioso, uma vez que estes jogos convidam exclusivamente os seus utilizadores a criarem e a controlarem avatares que não são como eles próprios; porém, os utilizadores parecem procurar pistas relativas a outros jogadores através dos seus avatares, dos quais teriam certamente conhecimento, como sendo constructos imaginários.

O PAPEL DOS AVATARES NA REDUÇÃO DA INCERTEZA

Se procurarmos a palavra “avatar” nos textos escritos antes dos anos 80, as definições encontrados estarão certamente associadas à origem Hindu da palavra, como “*a descida de Deus em forma de um ser*” (Newbigin, 1978: 2). De modo idêntico, os espaços virtuais são criados pelo ser humano e os avatares parecem ser as ferramentas da sua descida a estes mundos, em formas que são diferentes (quase no seu ser) elas próprias — uma vez que os “*avatars são normalmente, embora não exclusivamente, humanoides*” (Morningstar & Farmer, 1991: 274). Ironicamente, durante a emergência dos espaços virtuais, as funções dos avatares para representarem utilizadores reais parecem ter sido mal interpretadas, uma vez que, em muitos casos, os avatares representam a *presença* de um utilizador, mas não exclusivamente a identidade do próprio utilizador. Além disso, parece não existir uma forma prática de limitar o número de avatares que um utilizador pode possuir nos espaços virtuais em geral, ou num mesmo espaço virtual, em

particular. Para muitos mundos virtuais (e, por vezes, no caso de jogos de vídeo), a mercadoria genuína parece ser o número de avatares e não particularmente a forma como se relacionam (ou não relacionam) com os utilizadores reais. Isto coloca os avatares numa posição estranha na qual comprometem totalmente os seus papéis de representação das identidades do mundo real e assumem a missão de construir papéis novos, virtuais.

Embora, nas redes sociais e noutros espaços da web, determinadas soluções como tecnologias de inscrição única procurem minimizar a confusão da representação de avatares, agregam-se à sua própria crise (Sun *et al.*, 2010). Em contraponto com outros espaços virtuais que convidam os seus utilizadores a criar avatares que poderiam representá-los (e assim assemelhar-se a eles), ou em casos como o Facebook e o Google Plus, que incentivam os seus utilizadores a utilizarem as suas identidades do mundo real, os espaços dos jogos de vídeo decorrem deles para criar (ou assumir o controlo sobre) avatares ficcionais que poderiam orientá-los em mundos ficcionais. Note-se, também, que este estudo utiliza o termo jogos de vídeo num contexto abrangente, que inclui jogos de computador, jogos de consola para televisão, jogos para browser (incluindo jogos jogados em browsers em plataformas como o Facebook) e jogos para telemóvel. Alguns destes jogos não possuem capacidades de múltiplos jogadores ou online e os avatares criados nestes jogos só estão disponíveis, ou só podem ser experimentados, pelo jogador e por mais ninguém. Contudo, cada vez mais jogos parecem conter neles próprios capacidades de múltiplos jogadores online e as respetivas experiências; como observa Taylor, para além de existirem online, podem transformar-se em “*experiências únicas ao esbaterem as fronteiras entre o espaço do jogo e o espaço do não-jogo, vidas offline e online, avatars e identidades e corpos “reais”*” (Taylor, 2006: 1).

Então, parece ser possível falar sobre comunicação entre avatares que se encontram num mundo virtual e discutem de que modo as informações que podem ou não podem transmitir podem estar relacionadas com as identidades do mundo real. Foi sugerido que os utilizadores passam tempo e tomam diversas opções diferentes ao desenharem os seus avatares (Ducheneaut *et al.*, 2009; Lim & Reeves, 2009). Assim, os avatares do jogo de vídeo podem ser aceites para serem complementados com pistas visuais não verbais conscientes ou inconscientes, atribuídas pelos seus utilizadores/criadores. Depois de conhecer um avatar num mundo digital, o indivíduo percebe automaticamente estas pistas não verbais quase sem qualquer esforço cognitivo como “*processos cognitivos associados à comunicação não verbal [...] ocorrem sem conhecimento consciente*” (Lakin, 2006: 59). Estes esforços cognitivos inconscientes traduzem as pistas não verbais fornecidas pelo avatar virtual em regras e estereótipos sociais. De facto, Nass e Moon (2000) sugerem que as pessoas aplicam categorias sociais humanas — como género, cortesia, reciprocidade — despercebidamente ao tentarem compreender os agentes de computador. A combinação destas abordagens indica que as pistas visuais não verbais associadas aos avatares dos jogos de vídeo — independentemente de parecerem estranhas — traduzem-se automaticamente em categorias sociais na mente das pessoas que com eles se defrontam, sem nenhum esforço cognitivo. Além disso, demonstrou-se já que “*quanto mais as pistas não verbais forem contraditórias com as pistas verbais, mais os*

adultos confiam nas pistas não verbais” (Burgoon *et al.*, 2011: 242). A fusão desta sugestão com a proposta anterior resulta numa conclusão ainda mais drástica: as pessoas não só traduzem automática e inconscientemente a visualidade dos avatares nos seus termos pessoais, como também têm tendência para não acreditar em informações que são, de outro modo, contraditórias. Por exemplo, depois de o titular de um avatar feminino dizer a outra pessoa que é, de facto, do sexo masculino, o jogador/avatar pode continuar a ser tratado como feminino e desfrutar de vantagens genderizadas enquanto feminino nos jogos online, *“como ser objeto de atenção e receber presentes oferecidos por outros homens”* (Ratan *et al.*, 2012: 7). Isto reflete o dilema identificado no início deste trabalho, embora os jogadores *“[andem] para trás e para diante entre fronteiras de género invisíveis [...] para melhorar o desempenho do [jogo]”* (Nardi, 2010: 172), estando, obviamente, cientes de que outros poderão fazer o mesmo; poderão, ainda, copiar os seus padrões sociais em termos de interação entre os sexos dos avatares (por vezes mesmo quando a informação fornecida mostra o contrário).

Esta troca fácil entre géneros e os corpos virtuais nos jogos de vídeo parece libertar e complicar a comunicação, simultaneamente. Fantone observa que *“enquanto sujeitos genderizados, ter um corpo virtual com o qual jogar constitui uma apropriação libertadora de um espaço que não foi concebido para nós”* (Fantone, 2003: 51). A autora conclui que, no espaço relativamente seguro do virtual, é aparentemente possível conferir exotismo ao corpo e ao sexo sem temer um *“olhar opositor e práticas subversivas”* (51). Esta perspectiva pode definir especialmente um parque de diversão para identidades *queer*; porém, Schröder observa que, mesmo para cissexuais, a libertação pode ser válida, uma vez que, *“enquanto na vida real os conceitos de masculinidade são contestados, como acontece com todos os tipos de identidade, e estão sujeitos a constantes mudanças, alguns jogadores parecem utilizar jogos de interpretação ficcionais para executar versões arquetípicas de masculinidade”* (Schröder, 2008). Ironicamente, isto significa que, do mesmo modo que as identidades *queer* podem fazer experiências com o género no jogo de diversas formas, também as identidades heterossexuais podem construir formas de avatar hipermasculinas ou hiperfemininas. Nesta perspectiva, a comunicação entre um avatar de duende feminino e um avatar de um ogre macho masculino, ambos jogados por homens que conhecem as identidades do outro na vida real, constitui um processo repleto de curiosidades de comunicação. Não só a criação de um avatar virtual de reversão de género constitui uma experiência da comunicação de género, como o jogador também pode experimentar diferentes níveis dos estereótipos de género de determinada pessoa. O processo resultante teria conotações, quer interpessoais, quer intrapessoais, e este estudo aborda a vertente interpessoal recorrendo à Teoria de Redução da Incerteza.

Berger e Calabrese (1975) definiram a Teoria da Redução da Incerteza (URT) como a compreensão dos procedimentos da comunicação entre estranhos previamente desconhecidos, no seu primeiro encontro. Segundo esta teoria, o desconhecido é uma fonte de forte stress e ambas as partes se basearão nos diversos métodos de comunicação para recolher informações acerca do outro e procurarão reduzir este stress do seu lado. Este processo é, aparentemente, ajustável às reuniões online com personagens virtuais

nos mundos virtuais. Foi anteriormente sugerido que as pessoas começam por avaliar pistas visuais não verbais acerca do avatar do outro e quase inconscientemente integram estas pistas na sua própria interpretação dos valores sociais. Também se referiu a proposta de que as pistas verbais poderão ser ignoradas ou, inclusivamente, esquecidas ao longo do tempo, em prol das pistas visuais — o que significa que a pessoa está disposta a ver além da verdadeira identidade do utilizador, podendo ficar satisfeita em focar, antes, o avatar. Entre os axiomas propostos pela TRI, encontram-se alguns como autorrevelação e procura de informação, que podem ser transformados em conhecimentos online; o utilizador poderá nunca necessitar de revelar o seu ego real ou o outro pode nunca sentir a necessidade de conhecer a verdadeira identidade por detrás do avatar. Contudo, as abordagens como encontrar gostos e desgostos mútuos e explorar semelhanças (apesar de as informações decorrerem da identidade individual) podem fundir-se com as pistas visuais do avatar de modo a construir uma nova entidade.

Para compreender de que modo a redução da incerteza está relacionada com os avatares digitais, também poderemos referir a aplicação da teoria de Clatterbuck (1979), que aprofunda a teoria em termos de dados disponíveis. Segundo esta explicação, se as pessoas falharem em alguns axiomas da recolha de informações, têm tendência para aumentar a confiança baseando-se em quaisquer informações disponíveis nesse momento. Isto está relacionado com as inferências anteriores relativas aos avatares digitais; embora os avatares possam não veicular as habituais pistas não verbais, como linguagem corporal e expressões faciais, os utilizadores orientam-se para as informações que estão disponíveis acerca deles. Como é compreensível, aprofundar a posição comunicativa dos avatares parece ser a força motriz por detrás do trabalho contínuo no desenvolvimento da linguagem facial e corporal dos avatares na indústria dos jogos de vídeo (Taylor, 2002). Fornecer aos avatares digitais uma melhor linguagem facial e corporal parece, de modo idêntico, ser mais útil em situações de redução de incerteza, se não sobretudo em ajustar a identidade do utilizador à do avatar.

Gudykunst transporta a teoria de redução da incerteza para o domínio da comunicação cultural (1995), que pode possuir diferentes implicações para as comunidades dos jogos de vídeo. Por muito que os jogos de múltiplos jogadores de larga escala possuam “*jogo colaborativo [...] que vai de encontros breves com estranhos até grupos altamente organizados com amigos bem conhecidos*” (Nardi & Harris, 2010: 397), também possuem fações concorrentes (Poor, 2014), constituídas por jogadores de várias culturas e áreas geográficas. A presença de grupos cooperativos e competitivos também tem como resultado pistas visuais não verbais nos avatares decorrentes de afiliações de grupo que podem exercer um efeito direto sobre os processos de redução da incerteza. Discorrendo sobre os casos de encontro de avatares de fações opostas num jogo online e da avaliação dos perigos e dos resultados, é possível integrar a abordagem da valência e da ambiguidade de Babrow (1992) com a TRI. Relativamente à abordagem de Babrow, o próprio Berger conclui que “*quando resultados positivos estão associados a baixas probabilidades e resultados negativos a elevadas probabilidades, [a integração torna-se difícil e a] comunicação é, quer uma potencial fonte de experiências de integração problemáticas, quer um recurso de gestão*

das mesmas” (Berger, 2005: 424). Ironicamente, alguns jogos como o World of Warcraft limitam a comunicação verbal no jogo entre fações, o que torna a situação ainda mais problemática. Nestes casos de encontro de um avatar da fação oposta, os jogadores têm de se basear uma vez mais nas informações que têm à sua disposição para reduzirem a incerteza relativamente ao avatar oposto, e, com base nestas informações, poderão procurar avaliar se e em que medida estão em perigo. Podem fazê-lo de diversas formas, como seja avaliar a disposição do jogador da fação oposta através da análise dos padrões de movimento (por exemplo, no World of Warcraft, saltar “para cima e para baixo” é fornecido como uma ferramenta de comunicação, por vezes para assinalar um espaço específico entre amigos (Newon, 2011), ou simplesmente como uma expressão de tédio (que pode indicar perigo, uma vez que um jogador entediado poderá estar mais predisposto a atacar e a iniciar uma ação), para respeitar o espaço pessoal ou, inclusivamente, para observar a combinação de raça e profissão do avatar (se o jogador presumir ou souber por experiência própria que determinadas raças ou profissões podem ser mais agressivas do que outras).

UM MODELO SEMIÓTICO PARA AVATARES DE JOGOS DE VÍDEO

Até ao momento, as informações veiculadas por um avatar foram abordadas do ponto de vista do recetor como uma ferramenta de redução de incerteza. Tendo-se determinado que os avatares dificilmente poderão representar as identidades do mundo real dos seus utilizadores, resta-nos a questão de o que é que representaria realmente os seus utilizadores/criadores. Para um estranho, um avatar poderia ser uma fonte de comunicação de informações; porém, e aquilo que poderia significar para o próprio? Para compreender a comunicação ou a falha de comunicação dos avatares, parece importante sublinhar também este processo.

Diversos estudos abordaram a relação entre os avatares digitais e o próprio, com base na autopresença e na autocentralidade (Jin & Park, 2009), telepresença e presença social (Schultze & Leahy, 2009) e autoverificação e autocapacitação (Messinger et al., 2008). Para responder a uma questão semelhante num estudo anterior sobre avatares das redes sociais, propus um modelo baseado na combinação das teorias de semiótica de Saussure e Lacan (Sengün, 2014). O modelo começa com um dualismo de *significante e significado* (2001) em semiótica, de Saussure, que define uma correspondência perfeita de som e som-imagem numa língua — um processo que se designa *significação*. Para Saussure, os casos de significação exclusiva entre a palavra “cão” e o animal, bem como o som da palavra e os símbolos que a compõem, são completamente arbitrários e, na maior parte das vezes, são apenas agregados por convenção social. Contudo, se considerássemos que um avatar é um significante do próprio (significado), não parece prático reproduzir a abordagem de Saussure, uma vez que a sua relação muito dificilmente poderá ser aceite como arbitrária ou exclusiva. Ao invés, a interpretação de Lacan da significação como um processo em cadeia, ao propor que “é na cadeia do significante que o significado “insiste”, mas que nenhum dos seus elementos “consiste” na significação

da qual é capaz nesse momento” (Lacan, 1986: 743) é mais relevante. A abordagem de Lacan afirma que a significação não é um processo de dualidade perfeita, mas antes como uma cadeia, na qual cada forma de significação é um significante de algo diferente.

A cadeia de significação está ligada, de duas formas, à ideia do próprio. Por um lado, formar um próprio é “fixar, estabilizar, interromper a cadeia de significantes” (Klages, 2014). Isto indica que a formação do próprio é possível tomando decisões relativas às significações de conceitos na vida, e tentando formar um enquadramento de referência fixo. Por outro lado, a cadeia de significação é frágil e particularmente sensível ao olhar para e dos outros (Lacan, 1992). Assim, se alguém fosse o único ser humano existente, o seu avatar seria exatamente como essa pessoa, uma vez que não teria qualquer *outro* para quem olhar ou para ser observado.

Ao fundir estas inferências à luz dos avatares, é possível chegar a um modelo. A existência de outros tem como resultado a criação de avatares, não conformes ao seu gosto, mas ao gosto dos desejos criados ao olhar para os outros; o avatar não é construído pelo próprio, mas co-construído pelo próprio e pelos outros. Acresce, conforme explicado por Vicdan e Ulusoy, o facto de que “a construção destes corpos e as experiências vividas através deles nos [mundos virtuais] são, no entanto, afetados pelos [próprios] e vice-versa” (Vicdan & Ulusoy, 2008: 2). Isto significa que o processo também poderia ter retorno para o próprio e, assim, suscitar consequências de mudança no próprio. Uma vez que a estabilização do próprio já é frágil, a criação/existência de um avatar poderá introduzir perturbações e originar a reorganização da cadeia de significação do próprio. Então, cada avatar transforma-se num espaço para o próprio, para avaliar o próprio.

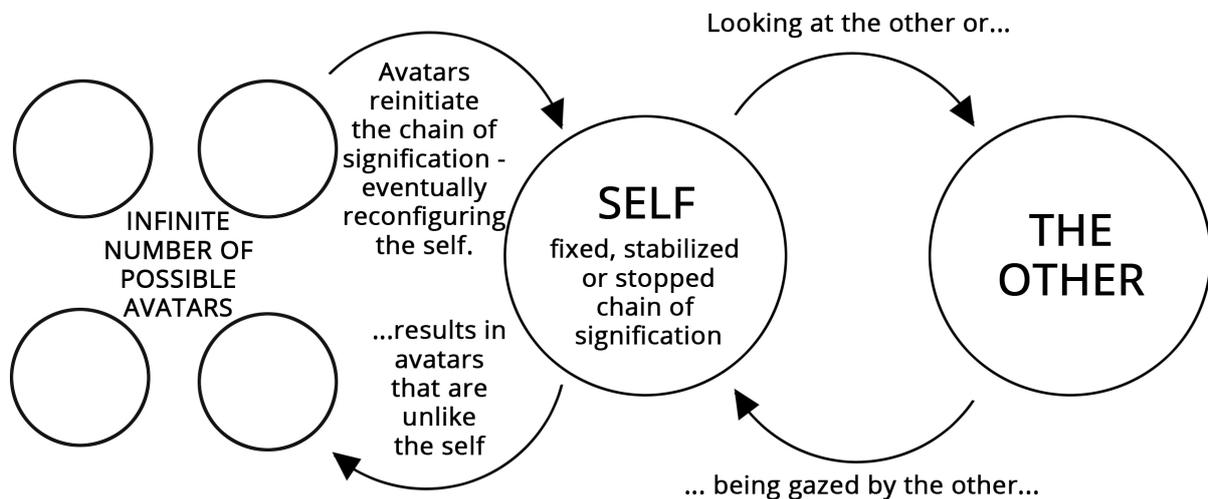


Figura 1. Um modelo de combinação das teorias semióticas de Saussure e Lacan à luz dos avatares digitais.

Este estudo pretende alargar este modelo aos avatares dos jogos de vídeo, uma vez que estes parecem possuir denotações e conotações diferenciadas, quando comparados com outras formas de avatares digitais. Antes de discutir os avatares e as identidades nos jogos de vídeo, contudo, será adequado fazer uma breve introdução à análise de

jogos de vídeo. Nitsche descreve cinco planos analíticos diferentes aplicáveis aos jogos de vídeo (2008): baseado em regras, mediado, ficcional, jogo e social. O plano baseado em regras contém as regras do sistema de jogo, bem como o código de software, o motor de IA e/ou físico para implementar estas regras. O plano mediado é constituído pela produção visual do jogo, e acomoda sobretudo estudos cinemáticos e visuais. O plano ficcional, por seu turno, constitui uma produção diferente do plano mediado: Nitsche propõe que, mesmo que os jogadores possam ver a produção do jogo no plano mediado, na sua mente permanece um mundo ficcional mais rico que combina as suas expectativas do jogo. O plano do jogo opera no âmbito do estudo do jogo e do seu significado. O plano social é constituído pela interação do jogador com os outros jogadores, seja na proximidade física, seja online.

Parece ser consensual que os avatares dos jogos de vídeo operam sobretudo nos planos mediado, ficcional e social do modelo. Em cada um destes planos, os avatares teriam diferentes funções. Prosseguindo a partir do modelo Saussuriano/Laciano anterior, um avatar dentro do plano mediado é desligado do próprio (quase um *outro*). Na maior parte das vezes, a sua singularidade visual constitui o significante do jogador. No entanto, à medida que o jogador começa a controlar o avatar dentro do mundo ficcional, o avatar transforma-se numa extensão do seu *ego* e, mais tarde ou mais cedo, esbate-se no plano ficcional. O jogador pode começar por atribuir mais sentido às ações do avatar na sua mente (o ficcional) do que efetivamente no ecrã (o mediado). No plano social, contudo, os avatares determinam o modo como os jogadores são percebidos pelos outros (conforme discutido anteriormente). Tardini e Cantoni (2005) discutem este plano social em duas vertentes: a comunidade de jogo e a comunidade do jogador. A comunidade de jogo inclui a interação social no mundo do jogo através de avatares, como lutar, resolver charadas, fazer construções, etc. A comunidade do jogador, por sua vez, é constituída pela interação social dos jogadores fora do mundo do jogo. Os jogos mais procurados possuem fóruns de discussão e comunidades online onde os jogadores possuem avatares diferentes daqueles que possuem no jogo.

Segundo Gee (2003), a identidade do jogador de um jogo de vídeo pode ser discutida de três formas distintas: a pessoa real, o personagem virtual e a identidade projetiva. A pessoa real é o próprio jogador e as características da pessoa não desaparecerão, nem mesmo ao controlar um avatar, que é o personagem virtual. Gee descreve a identidade projetiva como uma ponte entre estas duas entidades através da qual “[o jogador] pode transcender as limitações [das duas outras identidades]” (Gee, 2003: 66). Neste contexto, a identidade projetiva é coerente com o plano ficcional de Nitsche. Em paralelo com o modelo proposto por este estudo, a identidade projetiva corresponderia ao interminável ciclo repetitivo de significação entre o próprio e o avatar — outro espaço da mente virtual onde o próprio comunica consigo mesmo através do avatar criado.

Os avatares dos jogos de vídeo também possuem diferentes inferências em termos de realismo comparativamente à maioria dos outros avatares digitais. Uma fotografia no Facebook pode ser uma representação mais realista de uma pessoa física; porém, uma vez que os avatares dos jogos de vídeo também são entidades ativas e animadas,

podem transmitir ações e linguagem corporal limitadas. Poole (2000) defende que os jogadores não jogam jogos de vídeo por uma questão de realismo, mas sim porque permitem aos jogadores fazerem coisas que não podem fazer na vida real, o que poderia ser correlacionado com o modelo proposto. Neste contexto, parece poder-se confirmar que os jogadores preferem criar avatares que são diferentes deles e que podem fazer coisas que eles não podem fazer na vida real. Possivelmente para satisfazer esta tendência, os designers dos jogos de vídeo criam versões idealizadas dos personagens ficticiais porque, como escreve Crawford:

“Um jogo não é apenas uma pequena simulação sem o nível de pormenor que uma simulação possui; um jogo suprime intencionalmente pormenores para acentuar a mensagem mais abrangente que o designer pretende apresentar. O que uma simulação possui em pormenor, um jogo possui em estilo.” (Crawford, 1984: 9).

Assim, nos mundos online, os jogadores dispõem normalmente da opção de criar avatares idealizados, cujos personagens são atléticos, cheios de estilo, fisicamente atraentes e com características humanas (ver Figura 2).



Figura 2. O Black Desert é um jogo online massivo para múltiplos jogadores no qual os jogadores controlam avatares extraordinariamente bem parecidos num mundo de fantasia. Isto é representativo, também, de muitos outros jogos online. (Imagem promocional do Black Desert ©Copyright 2014 by Pearl Abyss, <http://black-desert.com/media/>)

Uma vez que os jogadores não possuem liberdade total para criarem avatares nos jogos de vídeo (só podem criar avatares que são lógicos no mundo do jogo e permitidos pelo jogo), levantam-se questões relacionadas com as limitações e as escolhas de design dos produtores do jogo. No estudo empírico citado anteriormente, Ducheneaut et al. (2009: 1160) concluem que “os utilizadores criam uma identidade digital que parece aproximar-se dos ideais ocidentais: versões mais magras, mais jovens, mais elegantes dos próprios” e “os utilizadores têm tendência para ver os seus avatars como possuindo uma versão

idealizada da sua própria personalidade”. Consequentemente, alguns estudos centram-se nas implicações sociológicas, raciais, de género e étnicas do (ou da falta de) espectro de opções à disposição dos avatares nos jogos de vídeo e nos ciberespaços (Kafai *et al.*, 2010; Nakamura 2002; 2009). Um outro estudo analítico conduzido por Pace sobre os avatares do World of Warcraft concluiu que as opções de avatar do jogo “*remediam os interfaces culturais, facilitam a transcodificação de raças em cibertipos (normalmente negativos)*” e que “*os próprios jogadores estão a associar vida real e espaços virtuais, muitas vezes com resultados negativos*” (Pace, 2008: 2501). No jogo, as raças ficcionais como os ogres, os duendes e os trolls estão relacionadas com culturas do mundo real (por exemplo, os trolls falam com sotaque jamaicano, enquanto os duendes falam com sotaque escocês). No âmbito desta discussão, as opções de avatar num mundo ficcional tornam-se significativas de estereótipos raciais no mundo real, que, por sua vez, iniciam outras significações da cadeia. Uma vez que a raça ficcional dos duendes fala com um sotaque escocês, poderia presumir-se que gostam de álcool ou que têm “cabeça quente” (ou vice-versa: uma vez que os duendes gostam de álcool, têm “cabeça quente” e falam com um sotaque escocês, pode presumir-se que os escoceses são idênticos). Esta comunicação cultural pode decorrer num plano pessoal, bem como num plano interpessoal, como será o caso de uma pessoa escocesa a interiorizar a referida representação.

CONCLUSÃO

Este estudo procurou explicar, em primeiro lugar, um fenómeno curioso no qual, embora as pessoas tenham criado avatares digitais que são diferentes delas, percebem os avatares de outros como entidades que produziram informações acerca de identidades genuínas. Esta situação foi colocada como um problema de comunicação, tendo sido proposta uma teoria da comunicação, a Teoria de Redução da Incerteza, como possível solução. Sugerimos que as pistas visuais não verbais acerca dos avatares foram percebidas automaticamente sem qualquer necessidade de esforço cognitivo e traduzidas em valores sociais e humanos. As pistas visuais dos avatares ganham precedência quando as pistas verbais as contradizem, o que, de vez em quando, pode levar o utilizador a ignorar a identidade real por detrás do avatar. Também se sugeriu que, no primeiro encontro com um avatar digital, as pessoas utilizam as informações que têm à sua disposição para reduzirem a incerteza. Estes casos decorrem, em grande medida, como um encontro com uma pessoa na vida real, embora as fontes de informação e o processamento dessas informações sejam diferentes.

Além disso, também se discutiu as implicações de um avatar para o próprio. Interrogando se os avatares podem transmitir informações a outras pessoas, analisámos a questão relativa àquilo que o próprio poderia inferir de avatares por si criados. O estudo implementou um modelo anterior que integrou as teorias semióticas de Saussure e Lacan na análise de avatares de jogos de vídeo. O modelo sugeriu a formação do próprio como cadeias de significação que foram estabilizadas. Contudo, a presença de outros conduz à criação, pelo próprio, de avatares que são diferentes de si, e esses avatares,

por seu turno, criam um retorno ao próprio que pode reiniciar a configuração da cadeia de significação. Todo o processo cria, então, um ciclo repetitivo quase interminável entre o(s) avatar(s) e o próprio. Este ciclo é facilmente aplicável aos avatares dos jogos de vídeo, uma vez que estes avatares já convidaram os seus utilizadores a interpretarem identidades que são imaginárias. Foi sugerido que o próprio não deixa realmente de controlar estes avatares e que, ao invés, é iniciado um processo de ponte (nos termos de Gee, uma identidade reflexiva), que corresponde ao infinito ciclo repetitivo de significação referido anteriormente.

Tanto a tecnologia como a teoria por detrás dos avatares dos jogos de vídeo parecem estar em movimento. A tecnologia permite obter avatares mais realistas, que poderão veicular melhor signos de comunicação não verbal, tais como linguagem corporal e facial, enquanto o surgimento de novos esquemas de controlo permitem aos utilizadores interagir com avatares de modos anteriormente impensáveis. Por muito que estes novos avatares necessitem de abordagens psicológicas, sociológicas e antropológicas, as avaliações dos mesmos a partir de perspetivas da comunicação também deverão ser prioritárias, uma vez que é provável que os avatares permaneçam importantes ferramentas de comunicação interpessoal e intrapessoal no futuro. //

REFERÊNCIAS

- Babrow, A.S. (1992) "Communication and Problematic Integration: Understanding Diverging Probability and Value, Ambiguity, Ambivalence, and Impossibility", *Communication Theory*, 2(2): 95-130.
- Berger, C.R. & Calabrese R.J. (1975) "Some Explorations in Initial Interaction and Beyond: Toward A Developmental Theory of Interpersonal Communication", *Human Communication Research*, 1(2): 99-112.
- Berger, C.R. (2005) "Interpersonal Communication: Theoretical Perspectives, Future Prospects", *Journal of Communication*, pp. 415-447.
- Burgoon, J.K., Guerrero L.K. & Manusov, V. (2011) "Nonverbal Signs", in Knapp, M.L. & Daly, J.A. (eds.) (2011) *The Sage Handbook of Interpersonal Communication*, New York: Sage Publications, pp. 239-282.
- Burke, M., Marlow, C. & Lento, T. (2010) "Social Network Activity and Social Well-being", *CHI '10 Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, New York: ACM, pp. 1909-1912.
- Clatterback, G.W. (1979) "Attributional Confidence and Uncertainty in Initial Interaction", *Human Communication Research*, 5(2): 147-157.
- Crawford, C. (1984) *The Art of Computer Game Design*, Berkeley, Calif.: Osborne/McGraw-Hill.
- Donath, J.S. (1999) "Identity and deception in the virtual community", in Smith, M.A. & Kollock, P. (eds.) (1999) *Communities in Cyberspace*, London: Routledge, pp. 29-59.
- Ducheneaut, N., Wen, M., Yee, N. & Wadley, G. (2009) "Body and Mind: A Study of Avatar Personalization in Three Virtual Worlds", *CHI'09 Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, New York: ACM, pp. 1151-1160.
- Fantone, L. (2003, April) "Final Fantasies Virtual Women's Bodies", *Women's Studies*, 4(1): 51-72.
- Flanagin, J. (2014, 16 de setembro) *How to Fake Your Next Vacation*, New York Times, disponível em http://op-talk.blogs.nytimes.com/2014/09/16/how-to-fake-your-next-vacation/?_r=0, data de acesso 22/11/14.

- Gee, J.P. (2003) *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*, New York: Palgrave Macmillan.
- Gudykunst, W.B. (1995) "Anxiety/Uncertainty Management (AUM) Theory", Wiseman, R.L. (eds.) (1995) *Intercultural Communication Theory*, New York: SAGE Publications, pp. 8-58.
- Jin, S.A. & Park, N. (2009) "Parasocial Interaction with My Avatar: Effects of Interdependent Self-Construal and the Mediating Role of Self-Presence in an Avatar-Based Console Game, Wii", *CyberPsychology & Behavior*, 12(6): 723-727.
- Kafai, Y.B., Melissa S.C. & Deborah A.F. "Blacks Deserve Bodies Too!: Design and Discussion About Diversity and Race in a Tween Virtual World", *Games and Culture*, 5(1): 43-63.
- Klages, M. (27 May 2014) "Jacques Lacan", disponível em <http://www.webpages.uidaho.edu/~sflores/KlagesLacan.html>, data de acesso 22/11/14.
- Kross, E., Verduyn, P., Demiralp, E., Park, J., Lee, D.S., Lin, N., Shablack, H., Jonides, J. & Ybarra, O. (2013) "Facebook Use Predicts Declines in Subjective Well-Being in Young Adults", *PLoS ONE*, 8(8), disponível em <http://www.plosone.org/article/info%3Adoi%2F10.1371%2Fjournal.pone.0069841>, data de acesso 22/11/14.
- Lacan, J. (1986) "The agency of the letter in the unconscious of reason since Freud", in Adams, H. & Searle, L. (eds) (1986) *Critical Theory Since 1965*, Tallahassee: Florida State University Press, pp. 738-756.
- Lacan, J. (1992) *The Seminar of Jacques Lacan: Book VII – The Ethics of Psychoanalysis, 1959-1960*, New York: W.W. Norton & Company, Inc.
- Lakin, J.L. (2006) "Automatic cognitive processes and nonverbal communication", in Manusov, V. & Patterson, M.L. (eds.) (2006) *The Sage Handbook of Nonverbal Communication*, New York: SAGE Publications, pp. 59-77.
- Lim, S. & Reeves, B. (2009) "Being in the Game: Effects of Avatar Choice and Point of View on Psychophysiological Responses During Play", *Media Psychology*, 21(4): 348-370.
- Manago, A.M., Graham, M.B., Greenfield, P.M. & Salimkhan, G. (2008) "Self-presentation and Gender on Myspace", *Journal of Applied Developmental Psychology*, 29: 446-458.
- Messinger, P.R., Ge, X., Stroulia, E., Lyons, K., Smirnov, K. & Bone, M. (2008) "On the Relationship between My Avatar and Myself", *Journal of Virtual Worlds Research*, 1(2), disponível em <https://journals.tdl.org/jvwr/index.php/jvwr/article/viewArticle/352>, data de acesso 22/11/14.
- Morningstar, C. & Farmer, F.R. (1991) "The lessons of Lucasfilm's Habitat", in Benedikt, M. (eds.) *Cyberspace: First Steps*, Cambridge: MIT Press, pp. 273-301.
- Nakamura, L. (2002) *Cybertypes: Race, Ethnicity, and Identity on the Internet*, New York: Routledge.
- Nakamura, L. (2009) "Don't Hate the Player, Hate the Game: The Racialization of Labor in World of Warcraft", *Critical Studies in Media Communication*, 26(2): 128-144.
- Nardi, B. (2010) *My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft*, Michigan: University of Michigan Press.
- Nardi, B. & Harris, J. (2010) "Strangers and friends: Collaborative play in World of Warcraft", in Hunsinger, J., Klastrup, L. & Allen, M.M. (eds.) *International Handbook of Internet Research*, Houten: Springer, pp. 395-410.

- Nass, C. & Moon, Y. (2000) "Machines and Mindlessness: Social Responses to Computers", *Journal of Social Issues*, 56(1): 81-103.
- Newbigin, L. (1978) "Christ and the Cultures", *Scottish Journal of Theology*, 31(01): 1-22.
- Newon, L. (2011) "Multimodal creativity and identities of expertise in the digital ecology of a World of Warcraft Guild", in Thurlow, C. & Mroczek, K. (eds) *Digital Discourse Language in New Media*, New York: Oxford University Press, pp. 131-153.
- Nitsche, M. (2008) *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds*, Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Pace, T. (2008) "Can An Orc Catch a Cab in Stormwind?: Cybertype Preference in the World of Warcraft Character Creation Interface", *Proceedings of CHI'08 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, New York: ACM, pp. 2493-2502.
- Poole, S. (2000) *Trigger Happy: Videogames and the Entertainment Revolution*, New York: Arcade Pub.
- Poor, N.D. (2014, janeiro) "Collaboration via Cooperation and Competition: Small Community Clustering in an MMO", in *System Sciences (HICSS), 2014 47th Hawaii International Conference*, IEEE, pp.1695-1704.
- Ratan, R.A., Lehdonvirta, V., Kennedy, T.L., Brock, U. & Williams, D. (2012) "Razing the virtual glass ceiling: Gendered economic disparity in two massive online games", *Proceedings of the 62nd Annual Conference of the International Communication Association*, disponível em <http://vili.lehdonvirta.com/files/wmtr2821/Ratan-2012-gender-virtual-wealth-gap.pdf>, data de acesso 22/11/14.
- Saussure, F. de (2011) "Course in General Linguistics", in Baskin, W. (trans.) Meisel, P. & Saussy, H. (eds) (2011) *Course in General Linguistics*, New York: Columbia University Press.
- Sun, S.T., Boshnaf, Y., Hawkey, K. & Beznosov, K. (2010, setembro), "A Billion Keys, but Few Locks: The Crisis of Web Single Sign-on", *Proceedings of the 2010 Workshop of New Security Paradigms*, New York: ACM, pp.61-72.
- Schröder, A. (2008) "'We don't want it changed, do we?' - Gender and Sexuality in Role-Playing Games", *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, 2(2), disponível em <http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol2no2-7/87>, data de acesso 15/03/15.
- Schultze, U. & Leahy, M.M. (2009) "The Avatar-Self Relationship: Enacting Presence in Second Life", *ICIS 2009 Proceedings*, disponível em <http://aisel.aisnet.org/icis2009/12>, data de acesso 22/11/14.
- Sengün, S. (2014) "Dijital Avatarlar İçin Semiyotik Bir Okuma ve Avatarların Dijital İletişimde Belirsizlik Azaltma Rollerini", *Dijital İletişimin Etkisi Uluslararası Akademik Konferansı Bildiri Kitabı*, İstanbul: Iskenderiye Publishing, pp. 33-44.
- Tardini, S. & Lorenzo C. (2005) "A Semiotic Approach to Online Communities: Belonging, Interest and Identity in Websites and Videogames Communities", *Proceedings of the IADIS International Conference e-Society*, disponível em https://ssl.lu.usi.ch/entityws/Allegati/pdf_pub2044.pdf, data de acesso 22/11/14.
- Taylor, T.L. (2002) "Living digitally: Embodiment in virtual worlds", in Schroeder, R. (eds.) *The Social Life of Avatars*, London: Springer, pp. 40-62.
- Taylor, T.L. (2006) *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*, Cambridge, Mass: MIT Press.
- Vicdan, H. & Ulusoy, E. (2008) "Symbolic and Experiential Consumption of Body in Virtual Worlds: From (Dis)Embodiment to Symembodiment", *Journal of Virtual Worlds Research*, 1(2): 1-22.

LUDOGRAFIA

Blizzard Entertainment (2004), World of Warcraft®

Pearl Abyss (2014), Black Desert Online®

NOTA BIOGRÁFICA

Sercan Sengün é doutorando no departamento de Ciências da Comunicação da Istanbul Bilgi University. O seu trabalho académico foca sobretudo estudos de jogos de vídeo, narrativas interativas e ludificação. É, também, designer de jogos e membro da direção da Associação Turca de Programadores de Jogos (Oyunder). O seu trabalho pode ser acompanhado no seu website: www.sercansengun.com

E-mail: sercansengun@gmail.com

Istanbul Bilgi University, santralIstanbul, Kazim Karabekir Cad., No:2/13, 34060 Eyüp, Istambul, Turquia

* **Submetido: 30-11-2014**

* **Aceite: 15-3-2015**

WHY DO I FALL FOR THE ELF, WHEN I AM NO ORC MYSELF? THE IMPLICATIONS OF VIRTUAL AVATARS IN DIGITAL COMMUNICATION

Sercan Sengün

ABSTRACT

Various recent research on online avatars debated their authenticity in terms of representing the individuals that manage them. Seemingly users would construct an enhanced or idealized presence of themselves online, yet fail to realize that others also do so when seeking information of other users through their avatars. This phenomenon becomes even more curious inside online video game spaces, since video game avatars are already expected to be unrelated with their players but are still seen as sources of information about them. This study approaches the issue as a communication problem and tries to explain the process through Berger's Uncertainty Reduction Theory (URT). Merging URT with various other nonverbal and visual communication approaches, it is debated how video game avatars – seemingly unrelated or arbitrarily related entities with their users – become information sources about them. Additionally to elaborate further on the process, the relationship between self and avatars is also analyzed. To create this link, semiotic theories of Saussure and Lacan were expanded and a new approach was proposed. Saussure's signification process and Lacan's chains of signification were adapted into digital avatars to define an on-going feedback loop between the video game avatars and the self.

KEYWORDS

Video games; digital games; avatars; uncertainty reduction theory; semiotics

INTRODUCTION

In the summer of 2014, Zilla van der Born, a Dutch doctorate student / artist, went on a long trip to Southeast Asia, namely to Phuket, Luang and Prabang. During her trip she took photos of some of the places she had visited, food she had tasted and various other things she had done and shared them over her social media accounts. She had even made Skype conversations with her family from her hotel room. Yet in reality Ms. van der Born had actually never left her home town of Amsterdam, all of her photos were arranged ruses and her Oriental hotel room was simply a part of her house re-documented. When approached by New York Times about why she composed such a deception, she simply remarked "*I did this to show people that we filter and manipulate what we show on social media [...] we create an online world which reality can no longer meet.*" (Flanagin, 2014).

Ms. van der Born never really visited Southeast Asia, yet her social media avatar so convincingly did and made her followers believe in it. It could be argued that, from now on, it seems more probable that her followers would be skeptical about the information that she shares online — but even more curious, since they had already been doing the mentioned *filter and manipulation* themselves for their own social media avatars, why

did they fall for the deception so easily in the first place? In other words, while people are aware that, as Donath describes “*in the disembodied world of the virtual [...] identity is also ambiguous*” (Donath, 1999: 27), why would they insist on seeking to understand real identities by looking at virtual avatars?

In Ms. van der Born’s case, the selection of Facebook for this performance may not be incidental. Several studies proposed that Facebook had the potential to render its users unhappy and upset by making them compare their lives with their friends’ lives (Burke *et al.*, 2010; Kross *et al.*, 2013). This seem to happen because users tend to filter and manipulate the narrative of their lives to form an idealized self inside the social network (Manago *et al.*, 2008). However why couldn’t being aware of this process (implementing it oneself), assure the user of noticing it in others.

This study approaches this question from an unlikely source in the form of a communication theory; the theory of uncertainty reduction — and inside a very special form of virtual worlds; the video game spaces. In video game spaces, this phenomenon becomes even more curious as video games exclusively invite their users to create and control avatars that are unlike themselves, yet users seem to seek clues about other players through their avatars, which they would be aware for certain, to be imaginary constructs.

THE ROLE OF AVATARS IN UNCERTAINTY REDUCTION

If one was to look up the word “avatar” inside the texts written before 80s, the definitions that would surface would most likely be associated with the word’s Hinduist origin, such as “*the descent of God in creaturely form*” (Newbigin, 1978: 2). Similarly, virtual spaces are created by man and avatars seem to be the tools of their descent into these worlds, in forms that are unlike (almost creaturely) themselves — since “*avatars are usually, though not exclusively, humanoid*” (Morningstar & Farmer, 1991: 274). Ironically, during the emergence of virtual spaces, the avatars’ roles of representing real users seem to have been misinterpreted — since in many cases the avatars represent the *presence* of a user but not exclusively the *identity* of the user itself. Moreover, there seems to be no practical way to limit the number of avatars a user can own inside the virtual spaces in general, or inside a same virtual space in particular. For many virtual worlds (and sometimes for video games) the genuine commodity seems to be the number of avatars and not particularly how do they relate (or not relate) to real users. This brings avatars to a strange position where they completely forfeit their roles of representing real-world identities, and take on the mission of constructing new, virtual ones.

Although inside social media and other web spaces, certain solutions like single sign-on technologies try to narrow the confusion of avatar representation, they come together with their own crisis (Sun *et al.*, 2010). As opposed to other virtual spaces that invite their users to create avatars that could represent (thus bear a likeness of) them or in cases such as Facebook and Google Plus that encourage their users to utilize their real-world identities; video game spaces steer them to create (or take control of) fictional avatars that could orient them in fictional worlds. It should also be noted that this study

uses the term video games in a wide context ranging from PC games, TV console games, browsers games (including games played over browsers within platforms like Facebook) and mobile games. Some of these games do not contain multiplayer or online capabilities and the avatars created within these games are only accessible or experienced by the player and no one else. However more and more games seem to have multiplayer and online capabilities and the experiences in them, as Taylor observes, apart from existing online, can turn into “*unique experiences in blurring the boundaries between game and non-game space, off- and online lives, avatars and ‘real’ identities and bodies*” (Taylor, 2006: 1).

Then, it seems possible to talk about communication between avatars that meet inside a virtual world and debate how the information they can or can't convey may relate to real world identities. It has been suggested that users spend time on and make various different choices while designing their avatars (Ducheneaut *et al.*, 2009; Lim & Reeves, 2009). Thus, video game avatars may be accepted to be adorned with conscious or unconscious nonverbal visual cues, bestowed by their users/creators. Having met an avatar inside a digital world, the individual automatically perceives these nonverbal cues almost without any cognitive effort as “*cognitive processes associated with nonverbal communication [...] occur without conscious awareness*” (Lakin, 2006: 59). These unconscious cognitive efforts translate the nonverbal cues supplied by the virtual avatar into social rules and stereotypes. In fact, Nass and Moon (2000) suggest that individuals apply human social categories — such as gender, politeness, reciprocity — mindlessly while trying to comprehend computer agents. Combining these approaches indicates that the nonverbal visual cues associated with video game avatars — how alien they might seem — are automatically translated into social categories inside the minds of individuals who meet them, with no cognitive effort at all. Moreover, it has also been shown that “*the more nonverbal cues are at odds with verbal ones, the more adults rely on the nonverbal cues*” (Burgoon *et al.*, 2011: 242). Merging this suggestion with the previous proposition results in an even more drastic conclusion; not only individuals automatically and unconsciously translate the visuality of avatars into their personal terms, but they also have the tendency not to believe otherwise contradicting information. Such as, after the owner of a female avatar telling others that he is, in fact, a male, the player/avatar may still continue to be treated as a female and enjoy gendered benefits inside online games “*such as attention and gifts lavished by other males*” (Ratan *et al.*, 2012: 7). This resonates the dilemma mentioned in the beginning of this work, although the players “[*run*] *back and forth across invisible gender boundaries [...] to enhance [game] performance*” (Nardi, 2010: 172) and obviously would be aware that others might be doing the same, they would still copy their social patterns in terms of interaction between the genders of avatars (sometimes even when given information proves otherwise).

This easy shift between genders and virtual bodies in video games seem to both liberate and complicate communication at the same time. Fantone observes that “*as gendered subjects, to have a virtual body to play with is a liberating appropriation of a space not designed for us*” (Fantone, 2003: 51). She concludes that in the relatively safe space of the virtual, it is seemingly possible to exoticize the body and gender, without fear from

“*oppositional gaze and subversive practices*” (51). This outlook may especially be defining a gender playground for queer identities, however Schröder observes that even for cis-genders the liberation may be valid since; “*while in real life concepts of masculinity are, as with all kinds of identity, contested and are subject to constant changes some players seem to use fictional role-playing games to perform archetypical versions of masculinity*” (Schröder, 2008). Ironically this means that while queer identities can be experimenting with in-game gender in various ways, so could heterosexual identities construct hypermasculine or hyperfeminine avatar forms. In this light, the communication between a female elf avatar and a macho-male orc avatar, played both by male players who are aware of other’s real-life identities, is a process full of communication curiosities. Not only creating a reverse-gender virtual avatar is an experimentation in gender communication, but the player may also try out different levels of the stereotypes of one’s own gender. The resulting process would have both interpersonal and intrapersonal connotations, and this study will approach the interpersonal side using the Uncertainty Reduction Theory.

Berger and Calabrese (1975) defined the Uncertainty Reduction Theory (URT) as to understand the procedures of communication between previously unacquainted strangers when they first meet. According to this theory the unacquaintance is a source of intensive stress and both parties will rely on various communication methods to gather information about the other and struggle to reduce this stress from their side. Seemingly this is adaptable to online meetings with virtual characters inside virtual worlds. It has already been suggested that individuals begin by assessing nonverbal visual cues about the other’s avatar and almost unconsciously embed these cues into their own interpretation of social values. Also mentioned was the proposal that verbal cues might be overlooked or even forgotten in time, in favor of visual cues — which means the individual is willing to look past the real identity of the user and could be content in focusing only on the avatar instead. Among axioms proposed by URT are those such as self-disclosure and information seeking, both of which may be transformed in online acquaintances — the user may never need to reveal about her real self or the other party may never feel the need to learn about the real identity behind the avatar. However approaches such as finding mutual likes and dislikes and exploring similarities, (in spite of information originating from the individual identity) may merge with the visual cues of the avatar to construct a new entity.

To understand how uncertainty reduction relates with the digital avatars it is also possible to mention the rendition of the theory by Clatterbuck (1979) which expands the theory in terms of the available data. According to this explanation, if individuals fail on some axioms of information gathering, they tend to build confidence by relying on whatever information is present at hand. This relates to the previous inferences about digital avatars; although avatars may fail to convey the usual nonverbal cues such as body language and facial mimics, the users steer for whatever information is readily available about them. Understandably, expanding the avatars’ communicative sentiment seems to be the driving force behind the ongoing work in developing facial and body language of avatars for the video game industry (Taylor, 2002). Providing better facial and body

language to digital avatars would seemingly be more useful in uncertainty reduction situations, if not particularly in aligning the identity of the user with the avatar.

Gudykunst carries the uncertainty reduction theory into the domain of cultural communication (1995) which may have different implications for video game communities. As much as large scale multiplayer games contain “*collaborative play [...] ranging from lightweight encounters with strangers to highly organized groupings with well-known friends*” (Nardi & Harris, 2010: 397), they also contain competitive factions (Poor, 2014) formed of players from various geographies and cultures. The presence of cooperative and competitive groups also results in visual nonverbal cues within avatars that originate from group affiliations that might have an effect on uncertainty reduction processes. To elaborate on the instances of meeting the avatars of opposing factions in an online game and assessing dangers and outcomes, Babrow’s (1992) approach of valence and ambiguity may be merged with URT. About Babrow’s approach, Berger himself concludes that “*when positive outcomes are associated with low probabilities and negative outcomes with high probabilities, [integration becomes difficult and] communication is both a potential source of problematic integration experiences as well as a resource for dealing with them*” (Berger, 2005: 424). Ironically, some games like World of Warcraft limit the in-game verbal communication between factions that renders the situation even more problematic. In these cases of meeting an avatar of the opposing faction, the players again have to rely on whatever information is at hand for uncertainty reduction about the opposing avatar and based on this information they would try to assess whether or how much of a danger they are in. These may include various methods such as assessing the mood of the opposing faction player through examining movement patterns (for example in World of Warcraft, jumping “up and down” is offered as a communication tool, sometimes for marking a particular space among friends (Newon, 2011), or simply as an expression of being bored — which may indicate danger, since a bored player might be more inclined to attack and initiate action), respecting personal space or even through observing the combination of race and profession of the avatar (if the player assumes or experienced that some races or professions may be more aggressive than the others).

A SEMIOTIC MODEL FOR VIDEO GAME AVATARS

So far, the information carried within an avatar was approached from the standpoint of the receiver as a tool for uncertainty reduction. Since it was established that the avatars could hardly be said to be representing real-world identities of their users, one is left with the question of what would they really represent for their users / creators. To a stranger an avatar could be a communicative source of information, yet what about what it might mean for the self. To understand avatar communication or miscommunication, it seems important to also underline this process.

Several studies have addressed the relation between digital avatars and the self, based on self-presence and self-contruality (Jin & Park, 2009), telepresence and social presence (Schultze & Leahy, 2009) and self-verification and self-enhancement

(Messinger *et al.*, 2008). To answer a similar question in a previous study about social media avatars, I have proposed a model based on the combination of semiotic theories of Saussure and Lacan (Sengün, 2014). The model begins with Saussure's dualism of *signifier and signified* (2001) in semiotics, which defines a perfect matching of sound and sound-image in a language — a process which is called *signification*. For Saussure, the unique signification cases between the word “dog” and the animal, as well as the word's sound and the symbols that make it up, are completely arbitrary and most of the time are only hold together by social consensus. However if one was to argue that an avatar was a signifier of the self (signified), it seems impractical to reproduce Saussure's approach, since their relation may hardly be accepted as arbitrary or unique. Instead Lacan's interpretation of signification as a chain process which states that “*it is in the chain of the signifier that the meaning ‘insists’ but that none of its elements ‘consists’ in the signification of which it is as the moment capable*” (Lacan, 1986: 743) is more relevant. Lacan's approach states that signification is not a process of perfect duality but rather like a chain, in which each form of signification is a signifier for something else.

The chain of signification is connected to the idea of self in two ways. On one hand to form a self is “*to fix, to stabilize, to stop the chain of signifiers*” (Klages, 2014). This indicates that the formation of self is possible by deciding upon the significations of concepts in life and by trying to form a stationary framework of reference. On the other hand, the chain of signification is frail, and is especially sensitive to the gaze towards and from the others (Lacan, 1992). Thus, if one was the only human being in existence, her avatar would be exactly like her, since she had no *other*, to gaze at or be gazed upon.

Merging these inferences in the light of avatars, it is possible to arrive at a model. The existence of others results in individuals creating avatars not in their likeness, but in the likeness of desires created by looking at others — the avatar is not constructed by the self but co-constructed by the self and the others. Additionally, as put by Vicdan and Ulusoy “*the construction of these bodies and the experiences lived through them in [virtual worlds] are nevertheless affected by [selves] and vice versa*” (Vicdan & Ulusoy, 2008: 2). This indicates that, the process could also have feedback to the self and thus create consequences of change in the self. Since the stabilization of self is already fragile, the creation / existence of an avatar may disrupt and result in the re-organization of the chain of signification for the self. Then, each avatar is transformed into a space for the self, to assess the self.

This study would like to expand this model into video game avatars as they seem to have differentiated denotations and connotations from other forms of digital avatars. Before discussing avatars and identities in video games however, a brief introduction to video game analysis may be in order. Nitsche describes five different analytical planes for video games (2008); rule-based, mediated, fictional, play and social. The rule-based plane contains the rules of the game system as well as the software code, AI and/or physics engine that implement these rules. The mediated plane consists of the visual outlet of the game and mostly breeds cinematic and visual studies. The fictional plane on the other hand is a different output than the mediated plane — Nitsche proposes that even

if the players could see the output of the game in the mediated plane, in their minds a richer fictional world combining their expectations from the game also endures. The play plane operates under the study of play and its meaning. The social plane is the interaction of the player with the other players, be it in the physical proximity or online.

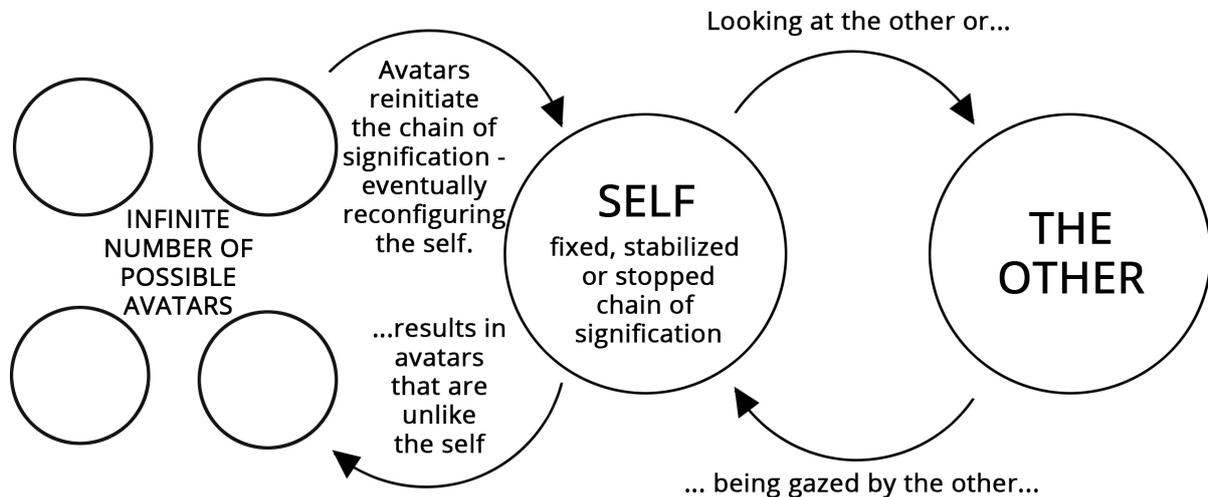


Figure 1. A combination model of Saussure and Lacan's semiotic theories from the light of digital avatars.

It seems agreeable that video game avatars mostly operate on the mediated, the fictional and the social planes within the model. On each of these planes avatars would have different functions. Continuing from the previous Saussurian/Lacanian model, an avatar inside the mediated plane is disconnected from the self (almost an *other*). Most of the time, its visual distinctiveness constitutes the signifier of the player. Yet as the player begins to control the avatar inside the fictional world, the avatar transforms into an extension of his or her *self*, and eventually fades into the fictional plane. The player may begin to affiliate more meaning into the avatar's actions in his mind (the fictional) than what it actually does on the screen (the mediated). On the social plane, however, avatars dictate how players are perceived by the others (as discussed previously). Tardini and Cantoni (2005) discusses this social plane in two parts; the playing community and the player's community. The playing community encompasses the social interaction inside the game world through avatars, such as fighting, solving puzzles, building, etc.. The player's community on the other hand is the social interaction of players outside the game world. Popular games will have discussion boards and online communities where players will also own different avatars than inside the game.

According to Gee (2003), the identity of a video game player could be debated under three distinct forms; the real person, the virtual character and the projective identity. The real person is the player herself and the characteristics of this person will not disappear even when controlling an avatar, which is the virtual character. Gee describes the projective identity as a bridge between these two entities in which "[the player] can transcend the limitations both of [the other two identities]" (Gee, 2003: 66). In this light the

projective identity is coherent with the fictional plane of Nitsche. In parallel to the model offered by this study, the projective identity could correspond to the neverending signification loop between the self and the avatar — another virtual mind-space where the self communicates with itself through the created avatar.

Video game avatars also have different inferences in terms of realism than most other digital avatars. A Facebook picture may be a more realistic representation of a physical person, yet since video game avatars are also active and animated entities, they could convey limited body language and actions. Poole (2000) argues that players do not play video games for realism, but because they allow the players to do things that they cannot do in real life . This could be correlated into the offered model; in this light it seems possible to confirm that players would rather create avatars that are unlike themselves and who can do things that they could not in real life. Possibly to meet this tendency video game designers create idealized versions of fictional characters because as Crawford puts it;

“A game is not merely a small simulation lacking the degree of detail that a simulation possesses; a game deliberately suppresses detail to accentuate the broader message that the designer wishes to present. Where a simulation is detailed a game is stylised.” (Crawford, 1984: 9)

Thus in online worlds, players will usually have the option to create idealized avatars, where characters are athletic, stylish, physically appealing and possessing in-human characteristics (see Figure 2).

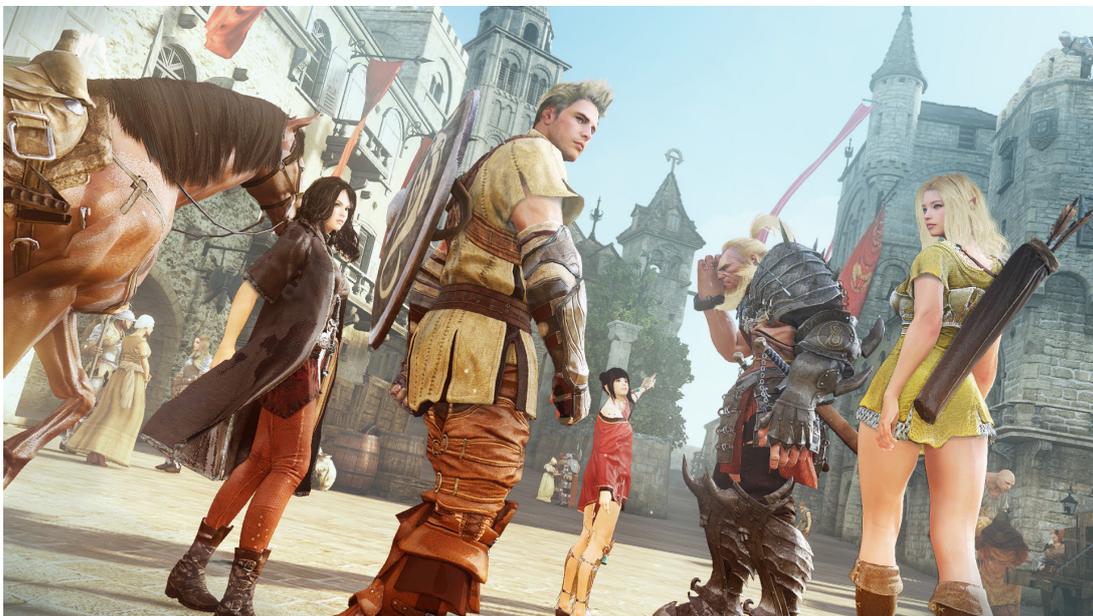


Figure 2. Black Desert is a massively multiplayer online game where players control excessively good-looking avatars inside a fantasy world. This is representative of many other online games. (Black Desert promotional image ©Copyright 2014 by Pearl Abyss, <http://black-desert.com/media/>)

Since users do not have total freedom in creating avatars in video games (they could only create avatars which are logical within the game world and allowed by the game), limitations and design choices by the game producers come into question. In the

empirical study mentioned before, Ducheneaut *et al.* (2009: 1160) concludes that “users create a digital identity that looks close to Western ideals: leaner, younger, more fashionable versions of themselves” and “users tend to see their avatars as having an idealized version of their own personality”. As a result, some studies focus on sociological, racial, gender and ethnic implications of (or their lack of) the spectrum of available options for avatars in video games and cyberspaces (Kafai *et al.*, 2010; Nakamura 2002; 2009). Another analytic study on World of Warcraft avatars by Pace, concludes that the avatar options of the game “remediates cultural interfaces, facilitate the transcoding of races into (usually negative) cybertypes” and “players themselves are associating real life with virtual races, often times with negative results” (Pace, 2008: 2501). In the game, fictional races such as orcs, dwarves and trolls are associated with real world cultures (for examples trolls speaking with a Jamaican accent while dwarves speak with a Scottish accent). Within this discussion the avatar options inside a fictional world, become signifiers of racial stereotypes in the real world — which in turn initiate other chain significations. Because the fictional race of dwarves speak with a Scottish accent, it could be assumed that they are fond of alcohol or are hot-tempered (or vice versa; because dwarves are fond of alcohol, are hot-tempered and speak with a Scottish accent, Scottish individuals may be assumed to be similar). This cultural communication may happen on personal as well as on interpersonal plane — such as a Scottish individual internalizing the mentioned representation.

CONCLUSION

This study primarily tried to explain a curious phenomenon where although individuals created digital avatars that are unlike themselves, they would still perceive the avatars of others as entities that would produce information about genuine identities. This situation was offered as a communication problem and a communication theory, the Uncertainty Reduction Theory was offered as a possible solution. It has been suggested that nonverbal visual cues about avatars were perceived automatically without any need for cognitive effort and were being translated into social and humanely values. The visual cues of the avatars took precedence when the verbal cues contradicted them, and from time to time this may result in the overlooking of the real identity behind the avatar. It was also suggested that when meeting a digital avatar for the first time, the individuals used whatever information was available to them for uncertainty reduction. These instances proceed much like meeting a person in real life, yet the sources of information and the processing of those information would differ.

Additionally the implications of an avatar for self was also debated. If it was accepted that avatars could convey information to others, the question of what could the self may infer from self-created avatars was examined. The study implemented a previous model that combined the semiotic theories of Saussure and Lacan into video game avatars. The model suggested the formation of self as chains of significations that were stabilized. Yet the presence of others would result in the self, creating avatars that are unlike the self, and those avatars in turn create a feedback to the self that may reinitiate the configuration of the chain of signification. The whole process then creates an almost

never ending loop between the avatar(s) and the self. This loop was easily applicable on video game avatars, since these avatars already invited their users to roleplay identities that are imaginary. It has been suggested that the self does not really disappear in controlling these avatars and rather a bridging process would be initiated (in Gee's terms, a reflective identity), which matches the infinite loop of signification previously mentioned.

Both the technology and the theory behind video game avatars seem to be on the move. The technology enables more realistic avatars that could convey better nonverbal communication signs such as body and facial language, while the emergence of new control schemes allow the users to interact with avatars in ways previously unthought of. As much as these new avatars would need psychological, sociological and anthropological approaches, evaluations of them from communication perspectives should also be prioritized, since avatars seem likely stay as important interpersonal and intrapersonal communication tools in the upcoming times. //

REFERENCES

- Babrow, A.S. (1992) "Communication and Problematic Integration: Understanding Diverging Probability and Value, Ambiguity, Ambivalence, and Impossibility", *Communication Theory*, 2(2): 95-130.
- Berger, C.R. & Calabrese R.J. (1975) "Some Explorations in Initial Interaction and Beyond: Toward A Developmental Theory of Interpersonal Communication", *Human Communication Research*, 1(2): 99-112.
- Berger, C.R. (2005) "Interpersonal Communication: Theoretical Perspectives, Future Prospects", *Journal of Communication*, pp. 415-447.
- Burgoon, J.K., Guerrero L.K. & Manusov, V. (2011) "Nonverbal signs", in Knapp, M.L. & Daly, J.A. (eds.) (2011) *The Sage Handbook of Interpersonal Communication*, New York: Sage Publications, pp. 239-282.
- Burke, M., Marlow, C. & Lento, T. (2010) "Social network activity and social well-being", *CHI '10 Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, New York: ACM, pp. 1909-1912.
- Clatterbuck, G.W. (1979) "Attributional Confidence and Uncertainty in Initial Interaction", *Human Communication Research*, 5(2): 147-157.
- Crawford, C. (1984) *The Art of Computer Game Design*, Berkeley, Calif.: Osborne/McGraw-Hill.
- Donath, J.S. (1999) "Identity and deception in the virtual community", in Smith, M.A. & Kollock, P. (eds.) (1999) *Communities in Cyberspace*, London: Routledge, pp. 29-59.
- Ducheneaut, N., Wen, M., Yee, N. & Wadley, G. (2009) "Body and mind: a study of avatar personalization in three virtual worlds", *CHI'09 Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, New York: ACM, pp. 1151-1160.
- Fantone, L. (2003, April) "Final Fantasies Virtual Women's Bodies", *Women's Studies*, 4(1): 51-72.
- Flanagin, J. (2014, 16 September) *How to Fake Your Next Vacation*, New York Times, retrieved from http://op-talk.blogs.nytimes.com/2014/09/16/how-to-fake-your-next-vacation/?_r=0, date accessed 22/11/14.
- Gee, J.P. (2003) *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*, New York: Palgrave Macmillan.
- Gudykunst, W.B. (1995) "Anxiety/Uncertainty Management (AUM) Theory", in Wiseman, R.L. (eds.) (1995) *Intercultural Communication Theory*, New York: SAGE Publications, pp. 8-58.

- Jin, S.A. & Park, N. (2009) "Parasocial Interaction with My Avatar: Effects of Interdependent Self-Construal and the Mediating Role of Self-Presence in an Avatar-Based Console Game, Wii", *CyberPsychology & Behavior*, 12(6): 723-727.
- Kafai, Y.B., Melissa S.C. & Deborah A.F. "Blacks Deserve Bodies Too!: Design and Discussion About Diversity and Race in a Tween Virtual World", *Games and Culture*, 5(1): 43-63.
- Klages, M. (27 May 2014) "Jacques Lacan", retrieved from <http://www.webpages.uidaho.edu/~sflores/KlagesLacan.html>, date accessed 22/11/14.
- Kross, E., Verduyn, P., Demiralp, E., Park, J., Lee, D.S., Lin, N., Shablack, H., Jonides, J. & Ybarra, O. (2013) "Facebook Use Predicts Declines in Subjective Well-Being in Young Adults", *PLoS ONE*, 8(8), retrieved from <http://www.plosone.org/article/info%3Adoi%2F10.1371%2Fjournal.pone.0069841>, date accessed 22/11/14.
- Lacan, J. (1986) "The agency of the letter in the unconscious of reason since Freud", in Adams, H. & Searle, L. (eds) (1986) *Critical Theory Since 1965*, Tallahassee: Florida State University Press, pp. 738-756.
- Lacan, J. (1992) *The Seminar of Jacques Lacan: Book VII – The Ethics of Psychoanalysis, 1959-1960*, New York: W.W. Norton & Company, Inc.
- Lakin, J.L. (2006) "Automatic cognitive processes and nonverbal communication", in Manusov, V. & Patterson, M.L. (eds.) (2006) *The Sage Handbook of Nonverbal Communication*, New York: SAGE Publications, pp. 59-77.
- Lim, S. & Reeves, B. (2009) "Being in the Game: Effects of Avatar Choice and Point of View on Psychophysiological Responses During Play", *Media Psychology*, 21(4): 348-370.
- Manago, A.M., Graham, M.B., Greenfield, P.M. & Salimkhan, G. (2008) "Self-presentation and Gender on Myspace", *Journal of Applied Developmental Psychology*, 29: 446-458.
- Messinger, P.R., Ge, X., Stroulia, E., Lyons, K., Smirnov, K. & Bone, M. (2008) "On the Relationship between My Avatar and Myself", *Journal of Virtual Worlds Research*, 1(2), retrieved from <https://journals.tdl.org/jvwr/index.php/jvwr/article/viewArticle/352>, date accessed 22/11/14.
- Morningstar, C. & Farmer, F.R. (1991) "The lessons of Lucasfilm's Habitat", in Benedikt, M. (eds.) *Cyberspace: First Steps*, Cambridge: MIT Press, pp. 273-301.
- Nakamura, L. (2002) *Cybertypes: Race, Ethnicity, and Identity on the Internet*, New York: Routledge.
- Nakamura, L. (2009) "Don't Hate the Player, Hate the Game: The Racialization of Labor in World of Warcraft", *Critical Studies in Media Communication*, 26(2): 128-144.
- Nardi, B. (2010) *My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft*, Michigan: University of Michigan Press.
- Nardi, B. & Harris, J. (2010) "Strangers and friends: collaborative play in world of Warcraft", in Hunsinger, J., Klastrup, L. & Allen, M.M. (eds.) *International Handbook of Internet Research*, Houten: Springer, pp. 395-410.
- Nass, C. & Moon, Y. (2000) "Machines and Mindlessness: Social Responses to Computers", *Journal of Social Issues*, 56(1): 81-103.
- Newbigin, L. (1978) "Christ and the Cultures", *Scottish Journal of Theology*, 31(01): 1-22.
- Newon, L. (2011) "Multimodal creativity and identities of expertise in the digital ecology of a world of Warcraft Guild", in Thurlow, C. & Mroczek, K. (eds) *Digital Discourse Language in New Media*, New York: Oxford University Press, pp. 131-153.

- Nitsche, M. (2008) *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds*, Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Pace, T. (2008) "Can An Orc Catch a Cab in Stormwind?: Cybertype Preference in the World of Warcraft Character Creation Interface", *Proceedings of CHI'08 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, New York: ACM, pp. 2493-2502.
- Poole, S. (2000) *Trigger Happy: Videogames and the Entertainment Revolution*, New York: Arcade Pub.
- Poor, N.D. (2014, January) "Collaboration via Cooperation and Competition: Small Community Clustering in an MMO", *System Sciences (HICSS), 2014 47th Hawaii International Conference*, IEEE, pp.1695-1704.
- Ratan, R.A., Lehdonvirta, V., Kennedy, T.L., Brock, U. & Williams, D. (2012) "Razing the Virtual Glass Ceiling: Gendered Economic Disparity in Two Massive Online Games", *Proceedings of the 62nd Annual Conference of the International Communication Association*, retrieved from <http://vili.lehdonvirta.com/files/wmtr2821/Ratan-2012-gender-virtual-wealth-gap.pdf>, date accessed on 22/11/14.
- Saussure, F. de (2011) "Course in General Linguistics", in Baskin, W. (trans.) Meisel, P. & Saussy, H. (eds) (2011) *Course in General Linguistics*, New York: Columbia University Press.
- Sun, S.T., Boshnaf, Y., Hawkey, K. & Beznosov, K. (2010, September) "A Billion Keys, but Few Locks: The Crisis of Web Single Sign-on", *Proceedings of the 2010 Workshop of New Security Paradigms*, New York: ACM, pp.61-72.
- Schröder, A. (2008) "'We don't want it changed, do we?' - Gender and Sexuality in Role-Playing Games", *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, 2(2), retrieved from <http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol2no2-7/87>, date accessed 15/03/15.
- Schultze, U. & Leahy, M.M. (2009) "The Avatar-Self Relationship: Enacting Presence in Second Life", *ICIS 2009 Proceedings*, retrieved from <http://aisel.aisnet.org/icis2009/12>, date accessed 22/11/14.
- Sengün, S. (2014) "Dijital Avatarlar İçin Semiyotik Bir Okuma ve Avatarların Dijital İletisimde Belirsizlik Azaltma Rollerini", *Dijital İletisimin Etkisi Uluslararası Akademik Konferansı Bildiri Kitabı*, İstanbul: Iskenderiye Publishing, pp. 33-44.
- Tardini, S. & Lorenzo C. (2005) "A Semiotic Approach to Online Communities: Belonging, Interest and Identity in Websites and Videogames Communities", *Proceedings of the IADIS International Conference e-Society*, retrieved from https://ssl.lu.usi.ch/entityws/Allegati/pdf_pub2044.pdf, date accessed 22/11/14.
- Taylor, T.L. (2002) "Living digitally: Embodiment in virtual worlds", in Schroeder, R. (eds.) *The Social Life of Avatars*, London: Springer, pp. 40-62.
- Taylor, T.L. (2006) *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*, Cambridge, Mass: MIT Press.
- Vicdan, H. & Ulusoy, E. (2008) "Symbolic and Experiential Consumption of Body in Virtual Worlds: From (Dis)Embodiment to Symembodiment", *Journal of Virtual Worlds Research*, 1(2): 1-22.

LUDOGRAPHY

Blizzard Entertainment (2004), World of Warcraft®

Pearl Abyss (2014), Black Desert Online®

BIO NOTE

Sercan Sengün is a PhD candidate in Istanbul Bilgi University, Communication Sciences department. His academic work mostly focuses on video game studies, interactive narratives and gamification. He is also a game designer and a board member of Turkish Game Developers Association (Oyunder). His work could be followed from his website; www.sercansengun.com

E-mail: sercansengun@gmail.com

Istanbul Bilgi University, santralIstanbul, Kazim Karabekir Cad., No:2/13, 34060 Eyüp, Istanbul, Turkey

* **Submitted: 30-11-2014**

* **Accepted: 15-3-2015**

A EXPERIÊNCIA ESPACIAL DOS GAMES E OUTROS MEDIAS: NOTAS A PARTIR DE UM MODELO TEÓRICO ANALÍTICO DAS REPRESENTAÇÕES DO ESPAÇO

Suely Fragoso

RESUMO

O artigo aborda a experiência espacial dos games, relacionando-a à de outros produtos mediáticos. Uma breve revisão de alguns clássicos da literatura sobre o tema encaminha uma discussão das experiências espaciais da literatura, desenho, fotografia, cinema e televisão. Uma estrutura teórica composta por três ‘tipos de espaço’ é utilizada para analisar uma situação hipotética e simplificada de jogo. Conclui-se que a experiência espacial dos games é uma composição dinâmica que atravessa diferentes níveis de materialidade e significação. A viabilidade dessa prática interpretativa advém, entre outros fatores, da capacidade ficcional, uma construção cultural, desenvolvida ao longo de séculos de interação com as representações mediáticas.

PALAVRAS-CHAVE

Representações espaciais; medias visuais

INTRODUÇÃO

Reconhecer os games como produtos mediáticos permite situá-los em relação a outros medias, identificando suas semelhanças e diferenças. Não se trata de forçar encaixes para entender os games conforme aqueles medias, mas de admitir que são parte do mesmo cenário cultural, comercial e político que eles. Todos compartilham também algumas formas de representação, razão pela qual os games podem contar com algumas habilidades interpretativas instituídas ao longo da história dos medias. Assim, é relevante recuperar o conhecimento sobre a experiência espacial da literatura, da pintura, da fotografia, do cinema e da televisão para discutir a espacialidade dos games.

Entre os autores que realizaram movimentos na mesma direção, encontra-se, por exemplo, Wolf, cujo livro de 2001 atentava tanto para o caráter mediático dos games quanto para as questões relativas à sua espacialidade. Também é relevante mencionar a coletânea organizada por Borries, Walz e Böttger (2007), especialmente o texto de Lange sobre as ambientações do gameplay e o de Boron, sobre as representações do espaço nos games. O antecedente mais significativo para este texto, entretanto, seria o livro autoral de Nitsche (2008), que abordou diferentes aspectos da representação e experiência espacial dos games, inclusive os paralelos e as diferenças entre os espaços dos games e do cinema.

Um dos problemas de relacionar entre os games a outros meios é a facilidade com que a discussão se encaminha para questões da ordem da narrativa e se fecha nelas. Entretanto, não é desejável restringir a discussão a essa abordagem, mesmo porque

a narrativa não é sempre o ponto central dos produtos mediáticos. Outro risco é o da discussão concentrar-se sobre as semelhanças entre os games e outros produtos mediáticos e deixar de lado as diferenças. Para evitar isso, o texto inicia com a demarcação da interatividade e, mais precisamente, da agência, como ponto de entrada para o diferencial dos games.

INTERATIVIDADE E AGÊNCIA

Apesar do desgaste da palavra, a interatividade não é apenas uma questão técnica, nem só uma mera estratégia mercadológica. A interatividade é uma possibilidade fundamental dos meios digitais, responsável por muitas, senão todas, as novas possibilidades que eles oferecem. Por trás dessa afirmação encontra-se uma diferenciação entre tipos de interação que é preciso deixar clara.

A interatividade pode ser definida como a possibilidade de alterar os elementos que compõem as *representações* mediáticas: por exemplo, mover um objeto de lugar no mundo de um jogo. Isso é diferente de interagir com *aparelhos*, por exemplo, alterando o equilíbrio de cores de uma tela, o que já era possível com outros medias. Também não é o mesmo que a interação social, que é aquela que se dá entre atores ou grupos sociais. Por definição, todas as medias são tecnologias de comunicação e, portanto, são tecnologias de interação social. A interatividade é um pré-requisito para a agência. A definição mais disseminada de agência vem do contexto das narrativas interativas, onde agência é entendida como a possibilidade de interferir com os acontecimentos de uma estória. No entanto, a agência não é necessariamente um atributo das narrativas Wardrip-Fruin *et al.* (2009) identificaram uma polaridade nas abordagens da agência nos games, que pode ser caracterizada da seguinte maneira: a primeira vertente situa a agência no lado do jogador, a quem cabe o poder de ação e de decisão e é quem experimenta a satisfação de exercer a agência. Na segunda abordagem, a agência é definida pelo game design, mais especificamente, pelo equilíbrio de fatores internos ao jogo. Os autores discutem as fragilidades dessa polaridade e propõem que a agência envolve tanto o jogo quanto o jogador, pois depende de que as ações que os jogadores desejam realizar “estejam entre aquelas que eles podem fazer (e vice-versa), conforme o modelo computacional” (Wardrip-Fruin *et al.*, 2009: 1).

A definição de agência adotada neste artigo acrescenta outros elementos a essa formulação, os quais advêm dos paralelos entre os games e outros produtos mediáticos. Essas adições incluem, por exemplo, as configurações tecnológicas dos instrumentos com os quais se joga, os gêneros, as estéticas e os conteúdos dos games. Além disso, o objetivo de discutir a experiência espacial que se constitui na relação entre o jogador e o jogo obriga a levar em conta também as condições materiais.

Assim, a agência é aqui definida como um processo contínuo de negociação entre o jogador e o jogo, em que o jogador interage simultaneamente com os conteúdos e a estrutura do jogo; com as representações que enunciam aqueles conteúdos e estrutura; com os dispositivos tecnológicos que os viabilizam e com os elementos de seu entorno material.

ESPAÇO E PERCEPÇÃO ESPACIAL

Séculos de construção cultural dão sustentação à tendência de pensar o envolvimento com representações mediáticas como uma experiência de imersão. Nos meios analógicos, o desejo de imersão poderia ser equiparado à vontade de, ao invés de estar diante da imagem, estar diante do objeto nela representado. Outro nível de desejo, mais profundo, está implícito na metáfora da pintura como uma janela através da qual se pode ver outra realidade: é o desejo de “ultrapassar os limites da representação e conquistar o real” (Bolter e Grusin, 1999: 53). Murray recupera a metáfora da imersão na água e considera que o uso metafórico do termo busca designar uma experiência de obliteração da percepção da realidade. A ideia não é exclusiva dos meios digitais, nem depende do uso de tecnologias inovadoras e sofisticadas. Wertheim descreve a experiência imersiva do texto literário com o exemplo da *Divina Comédia*, de Dante Alighieri:

Avançando pelas valas fétidas do Malebolge ou escalando os terraços íngremes do Purgatório, você se sente como se estivesse realmente ali. Você quase sente o fedor da sujeira no Inferno, ouve o coro dos anjos no Paraíso. Essa pode ser uma jornada da alma, mas poucos trabalhos literários evocam os sentidos físicos tão fortemente. É possível ouvir, sentir, cheirar o mundo que Dante retrata (Wertheim, 1999: 51).

A referência à *Divina Comédia* como uma “jornada da alma” aponta para a falha mais fundamental da ideia de imersão, que é a pressuposição de que é possível separar o corpo da mente. A ideia costuma ser atribuída a Descartes, que, partindo da estratégia de duvidar da existência de tudo o que pudesse não existir, concluiu que só não era possível duvidar de uma coisa: de que há algo que duvida. Este é o sentido de sua famosa frase “Penso, logo existo”, cujo sujeito se define pela imaterialidade do pensamento: seu corpo foi descartado. Essa separação entre mente e corpo foi hegemônica na cultura ocidental até o século XIX. De lá para cá, vem sendo desconstruída por várias correntes teóricas, na maioria das áreas de conhecimento (ou talvez em todas elas).

Entre os autores que questionaram essa divisão no contexto de uma discussão sobre a espacialidade, destaca-se, neste texto, o trabalho de Merleau-Ponty. Nas palavras do autor:

Nós nos acostumamos, devido à influência da tradição Cartesiana, a desgajar do objeto: (...) Existem dois significados, e apenas dois, para a palavra ‘existir’: alguém existe como uma coisa [o corpo] ou então alguém existe como consciência (Merleau-Ponty, 2002: 230).

Na vida cotidiana, é quase óbvio que ninguém é apenas consciência ou apenas corpo. A inseparabilidade entre o corpo e a mente está presente o tempo todo: quando o corpo está ferido, a pessoa toda está ferida e, por isso, tem dificuldade para concentrar-se, fica irritada ou talvez tristonha. Uma pessoa não *está em* seu corpo, ela é o seu corpo tanto quanto sua mente. Assim como o sujeito não é apenas sua mente nem apenas seu corpo, mas ambos, inseparavelmente; também não é possível separar as

experiências material e imaterial do espaço, ou seja, o espaço que o corpo experiencia do espaço experienciado pela mente. A ideia de imersão não é a única falácia entre as tentativas de interpretação do envolvimento com os produtos mediáticos, mas é a que presume de modo mais explícito a separação entre o pensamento e a corporeidade.

O arcabouço teórico que dá sustentação a este artigo tem como base uma compreensão de sujeito e de experiência espacial inspirada na fenomenologia de Merleau-Ponty. Entretanto, a amplitude e alto grau de abstração desse referencial dificultam sua aplicação a questões mais específicas. Para viabilizar o movimento proposto neste trabalho, a próxima seção apresenta um modelo teórico de menor escala e voltado especificamente para a espacialidade nas medias.

TIPOS DE ESPAÇO

Reflexões sobre a experiência espacial dos medias costumam obedecer ao desejo de imediação, uma construção cultural que dirige o desenvolvimento das técnicas e tecnologias de representação em busca de estratégias para reduzir a interferência da mediação (Bolter e Grusin, 1999). Para manter a coerência com essa ideia, a presença daquilo que se interpõe entre o mundo real e o ficcional não pode ser levada em conta.

O modelo teórico utilizado nas análises apresentadas neste texto vai em outra direção: entende-se que espaços ficcionais são acessíveis apenas quando mediados. Ou seja, espaços ficcionais só existem na imaginação e portanto só podem ser compartilhados através de linguagens, ou seja, através de signos.

Todo signo possui um grau de imaterialidade e um grau de materialidade. Isso pode ser compreendido através dos conceitos de significado (aquilo que o signo representa) e significante (aquilo que permite que o signo seja apreendido) (Saussure, 1961). Essa não é uma separação Cartesiana entre o que é material e o que é imaterial. O significante não é um existente físico, algo que pode ser pego com as mãos, como o papel fotográfico no qual uma imagem está gravada. Em Saussure, o significante é “a impressão que ele [o signo] causa em nossos sentidos” (Saussure, 1961: 66). Neste texto, a ideia de significante é utilizada como uma referência que apoia a identificação de mais um nível intermediário de materialidade entre o papel e a impressão que a imagem causa em nossos sentidos, ou seja, entre o objeto físico e o significante. Trata-se da representação propriamente dita, a enunciação. A espacialidade é mais evidente nas representações visuais do que nas sonoras. Imagens são distribuídas no espaço, por exemplo, na superfície bidimensional de uma tela. Sons, por sua vez, se desenvolvem ao longo do tempo. Isso não significa que as imagens não tenham sua própria temporalidade ou que os sons não participem da experiência espacial. Mesmo quando olha para uma única imagem, o observador vê seus elementos em sequência, um após o outro (Fragoso, 2005: 68). Do mesmo modo, a percepção de sons originados em diferentes pontos do espaço é espacial.

Sinteticamente, pode-se dizer que a estrutura do modelo teórico analítico obedece à seguinte lógica: um espaço ficcional só pode ser conhecido se e quando ele é representado por signos. Esses signos se materializam em algum tipo de suporte físico, de modo

que a relação com os medias envolve três instâncias espaciais, ou ‘tipos de espaço’: o ‘espaço imaginado’, o ‘espaço da enunciação’ e o ‘espaço material’.

ESPAÇO IMAGINADO

O ‘espaço imaginado’ é o espaço ficcional, um espaço imaterial. Embora o espaço imaginado de um game não seja necessariamente um espaço narrativo, a ideia é muito próxima do conceito de “universo diegético” de Genette. Na versão revisada de seu livro *Narrative Discourse*, Genette esclareceu que o foco do conceito de *diégèse* em sua obra é o espaço, não a estória, de modo que “a *diégèse* é portanto não a estória mas o universo em que a estória acontece” (Genette, 1989: 17-18).

ESPAÇO DA ENUNCIÇÃO

O ‘espaço da enunciação’ corresponde ao espaço da representação propriamente dita: não propriamente o suporte físico, tecnológico, como o objeto ‘tela’, por exemplo, mas o espaço do significante, os elementos visuais que compõem a imagem.

ESPAÇO MATERIAL

O ‘espaço material’ é aquele onde se encontram as coisas físicas: o corpo do jogador, os aparelhos que ele utiliza para jogar, os objetos que estão à sua volta, etc. A impressão de que esta categoria tem menos importância ou complexidade que as anteriores é decorrente da vitalidade da herança cartesiana, que faz com que toda atenção à materialidade pareça ingênua, reduzindo os existentes do mundo às aparências e superficialidades. No entanto, dada a inseparabilidade entre o corpo e a consciência, algumas das principais chaves para entender a experiência espacial dos games se encontram no espaço material.

A EXPERIÊNCIA ESPACIAL DAS MEDIAS ANALÓGICAS

A ideia da imersão não nasceu com os games e nem mesmo com os medias visuais. Uma das mais famosas expressões associadas a esse tipo de experiência espacial vem da literatura, mais especificamente, da poesia. Trata-se da frase “suspensão voluntária de descrença”, criada por Coleridge no início do século XIX. Coleridge referia-se à capacidade do escritor de criar uma “aparência de verdade” como uma condição para o envolvimento do público com a narrativa ficcional. Atualmente, essa colocação é comumente entendida como uma defesa da suspensão da capacidade crítica do leitor e associada a um tipo de experiência espacial bastante próximo da imersão. Os signos da linguagem visual escrita (letras, tipos) são visuais e sua distribuição na página é espacial: um espaço de enunciação. Já a folha de papel pertence ao espaço material. Uma experiência imersiva da leitura requereria que esses dois níveis de mediação sejam ignorados e apenas o espaço imaginado, imaterial, seja levado em conta.

O espaço tridimensional pode ser representado em duas dimensões de muitas maneiras diferentes, mas apenas uma, a perspectiva, tem sido aceita como a melhor técnica para criar imagens realistas desde o Renascimento. Isso conduziu à hegemonia do modelo de visão no qual ela é baseada: a *camera obscura*. Crary (1992) destaca a diferença entre essa forma de representação e outras, que eram mais populares antes do século XVI, e relaciona sua prevalência com um tipo específico de subjetividade. Por um lado, a *camera obscura* realiza uma operação de “individualização” em que o observador, isolado e autônomo, é separado do mundo que observa. Por outro, “Ao mesmo tempo, outra função correlata e igualmente decisiva da *camera obscura* foi a de separar o ato de ver do corpo físico do observador, descorporificar a visão” (Crary, 1992: 45). Reside aí a forte relação entre a subjetividade Cartesiana, fundante da ideia de imersão, e as representações em perspectiva e, a partir delas, em outras imagens técnicas como a fotografia, o cinema e a televisão.

Um dos elementos mais importantes da construção espacial da perspectiva é o ponto de vista. É em função dele que os elementos do espaço imaginado são organizados e, portanto, ele é a chave para compreender a representação. O observador dentro da *camera obscura* está isolado da cena que vê, mas ele, a camera e o que ele vê fazem parte do mesmo universo. Ou seja, apesar de estar fora da cena, o ponto de vista habita o mesmo espaço imaginado que as coisas representadas no espaço da enunciação. Ao emparelhar seu olhar com o ponto de vista da perspectiva, o observador se coloca, simbolicamente, na mesma realidade que a cena que ele observa. Por isso, quanto maior a capacidade de identificação com o ponto de vista, mais intensa seria a impressão de presença no espaço imaginado.

Embora a perspectiva já estivesse legitimada como a forma correta e confiável de representação do espaço em superfícies bidimensionais desde o século XVI, até o final do século XIX a *camera obscura* foi utilizada principalmente para finalidades científicas. Naquele momento histórico, marcado pela emergência de uma profusão de tecnologias de representação, outros usos da *camera obscura* ganharam destaque, sobretudo através da fotografia. Além da atribuição de realismo aos códigos da perspectiva, então já amplamente conhecidos, a fotografia também tirou partido da intensificação da impressão de imediação inerente à automatização do processo de produção de imagens. A ausência de um artista que cria as imagens intensifica a ilusão de transparência da mediação, o vínculo entre a imagem fotográfica e a realidade pela interferência da luz e a invisibilidade do processo técnico que, escondido numa caixa preta, sugerem que, na fotografia, não há codificação.

No cinema, os códigos encobertos da imagem fotográfica se aliaram ao tempo e, através da ilusão de movimento. Filmes e documentos dos primeiros anos do cinema indicam que não foi muito difícil lidar com a liberdade dos componentes da representação, que passaram a se mover no espaço da enunciação. O grande desafio foi a possibilidade, com o tempo, a *necessidade*, de mover também o próprio ponto de vista. Isso alterou as condições da identificação, e, com elas, a experiência espacial, que se diferenciou daquela das imagens estáticas. Black (1987) esquematizou as abordagens

desenvolvidas para lidar com as demandas das imagens em movimento em duas grandes vertentes. A primeira tenta transpor para o cinema a experiência espaço-temporal não mediada com a máxima fidelidade, através de construções que “empurraram os limites físicos da representação até os limites da realidade: uma tomada longa, uma câmera em movimento, ou extrema profundidade de campo” (Black, 1987: 40). A ideia reflete a convicção no realismo da imagem fotográfica e busca tirar partido do tempo e do movimento para intensificar a ‘experiência imersiva’, aumentando a similaridade entre o espaço da enunciação e a experiência espacial da vida cotidiana. A outra estratégia não procura garantir o realismo do ‘espaço da enunciação’, mas o do ‘espaço imaginado’. Para isso, as sequências de imagens são fragmentadas de modos que não condizem com a experiência cotidiana: por exemplo, a imagem de um objeto desde certo ponto de vista é imediatamente seguida por uma imagem do mesmo objeto de outro ponto de vista, em local radicalmente diferente do anterior. Apesar de contraintuitiva, essa segunda forma de realismo é, por longe, a que alcançou maior popularidade (Black, 1987). Isso sugere que a transparência do espaço da enunciação é menos importante que a coerência interna do espaço imaginado. Essa constatação será importante para explicar porque o comprometimento da transparência do espaço de enunciação não fragiliza o envolvimento do jogador com o mundo do jogo.

Para Metz (1982), a predisposição do espectador para desconsiderar a representação propriamente dita, aderindo ao seu significado, é parte da tendência a

perceber como verdadeiros e exteriores os eventos e heróis que pertencem à ficção ao invés das imagens e sons que pertencem puramente ao processo de projeção (que é, entretanto, a única agência real); uma tendência, em suma, de perceber como real o representado e não o representante (o meio tecnológico de representação) (...). Se o filme mostra um cavalo galopando, temos a impressão de ver um cavalo galopando e não os pontos de luz se movendo na tela que evocam um cavalo galopando (Metz, 1982: 115-116).

Essa formulação aponta para uma questão menos abordada nos estudos da representação espacial nos medias, que é a dos aspectos físicos das imagens e dos sons: na citação, a luz que forma a imagem e, por implicação, a tela sobre a qual ela é projetada. O desejo de imediação requer que a luz e a tela que dão suporte ao espaço da enunciação sejam ignoradas. Como a luz e a tela são elementos do espaço material, para ignorar a interferência do espaço da enunciação, é preciso ignorar o espaço material.

Para caracterizar as condições que induzem à condição de recepção que ele denomina “situação fílmica”, ou “estado fílmico”, Metz destaca também a importância da ambientação da sala de cinema: a escuridão, o silêncio, a relativa imobilidade, que ajudam a apagar o entorno e inibir a percepção do próprio corpo (Metz, 1982: 116-119). O envolvimento com a ficção dependeria das condições de recepção do cinema, em um ambiente que aproxima a experiência do filme à do sonho.

A recepção da televisão é uma experiência muito diferente. Na televisão comercial tradicional, a coerência do espaço imaginado é desafiada repetidamente pelas interrupções

da narrativa para entradas publicitárias. Os enquadramentos tendem a ser mais fechados e a edição mais fragmentada que no cinema. A própria constituição da imagem é diferente: no cinema, olha-se para o reflexo da luz na tela, na televisão, olha-se para a luz emitida pela tela. As distinções mais impactantes para este texto, entretanto, são as que dizem respeito ao espaço material. Na ambientação típica da recepção televisiva, o tamanho da tela, a posição do corpo do espectador em relação a ela e a configuração do entorno desafiam as crenças sobre a experiência espacial das medias. Embora algumas pessoas prefiram assistir televisão com a luz apagada, essa não é a norma. Atualmente, os aparelhos com telas grandes fazem sucesso, mas também é comum encontrar pessoas assistindo episódios de séries criadas para televisão, por exemplo, na tela de um tablet ou smartphone. Novelas, debates políticos, telejornais e até a publicidade são comentados imediatamente nas redes sociais: as pessoas assistem TV, digitam e leem ao mesmo tempo. Não é preciso buscar cenários tecnologicamente sofisticados para encontrar exemplos desses modos difusos de recepção televisiva: no Brasil, é comum encontrar pequenos televisores na cozinha, muitas vezes em posições desfavoráveis em relação ao espectador (por exemplo em cima da geladeira). As pessoas cozinham ou jantam enquanto assistem televisão, e isso não parece comprometer seu envolvimento.

Esse regime de envolvimento com as medias foi chamado de “situação televisiva” (Fragoso, 2000). Apesar da alusão à “situação fílmica” de Metz, assistir televisão claramente não é uma experiência de “quase-sonho” como a que Metz propôs para o cinema: as imagens da televisão são brilhantes, frequentemente vistas em telas pequenas e a edição é fragmentada. O espaço da enunciação é muito evidente para ser ignorado. Além disso, a recepção televisiva não supõe a redução da percepção do ambiente material, nem que a pessoa permaneça parada. Esses fatores sugerem que um novo nível de refinamento da “capacidade ficcional” (Metz, 1982) foi atingido, e que a televisão pode ter tido um papel importante no desenvolvimento de habilidades cognitivas requeridas para a relação com um media mais complexo: os games.

A EXPERIÊNCIA ESPACIAL DOS GAMES

As possibilidades interativas dos medias digitais parecem estar por trás da retomada da ideia de imersão, que alcançou novos graus de popularidade com os games. Nos estudos de games, as críticas a essa ideia são acompanhadas da busca por conceitos mais apropriados para explicar a experiência espacial do jogo. Duas propostas muito conhecidas são a da “dupla consciência” (Salen e Zimmerman, 2004) e a do “fluxo” (Csikszentmihalyi, 2009).

Salen e Zimmerman (2004) remeteram a ideia de dupla consciência à formulação de Bateson (1990), para quem o ato de jogar constitui uma prática de metacomunicação, pois o jogo envolve dois níveis de informação, nos quais as ações e eventos que têm lugar durante o jogo são ao mesmo tempo ditas e sabidas reais e não reais. Bateson desenvolveu essa ideia observando, inicialmente, brincadeiras entre animais, de modo que sua visão do jogo como metacomunicação não depende de mediação técnica. A dupla consciência, por sua vez, foi pensada no contexto mais específico dos games, o

que evidencia o paralelo entre com a dupla lógica da remediação (Bolter e Grusin, 1999). Entendida conforme a lógica da remediação, a experiência dos games é uma combinação do desejo de imediação, que Salen e Zimmerman relacionam à experiência sensorial, com a hipermediação das técnicas e tecnologias necessárias para jogar. Ao situar a importância da imediação para a experiência de jogo, os autores deixam claro que sua crítica da “falácia da imediação” não constitui uma completa rejeição à ideia de imersão, mas ao modo como ela é “superenfaticada”, encobrindo a importância “da diversidade da paleta de experiências que os games oferecem” (Salen e Zimmerman, 2004: 452-453). Essa diversidade será o foco da próxima seção deste artigo.

Douglas e Hargadon (2004) entenderam a imersão como um entre muitos modos de envolvimento com games ou outros medias. Para eles, a experiência imersiva corresponde a uma completa absorção pela narrativa¹, diferente do engajamento, que seria um posicionamento externo ao jogo, característico de situações que envolvem desafios e esforço cognitivo. Para Brown e Cairns (2004), por outro lado, engajamento seria o primeiro e mais baixo nível da imersão. O investimento cognitivo no jogo conduziria a um segundo estágio, em que o jogo passa a afetar diretamente as emoções do jogador. Os autores consideram esse segundo estágio, que denominam absorção (*engrossment*), o ponto de inflexão em direção à suspensão de descrença e ao estágio de ‘total imersão’. Neste último estágio, o jogador está tão envolvido com o jogo que a realidade deixa de importar.

Csikszentmihalyi descreveu um envolvimento semelhante como “estado de fluxo”, a sensação de estar intensamente engajado em uma atividade por ela mesma. Durante o fluxo, a passagem do tempo parece desaparecer devido ao profundo foco na atividade e a percepção do tempo fica distorcida (Csikszentmihalyi, 2009: 71). A ideia de fluxo não foi desenvolvida para tratar especificamente das medias, mas de atividades nas quais o envolvimento do corpo é mais explícito, como práticas esportivas. Apesar dessa vantagem inicial, as premissas são Cartesianas². Isso se soma à circularidade dos argumentos apresentados por Csikszentmihalyi, fragilizando a proposta. O estado de fluxo é um *insight* poderoso, suficientemente rico para ser desenvolvido em um conceito mais sólido. Entretanto, a velocidade e generalidade com que ele tem sido adotado levantam dúvidas se, ao invés disso, a ideia não degenerará de volta ao paradigma da imersão. Calleja (2011) propôs um novo sentido para o termo “incorporação”, com o qual busca superar os paradoxos da imersão sem cair na oposição entre o “o mundo real e o virtual”, ou seja, o espaço material e o imaginado.

Podemos conceber a incorporação como a absorção de um ambiente virtual na consciência, produzindo uma ideia de habitação, que é embasada pela sistemática reiteração da corporificação do jogador em um único local, pela via de sua representação pelo avatar (Calleja, 2011: 169).

¹ Os autores falam em “esquema narrativo”, entendendo por esquema “um pano e fundo que determina o que nós sabemos a respeito do mundo, dos objetos que ele contém, das tarefas que realizamos nele - mesmo do que vemos” (Douglas e Hargadon, 2004: 194)

² O Cartesianismo é explícito, por exemplo, quando Csikszentmihalyi diz “evidentemente meu próprio self existe apenas em minha consciência” (Csikszentmihalyi, 2008: 34).

Essa noção de corporificação do jogador no avatar é bastante próxima da identificação com o ponto de vista da perspectiva. Entretanto, ao contrário deste, a existência do avatar é explícita: boa parte das vezes, sua imagem pode ser vista no espaço da enunciação, o que chama a atenção para sua função de mediação. Além disso, a ideia de incorporação inverte a direção do vetor da imersão: ao invés de a consciência do jogador *entrar* no espaço imaginado, é o espaço imaginado que é *absorvido* pela consciência do jogador. Novamente a ideia destaca o espaço da enunciação, pois o espaço ficcional só pode ser ‘absorvido’ pela consciência se for expresso através de texto, imagem ou som. Essa noção de incorporação desloca o foco da relação do jogador com o espaço representado, como na ideia imersão, para a relação entre o jogador e o espaço da enunciação.

INTERFACES

Na década de 1980, Laurel considerou que a “interatividade existe em um contínuum que poderia ser caracterizado por três variáveis: frequência (quando você pode interagir), alcance (quantas escolhas estão disponíveis) e relevância (quanto suas escolhas realmente afetam as coisas)” (Laurel, 1993: 20). Na década seguinte, ela reconsiderou:

Otimizar a frequência, alcance e relevância das escolhas humanas permanecerá inadequado enquanto nós concebermos o humano sentado do outro lado de alguma barreira, cutucando a representação com um joystick ou um mouse ou uma mão virtual. Você pode demonstrar o paradoxo de Zeno no lado do ‘usuário’ da barreira até ficar com a cara azul, mas só quando você a atravessa é que as coisas ficam ‘reais’ (Laurel, 1993: 29-30).

Essa colocação expressa com inusitada clareza o ponto mais frágil da ideia de imersão. Para que as coisas ficassem ‘reais’, seria preciso que o jogador fosse capaz de agir diretamente no mundo do jogo, dispensando a interferência das interfaces. Para isso, os jogadores precisariam ser capazes de, estando no espaço material, alcançar o espaço imaginado, que é imaterial. Essa façanha corresponde a atravessar as fronteiras entre espaços ontologicamente distintos e, por isso, não é possível sem a intervenção das interfaces, cujo papel é justamente transformar ações realizadas no espaço material em eventos no espaço imaginado. Esses efeitos são conhecidos pelos jogadores graças à intervenção de outras interfaces, que operam na direção contrária, representando o estado do mundo do jogo através de palavras, imagens e sons. Assim, as interfaces podem ser pensadas como elementos tradutores que viabilizam atravessamentos entre os três tipos de espaço.

INTERFACES DE HARDWARE

As interfaces de hardware incluem os instrumentos de entrada de dados (input) e os de enunciação (output). Interfaces de input (mouse e teclado, controles de consoles e detectores de movimento, por exemplo) traduzem os movimentos do corpo do jogador,

no espaço material, em dados compatíveis com o processador, que realiza as mudanças no espaço imaginado³. Essas alterações no espaço imaginado são traduzidas para o jogador sob a forma de sons e imagens, por exemplo. Esses sons e imagens *formam* o espaço da enunciação, que depende de um suporte físico, a interface de output, por exemplo uma tela, para alcançar o espaço material, que é o único dos três tipos de espaço que o aparelho sensório do jogador é capaz de perceber.

A interação com as interfaces de hardware de games é diferente daquela que é estabelecida com o hardware de outros medias, como o cinema e a televisão. Os jogadores *têm* que *agir* sobre as interfaces de hardware, o que altera as condições para o ‘desaparecimento’ da materialidade do equipamento. Por isso, as diferenças entre o espaço material e o espaço imaginado são mais evidentes nos games: o movimento de um dedo no controlador derruba uma montanha no mundo do jogo. A descrição, imagens e sons da montanha vindo abaixo formam o espaço da enunciação, que é instância das interfaces de software.

INTERFACES DE SOFTWARE

Para jogar, é preciso mais do que a representação do conteúdo do mundo do jogo no espaço da enunciação. O exercício da agência requer que o jogador seja continuamente informado não apenas dos *efeitos* de suas ações, mas das *possibilidades* de ação e da *situação* do mundo do jogo. Também é preciso informar ao processador para *quais* elementos suas ações se dirige. Pistas da lógica, mecânica e estrutura do mundo do jogo são necessárias para que o jogador saiba o que *deve* e *pode* fazer. Além disso, o espaço da enunciação também deve conter instrumentos que permitam que o jogador informe *quais* ações deseja realizar, *quando e onde* no espaço imaginado elas devem acontecer. Esses papéis são realizados pelas interfaces de software, que compartilham o espaço da enunciação com os signos (sons, imagens) do espaço imaginado.

As interfaces de software podem aparecer sobrepostas ao mundo do jogo ou integradas a ele, em graus variáveis. Em ambos os casos, o espaço da enunciação é compartilhado pelos significantes de dois conjuntos de signos: um representando o espaço imaginado e o outro, a interface de software.

INTERAÇÕES E ATRAVESSAMENTOS

Nas seções anteriores, a relação entre jogadores e games foi abordada predominantemente como interatividade. Isso permitiu identificar algumas diferenças entre a experiência espacial dos games e a de outros medias e alguns elementos do que foi denominado ‘sistema de jogo’ no início do artigo. Esta seção avança com base em um modelo simplificado que reduz a experiência de jogo a trocas de informação entre jogador e

³ Portanto é o processador, e não a interface, que realmente realiza a tradução entre os diferentes tipos de espaço. Entretanto, as traduções realizadas no nível do processador não são perceptíveis para o jogador e portanto só têm impacto na sua experiência espacial depois de serem traduzidas pelas interfaces. No que diz respeito à experiência do jogador, que é o tema deste texto, tudo se passa *como se fossem* as interfaces as tradutoras entre os três tipos de espaço.

jogo. Entretanto, é preciso permanecer atento, para não perder de vista a diferença entre esse esquema e a agência, que é um processo em que a experiência espacial dos games emerge de contínuas trocas de signos e interpretações entre o jogador e o jogo, não de uma sequência de sinais que vai de um para o outro.

Para clareza, a apresentação inicia com um modelo simplificado de interatividade: um fluxo linear de informação que vai do jogador ao jogo e retorna. Nos termos do modelo analítico de tipos de espaço previamente apresentado, esse fluxo de informação vai do espaço material (EM) para o espaço imaginado (EI) e de lá para o espaço da enunciação (EE), conforme representado na Figura 1 (no alto). Esse modelo corresponde ao da imersão, em que o jogador ‘passa’ diretamente para o espaço imaginado. Como já foi discutido, a experiência espacial do público com os medias deve ser descrita de modo diferente. O público do cinema e da televisão, por exemplo, existe no espaço material (EM) e, de lá, através de seu sistema sensorial, experiencia os signos (textos, imagens, sons) do espaço da enunciação (EE). Este último, por sua vez, é constantemente atualizado para refletir as mudanças no espaço imaginado (EI). Essa relação está representada na Figura 1, ao centro, onde (em) é a pessoa que acompanha o jogo como observador.

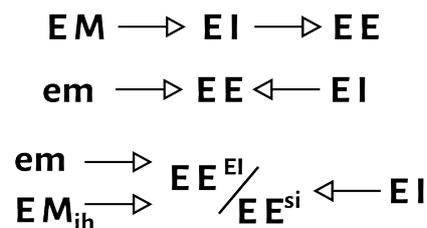


Figura 1: Diagramas de experiência espacial. Acima, imersão. Ao centro, medias analógicas. Embaixo, games, para um observador (em) e um jogador (EM_{ih})

As especificidades dos games demandam que o espaço da enunciação seja compartilhado pela representação do mundo do jogo (espaço imaginado) e a interface de software. Para representar essa divisão, a partir deste ponto a sigla para o espaço da enunciação dos games será dividida em EE^{EI} e EE^{is}, onde EE^{EI} corresponde à parcela do espaço de enunciação ocupada pela representação do espaço imaginado e EE^{is} à parte ocupada pela interface de software. Sabe-se que EE^{EI} e EE^{is} se entrelaçam de várias maneiras e com vários níveis de intensidade. Para os fins deste artigo, não é necessário levar em conta as sutilezas do entrelaçamento dessas duas camadas do espaço da enunciação⁴: representá-las como uma combinação simples, como EE^{EI}/EE^{is}, é suficiente para retratar a diferença fundamental entre a relação dos jogadores com o espaço de enunciação dos jogos e a do público com os espaços de enunciação de outros meios. O diagrama na base da Figura 1 ilustra essa diferença, com dois tipos de relação com o espaço da enunciação dos games: a de uma pessoa que está assistindo ao jogo de outra (em) e a de uma pessoa que está jogando (EM). Para interagir com os elementos da

⁴ Não há consenso se (ou quanto) o nível de integração entre os elementos da interface e o mundo do jogo interfere na experiência do jogador (Wilson, 2006; Llanos & Jørgensen, 2011; Fragoso, 2014).

interface de software e com o espaço imaginado, o jogador utiliza as interfaces de hardware. Estas são elementos do espaço material e estão representadas por i_h (associadas ao jogador, por isso EM_{i_h}).

Mesmo quando se dispensam muitos elementos do processo comunicacional que constitui o ato de jogar, transformando-o em uma mera troca de sinais, esta não se restringe a um input do jogador seguido por uma resposta do jogo. O mundo do jogo e os elementos da interface de software podem obedecer a temporalidades variadas em relação à ação do jogador, ou mesmo independente dele. Isso cria loops internos, como os representados na Figura 2.

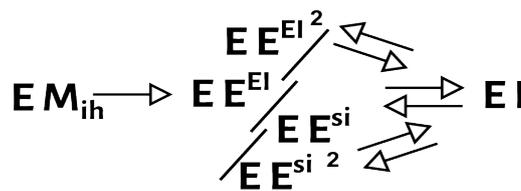


Figura 2: A relação entre o input do jogador (EM_{i_h}) e a atualização do espaço imaginado (EI) e do espaço da enunciação (EE^{EI}/EE^{si}) não é um-a-um.

A configuração do espaço material é essencial para a experiência espacial do jogador. Limites físicos, como paredes, mobiliário e outros objetos afetam a relação corporal entre o jogador e seu entorno e, portanto, sua experiência do espaço físico e, com ela, a experiência espacial do game. A ambientação da situação de jogo costuma ser mais parecida com a da televisão que com a do cinema. Sons e imagens do ambiente interferem na relação entre o jogador e o game. Outras pessoas também podem estar presentes no mesmo local, movimentando-se e comunicando-se umas com as outras ou com o jogador, atraindo sua atenção para o espaço material. A Figura 3 representa essa perturbação da experiência do espaço material.

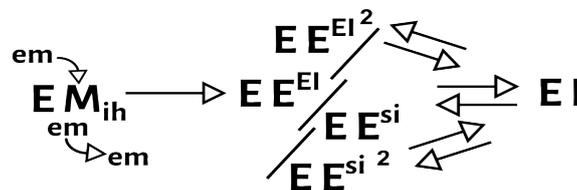


Figura 3: Objetos e outras pessoas no local de jogo afetam a experiência espacial do jogador. Linhas curvas indicam interações sociais (interpessoais).

Várias pessoas podem jogar o mesmo jogo, no mesmo local ou online. Em um mesmo local, elas podem usar interfaces de hardware de input individuais (um controlador cada uma) e compartilhar a interface de hardware de output (a tela, por exemplo). A Figura 4 retrata essa situação, ainda mantendo um único ciclo de interação para cada

um dos jogadores. Os vários ciclos partem de um mesmo lugar no espaço material, mas as interações com o jogo são individuais e a experiência de cada jogador será diferente. Todos os ciclos convergem para o mesmo espaço imaginado, onde as ações de um jogador podem interferir com o mundo do jogo e com outros jogadores. Nessa situação, representações específicas dos jogadores (avatars) não apenas intensificam a relação entre os jogadores e o espaço da enunciação, como destaca a definição de incorporação proposta por Calleja (2011), mas também informam cada jogador sobre os demais, no contexto do mundo do jogo. Finalmente, jogadores presentes em um mesmo espaço físico costumam interagir diretamente, sem mediação do mundo do jogo.

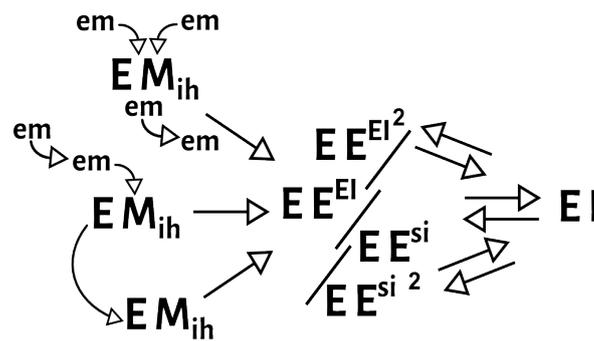


Figura 4: Game multiplayer em um único local

Nos jogos multiplayer online (Figura 5), os jogadores estão em espaços materiais diferentes, e não podem compartilhar as interfaces de output⁵. Todos os ciclos de interação convergem para o mesmo espaço imaginado, mas os espaços de enunciação se multiplicam, existe agora um em cada local de jogo. O ponto de vista do mundo do jogo pode ser adaptado para cada jogador e cada um pode ter acesso a informações diferentes. Assim como nos jogos presenciais, os jogadores não interagem apenas através seus avatares, mas também utilizam suas identidades externas ao jogo, através de canais internos ou externos ao espaço imaginado.

Apesar de sua aparente complexidade, todos os diagramas representam um único ciclo de interação. Uma situação real de jogo é mais elaborada que isso: como foi dito, a agência é um processo dinâmico de *negociação*, composto de vários ciclos e loops de interação e interpretação entre o jogador e o sistema de jogo. Não se trata de uma série linear de ações e reações, uma após a outra, ou mesmo de eventos em paralelo. A agência é um processo fluido, no qual o jogador se relaciona com o espaço material, o espaço imaginado e o espaço da enunciação em arranjos complexos e em permanente mutação. A atenção converge para o espaço da enunciação, mas o fluxo através dos três tipos de espaço viabilizado pelas interfaces de hardware e software faz com que as fronteiras entre eles pareçam menos definidas do que realmente são.

⁵ Os fatores acrescentados à situação inicial evocam os cinco planos propostos por Nitsche (2008) para a análise dos espaços dos games. As semelhanças refletem a abordagem fenomenológica, que é comum aos dois trabalhos. Já as diferenças resultam das distinções entre os objetivos que orientam os dois textos.

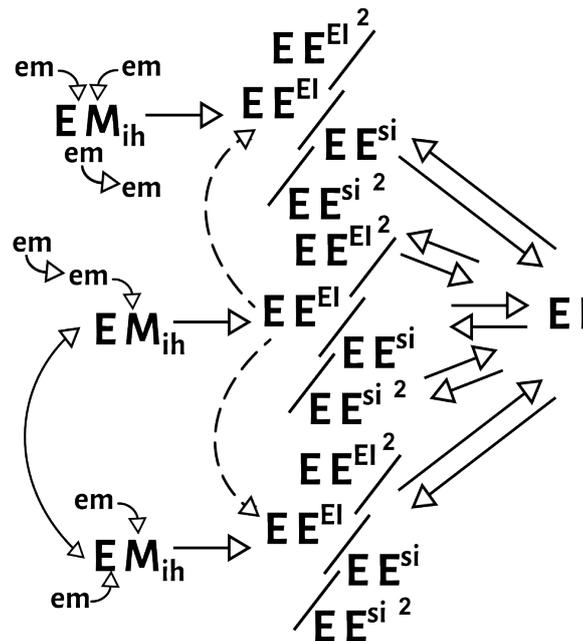


Figura 5: Game multiplayer online. Linhas tracejadas indicam interações sociais internas ao mundo do jogo.

Finalmente, é importante destacar que esses diagramas simplificados representam situações de jogo isoladas de um modo impossível. No mundo real, a experiência do game é afetada por muitas outras variáveis. Fatores cognitivos, culturais, geográficos e econômicos, por exemplo, alteram as relações de cada jogador com o jogo, definem seu repertório de experiências espaciais com outros medias e mesmo sua percepção espacial cotidiana. Entretanto, essa discussão está além do escopo deste texto.

CONCLUSÃO

Neste artigo, a experiência espacial do jogo foi analisada conforme um modelo teórico constituído por três categorias analíticas, ou tipos de espaço: 'espaço imaginado', que é o universo ficcional; o 'espaço da enunciação', que corresponde à representação em texto, imagem ou som, e o 'espaço material'. A análise foi contextualizada em relação à experiência espacial dos outros medias, o que permitiu compreender a espacialidade dos games em termos de sua função mediática.

Para designar o diferencial dos games, recorreu-se ao entendimento da agência como um processo dinâmico e contínuo de trocas simbólicas entre o jogador e o sistema de jogo, sendo este composto pelo conjunto dos conteúdos e estrutura do mundo do jogo, suas representações em som, imagem e texto, os dispositivos tecnológicos utilizados para a interação e pelo corpo do jogador outros elementos do espaço material.

Uma breve revisão das características da representação perspectivada revelou semelhanças e diferenças entre os medias visuais que afetam a experiência espacial de

cada um deles. As ideias de suspensão de descrença e de imersão revelaram-se mais refinadas que o sentido ingênuo que adquiriram em sua popularização, que é o da descorporificação do sujeito que atravessa os limites da representação para vivenciar o espaço imaginado desde dentro. Foram também discutidas outras propostas para entender a experiência espacial, voltadas especificamente para os games. Apesar de formulada para rejeitar a falácia da imersão, a “dupla consciência” termina por acomodá-la em uma concepção em que a experiência espacial do jogador oscila entre o espaço imaginado e o espaço material, desconsiderando o espaço da enunciação. Apesar de sua ampla adoção, a ideia de “fluxo” mostrou-se incipiente e inadequada, devido às suas bases Cartesianas. Uma específica noção de incorporação, anteriormente proposta na literatura dos estudos de games, reconhece a relevância do espaço da enunciação na interação do jogador com o espaço imaginado. Entretanto, como as demais, essa proposta não abarca as questões relativas à capacidade ficcional que, instituída ao longo de séculos, fornece a base interpretativa para as estratégias de representação dos medias, inclusive dos games.

Para analisar a experiência espacial dos games, um modelo teórico composto por três tipos de espaço foi aplicado a uma situação hipotética de jogo extremamente simplificada, representada por um esquema de troca de informações composto por um único ciclo de interatividade, iniciada pelo jogador. A multiplicidade de elementos que compõem o sistema de jogo revelou uma espacialidade composta de múltiplos ciclos de interações materiais e simbólicas fortemente entrelaçados, que é complexificada pelo caráter dinâmico e não linear da agência. Os trânsitos entre jogador e sistema de jogo percorrem e atravessam continuamente a materialidade, a imaginação e a representação. A experiência espacial do jogador resulta da composição complexa, dinâmica e fluida desses atravessamentos das fronteiras entre o espaço material, o espaço imaginado e o espaço da enunciação. //

REFERÊNCIAS

- Bateson, G. (1990) *Steps to an Ecology of Mind: Collected Essays in Anthropology, Psychiatry, Evolution, and Epistemology*, New York: Ballantine Books Inc.
- Black, D. A. (1987) “Cinematic Realism and the Phonographic Analogy”, *Cinema Journal*, 26(2): 39–50, [em linha], disponível em <http://www.jstor.org/stable/1225338>, consultado em 24/11/2014.
- Bolter, J. D. & Grusin, R. (1998) *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge: MIT Press.
- Brown, E. & Cairns, P. A (2004) “Grounded Investigation of Game Immersion”, *CHI'04 Extended Abstracts on Human Factors and Computing Systems*. New York: ACM Press: 1297-1300, [em linha], disponível em <http://portal.acm.org/citation.cfm?doid=985921.986048>, consultado em 18/11/2014.
- Calleja, G. (2011) *In-Game: From Immersion to Incorporation*, Cambridge: MIT Press.
- Crary, J. (1992) *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*, Cambridge: MIT Press.

- Csikszentmihalyi, M. (2009) *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, New York: Harper Perennial Modern Classics.
- De Saussure, F. (1961) *Course in General Linguistics*, New York: McGraw Hill.
- Douglas, J. Y. & Hargadon, A. (2004) "The pleasures of immersion and interaction: schemas, scripts and the fifth business", in Wardrip-Fruin, N. & Harrigan, P. (eds.) (2004) *First Person: New Media as Story, Performance and Game*, Cambridge: MIT Press, pp. 192-206.
- Fragoso, S. (2000) "Situação TV", in Maldonado de La Torre, A. E. et al. (eds.) (2000) *Mídias e Processos Socioculturais*, São Leopoldo: Unisinos, pp. 101-114.
- Fragoso, S. (2005) *O Espaço em Perspectiva*, Rio de Janeiro: E-papers.
- Fragoso, S. (2014) "Interface design strategies and disruptions of gameplay: notes from a qualitative study with first-person gamers", in Kurosu, M. (ed.) (2014) *Human-Computer Interaction. Applications and Services*. London: Springer, [em linha], disponível em http://link.springer.com/chapter/10.1007%2F978-3-319-07227-2_56, consultado em 28/06/2014.
- Genette, G. (1989) *Narrative Discourse Revisited*, New York: Cornell University Press.
- Llanos, S. & Jørgensen, K. (2011) "Do Players Prefer Integrated User Interfaces? A Qualitative Study of Game UI Design Issues" *DiGRA 2011 Conference: Think Design Play* [em linha] disponível em <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/11313.34398.pdf>, consultado em 25/10/2013.
- Merleau-Ponty, M. (2002) *Phenomenology of Perception*, London: Routledge.
- Metz, C. (1982) *Psychoanalysis and Cinema: The Imaginary Signifier*, London: Macmillan.
- Murray, J. H. (1998) *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge: MIT Press.
- Nitsche, M. (2008). *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Worlds*, Cambridge: MIT Press.
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2004) *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge: MIT Press.
- von Borries, F., Walz, S. P., Böttger, M. (eds.) (2007) *Space, Time, Play: Computer Games, Architecture and Urbanism*, Boston: Birkhäuser.
- Wardrip-Fruin, N., Mateas, M., Dow, S., Sali, S. (2009) "Agency Reconsidered" *Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory* [em linha], disponível em <http://www.digra.org/digital-library/publications/agency-reconsidered/>, consultado em 07/06/2014.
- Wertheim, M. (1999) *The Pearly Gates of Cyberspace: A History of Space from Dante to the Internet*, New York: W.W.Norton & Co.
- Wilson, G. (2006) "Off with their HUDs! Rethinking the heads-up display in console game design", *Gamasutra: the art & business of making games*, 3 February [em linha], disponível em http://www.gamasutra.com/view/feature/130948/off_with_their_huds_rethinking_.php, consultado em 01/05/2013.
- Wolf, M. J. P. (2001) *The Medium of the Video Game*, Austin: University of Texas Press.

FINANCIAMENTOS

Este trabalho apresenta resultados parciais de pesquisa apoiada pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico, CNPq, com Bolsa de Produtividade em Pesquisa Nível 1D, Processo número 309023/2013-0.

NOTA BIOGRÁFICA

Suely Fragoso é Ph.D. em Comunicação (The University of Leeds, Reino Unido, 1998), Mestre em Comunicação e Semiótica (Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Brasil, 1992), Arquiteta (Universidade de São Paulo, Brasil, 1987). Professora da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), atua nos cursos de Pós-Graduação em Comunicação e Informação (PPGCom) e em Design (PGDesign) e no Curso de Graduação em Design Visual. Pesquisadora do Conselho Nacional para o Desenvolvimento Científico e Tecnológico, CNPq.

E-mail: suelyfragoso@ufrgs.br

Departamento de Design e Expressão Gráfica, Faculdade de Arquitetura, Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Rua Sarmento Leite, 320, CEP 90-050-170, Porto Alegre, RS, Brasil

* **Submetido: 30-11-2014**

* **Aceite: 15-3-2015**

THE SPATIAL EXPERIENCE OF GAMES AND OTHER MEDIA: NOTES FROM A THEORETICAL-ANALYTICAL MODEL OF REPRESENTATIONS OF SPACE

Suely Fragoso

ABSTRACT

This article discusses spatial experience in games, in relation to other media. A brief review of some classic works on spatial experience in literature, photography, cinema and television is presented. A theoretical framework composed of three 'types of space' is used for an analysis of a hypothetical simplified gameplay. As a result, the spatial experience of games is understood as a dynamic composition across different levels of materiality and meaning. This practice is made possible, amongst other factors, by fictional capacity, a cultural construction developed over centuries of interaction with media representations.

KEYWORDS

Spatial representations; visual media

INTRODUCTION

The identification of games as media allows to relate them to other media, with which they bear similarities and differences. This is not the same as forcing games into theoretical models created for those media, but recognizes that games share the cultural, commercial and political landscape with other media. They also share some representation strategies and therefore can rely upon a historically built literacy. It is, therefore, relevant to consider what is already known about the spatial experience of literature, painting, photography, cinema and television in the discussion of spatial experience of games.

Previous authors have approached the question of space in games. Wolf's book from 2001, for example, pointed out the mediatic status of games and questions related to the space in games. Also relevant is a book organized by Borries, Walz e Böttger (2007), especially Lange's essay about game settings and Boron's text on representations of space in games. The most important precursor for this text, however, is a book by Nitsche (2008) that dealt with different aspects of the representation and experience of games, including the parallels and differences between cinematic and game spaces.

Considerations about games in relation to other media easily turn towards narrative and close around it. However, going this way is not a good idea. Narrative is not always the central point of media products. Another risk is concentrating on the similarities between games and other media and forgetting the differences. To go against this tendency, the text begins by selecting interactivity, and, more specifically, agency, as a starting point for the difference between games and other media.

INTERACTIVITY AND AGENCY

The word interactivity has been overused and the property denigrated as being a purely technical matter, or even a marketing strategy. However, interactivity is a main feature of digital media from which many, if not all others derive. This assertion is based on a difference between types of interaction that should be made explicit.

Interactivity can be defined as the possibility of changing the elements of media *representations*: for example, moving objects from one place to another in a gameworld. This is different from interacting with *machines*, for example, changing the colour balance of a screen. The latter was already possible with previous media. It is also different from social interaction, that is, the interaction between social actors or groups. By definition, any medium is a communication technology, that is, a technology for social interaction

Interactivity is a prerequisite for agency. The most widely known definition of agency comes from studies of interactive narratives, in which agency is understood as the capacity to interfere with the events of a story. However, agency is not restricted to narratives.

Wardrip-Fruin *et al.* (2009) identified two opposing trends in the discussion of agency in games. The first one places agency on the side of the player: it is the player who has the power to act and to decide and it is the player who enjoys the pleasures of agency. In the second approach, agency is defined by game design, more specifically, by the balance between game features. The authors discuss the weaknesses of this polarization and propose that agency involves the game and the player, as it depends on the actions that the player want to take “are among those they can take (and vice versa) as supported by an underlying computational model.” (2009: 1).

The definition of agency in this article adds other elements to that, elements that arise from the parallels between games and other media. These include, for example, the technological configuration of the instruments used to play, the genres, aesthetics and content of games. Moreover, the objective of discussing the spatial experience that emerges from the relation between the player and the game makes it necessary to take the material conditions into account as well.

In this paper agency is defined as a continuous process of negotiation between the player and the game, in which the player interacts simultaneously with the contents and the structure of the game, with the representations of those contents and structure, with the technological instruments that make them possible and with the material elements in their physical environment.

SPACE AND SPATIAL PERCEPTION

The tendency to think about involvement with media representations as an immersive experience is a cultural construction that has been built over centuries. In analog media, the desire of immersion could be compared with the desire that, instead of looking at an image, the viewer could be in front of the object represented by that image. A second, deeper level of desire is implicit in the metaphor of the painting as a window through which a different reality can be seen: the desire “to get past the limits of representation

and to achieve the real” (Bolter and Grusin, 1999: 53). Murray emphasizes that the word immersion implies the obliteration of the perception of reality. This idea is not exclusive to digital media, nor does it depend on the use of new and sophisticated technologies. Wertheim describes the immersive experience of literary text using Dante Alighieri’s *The Divine Comedy* as an example:

Slogging through the fetid ditches of the Malebolge or trekking up the crisp terraces of Purgatory, you feel as if you are really there. You can almost smell the stench of the muck in Hell, hear the choralling of angels in Heaven. This may be a journey of the soul, but few works of literature evoke the physical senses so powerfully. One hears, sees, smells the world Dante portrays (Wertheim, 1999: 51).

The reference to the *Divine Comedy* as a “journey of the soul” points in the direction of the main flaw in the idea of immersion, which is the presupposition that it is possible to separate the body from the mind. The idea is strongest in the work of Descartes, who resorted to the strategy of rejecting the existence of anything that could be doubted. He concluded that the only thing he cannot doubt is that there is something that is doubting: this is the meaning of his famous “I think therefore I am”. This phrase identifies the “I”, that is, the subject, with the immateriality of thought. The body has been discarded. This sharp separation between mind and body informed Western culture until the XIXth century. Since then, this division has been challenged by several schools of most (if not all) Sciences and Arts.

Some of the authors that challenged this division related it to spatial experience. One of these was Merleau-Ponty, who said:

We have become accustomed, through the influence of the Cartesian tradition, to disengage from the object: (...) There are two senses, and two only, of the word ‘exist’: one exists as a thing [the body] or else one exists as a consciousness. (Merleau-Ponty, 2002: 230)

In daily life, it is very nearly obvious that no one is only consciousness, or only body. The inseparability between body and mind is experienced all the time: when the body is hurt, the whole subject is hurt, and finds it difficult to concentrate, feels irritable or perhaps sad. A person is not *in* the body, the body *is* the person as much as the mind. As the subject is neither only thought nor only sensorial perception, but both, inseparably, so the material and immaterial experiences of space, that is, the space experienced by the body and the space experienced by the mind, are impossible to separate. Immersion is not the only fallacy amongst the interpretations of the modes of engagement with media products, but it is the most radical in the presumption of a separation between thought and corporeality.

This phenomenological understanding of subject and of spatial experience, inspired by Merleau-Ponty, underlines the theoretical construction of this article. However, its wide range and high level of abstraction makes it difficult to apply it to more specific

questions. The objective of this paper requires a theoretical model of a smaller scale and directed specifically towards the question of media spatiality.

TYPES OF SPACE

Considerations about the spatial experience of media usually follow the desire for immediation, that cultural construction that drives the development of representation techniques and technologies towards strategies to reduce the interference of mediation (Bolter e Grusin, 1999). To be coherent with this idea, the presence of anything that places itself between the real and the fictional world cannot be taken into account.

The theoretical model used in the analyses presented in this text takes a different direction: it starts from the recognition that fictional spaces are only accessible through mediation. That is, fictional spaces exist only in imagination and therefore can only be shared through languages, that is, using signs.

All signs have a level of immateriality and a level of materiality. This can be understood according to the concepts of signified (that which the sign represents) and signifier (that which allows the sign to be perceived) (Saussure, 1961). This division, though, is not a Cartesian division between the material and the immaterial. The signifier is not a physical element, something that can be taken in one's hands, such as the photographic paper on which an image is printed. In Saussure, the signifier is "the impression that it [the sign] makes on our senses" (Saussure, 1961: 66). In this paper, the idea of signifier is used as a reference: it helps to identify the existence of one more level of materiality between the paper and the impression of the image on the senses, that is, between the physical object and the signifier. This is the representation itself, the utterance.

Spatiality is more prominent in visual representations. Images are distributed in space, for example, on the bi-dimensional surface of the screen. Sounds, on the other hand, develop over time. This is not to say that images do not have their own temporality or that sounds are not part of the spatial experience. Even when looking at a single image, the viewer sees its elements in sequence, one after the other: over time (Fragoso, 2005: 68). Similarly, sounds coming from sources distributed on space are experienced spatially.

Briefly, the structure theoretical analytical model considers that a fictional space can only be known of if and when it is represented by signs. These signs are materialized on some physical support. Thus, there are three spatial instances, or 'types of space' in this construction: the 'imagined space', the 'utterance space' and the 'material space'.

IMAGINED SPACE

The 'imagined space' is the fictional space, an immaterial space. The imagined space of a game is not always a narrative space, but the idea is similar to G. Genette's concept of "diegetic universe". In the revised edition of his book *Narrative Discourse*, Genette cared to explain that the focus of his concept of *diégèse* was the space, not the narrative, so "the diégèse is therefore not the story but the universe in which the story takes place" (Genette, 1989: 17-18).

UTTERANCE SPACE

The ‘utterance space’ is the space of the representation itself: not the physical support, the object ‘screen’, but the space of the significant, the visual elements of an image.

MATERIAL SPACE

The ‘material space’ is where physical things exist: the body of the player, the equipment he uses to play, the objects surrounding him, etc. Due to our Cartesian inheritance, this category seems to be less important or simpler than the previous ones. Attention to materiality seems to be a naïve and superficial approach that reduces the elements that exist to their appearances. However, due to the inseparability of the body and the mind, some of the main keys to understanding the spatial experience of games are in the material space.

THE SPATIAL EXPERIENCE OF ANALOG MEDIA

The idea of immersion did not originate with games and not even with visual media. One of the most famous expressions referring to a related type of spatial experience comes from literature, more specifically, from poetry. This is the expression “willing suspension of disbelief”, coined by Coleridge at the beginning of the XIXth century. Coleridge was referring to the writer’s ability to create a “semblance of truth” as a condition for the involvement of the public with a fictional narrative. Nowadays, this involvement is usually understood as a suspension of the critical capacity of the reader and linked to a spatial experience similar to the idea of immersion. The signs used for writing (letters, characters) are visual and their organization on the page is spatial: an utterance space. The page itself exists in the material space. An immersive experience of reading would require that these two levels of mediation are ignored and only the imagined space, immaterial, is taken into account.

Tridimensional space can be represented in two dimensions in many ways in. One, perspective, has been accepted as the best technique for creating realistic images since the Renaissance. This led to the hegemony of the model of vision on which it is based: the camera obscura. Crary (1992) discusses the differences between this type of representation and others, that were more popular before the 1500s. He relates the hegemony of perspective with that of a specific subjectivity. On the one hand, the *camera obscura* performs an act of “individuation” in which the observer, isolated and autonomous, is detached from the world he sees. “At the same time, another related and equally decisive function of the camera obscura was to sunder the act of seeing from the physical body of the observer, to decorporealise vision”. (Crary, 1992: 245) Thus, the Cartesian subjectivity that is at the core of the idea of immersion is strong in images in perspective and in other technical images produced such as photography, cinema and television.

One of the most important elements of the representation of space in perspective is the point of view. It is the centre around which the elements of the imagined space are organized, that is, a main key for understanding the representation. The observer inside

the camera obscura is isolated from the scene, but he, the camera and what he sees are all part of the same universe. Thus, the point of view is outside the scene, but it inhabits the same imagined space as the things depicted in the utterance space. Therefore, when viewers align their points of view with the point of view of an image in perspective, they are symbolically positioning themselves in the same realm as the scene they observe. Thus, the more capable of identifying with the point of view the viewer is, the more intense the impression of being in the imagined space would be.

Although perspective had already been considered the correct and most reliable form of visual representation since the XVIth century, until the end of the XIXth century the main use of *camera obscura* was scientific. A variety of technologies of visual representation emerged at this time, and other uses of the *camera obscura* became prominent, mostly due to its appropriation by photography. Besides the attribution of realism to the perspective codes of representation, already widely known, photography profited from the strong impression of immediation inherent to the mechanization of the process of image production. The absence of an artist who created the images intensified the illusion of transparency of mediation. Light binds photographic images to reality and the technical process is hidden inside a black box, suggesting that there is no codification.

In the cinema, the hidden codes behind photography allied with time to create an illusion of movement. Films and documents from the early days of cinema suggest that handling the movement of the elements of the imagined space across the utterance space was not too difficult. The great challenge was the possibility and, later on, the requirement, to move the point of view. This changed the identification arrangement, and therefore the regime of spatial experience, in relation to that of still images. Black (1987) divides the strategies developed to deal with the requirements of moving images in two major approaches. The first attempts to transpose to cinema the unmediated experience of space and time with minimal interference, in a style that “pushed the physical limits of representation toward the extremes of phenomenal reality: a long take, a moving camera, or extreme depth of field” (Black, 1987: 40). This idea is based on a belief in the reality of the photographic image and tries to use time and movement to strengthen the ‘immersive experience’, increasing the similarity between cinema’s utterance space and daily life’s spatial experience.

The other approach does not try to guarantee the realism of the utterance space, but of the imagined space. To this end, sequences of images are fragmented in ways that are not coherent with daily life’s vision: for example, the image of an object seen from a point of view is immediately followed by an image of that object from a point of view located in a position that is radically different from the one before. Although counter-intuitive, this second form of realism is, by far, the most popular one (Black, 1997), suggesting that the transparency of the utterance space is less important than the coherence of the imagined space. This will be significant in explaining why compromising the transparency of the utterance space does not weaken the involvement of the player with the gameworld.

Metz (1982) considers the predisposition of the public to ignore the representation itself and concentrate in its meaning as a tendency

to perceive as true and external the events and the heroes of the fiction rather than the images and sounds belonging purely to the screening process (which is, nonetheless, the only real agency): a tendency, in short, to perceive as real the represented and not the representer (the technological medium of the representation) (...). If the film shows a galloping horse, we have the impression of seeing a galloping horse and not the moving spots of light that evoke the galloping horse (Metz, 1982: 115-116)

Metz's description turns to a less discussed question, that of the physical aspects of the images and sounds of the film: in this quote, the light that creates the image and, by consequence, the screen on which it is projected. The desire for immediation requires that the light and the screen are ignored. The light and the screen are elements of the material space and, therefore, in order to ignore the interference of the utterance space, it is necessary to ignore the material space.

Metz emphasizes the importance of the physical ambience for the involvement with the film: the darkness, the silence, the relative immobility, that help erasing the environment and inhibit the perception of the viewer's own body (Metz, 1982: 116-119). The involvement with cinematic fiction would depend on the conditions of reception, in an environment that makes the experience of film similar to that of dream.

Watching television is a very different experience. In traditional broadcast television, the coherence of the imagined space is repeatedly challenged by the interruptions for advertisements. The utterance space tends to be more fragmented than in cinema, with more close shots and faster and sharper editing. Even the way the images are formed is different: in cinema, one looks at the screen and the light reflected on it. In television, one looks to the light that comes from the screen.

The differences that are more important for this text are those related to material space. In the typical ambience of television reception, the size of the screen, its position in relation to the body of the viewer, the general settings of the environment challenge the beliefs about the spatial experience of media. Although some people prefer to watch television with the lights off, this is not the norm. Nowadays, large screens are successful, but it is also common to see people watching episodes of television series, for example, on tablets or smartphones. Soap operas, political debates, news and even advertisement are immediately talked about in social media: people watch television, type and read comments at the same time. It is not necessary to resort to technologically sophisticated settings to find these diffuse modes of television reception: many Brazilian homes have a small television set in the kitchen, frequently positioned in an unfavourable position in relation to the viewer (for example, on top of the fridge). People cook and eat while watching television and their involvement does not appear to be compromised.

This regime of involvement with media has been called "television situation" (Fragoso, 2000). Despite the reference to Metz's "filmic situation", watching television clearly is not a dream-like experience as Metz proposed for cinema: television images are bright, often seen in small screens and editing is highly fragmented. The utterance space

is too prominent to be ignored. Also, television reception does not presuppose that the perception of the material environment is not necessarily diminished or that the body of the person watching television remains still. These characteristics suggest that a new level of refinement of the “fictional capacity” (Metz, 1982) has been reached and that television can have played an important role in the development of cognitive abilities required to relate to a more complex media: games.

THE SPATIAL EXPERIENCE OF GAMES

The interactive possibilities of digital media appear to be behind a revival of the idea of immersion, which has reached new degrees of popularity with games. In game studies, criticisms of the idea are accompanied by searches for more appropriate concepts to explain the spatial experience of games. Two of the best known proposals are “double consciousness” (Salen and Zimmerman, 2004) and “flow” (Csikszentmihalyi, 2009).

Salen and Zimmerman (2004) related their proposition to the understanding of play as metacommunication developed by Bateson (1990). In Bateson, play involves two levels of information, in which the game world and the actions and events that take place during play are at the same time said and known to be real and not real. Bateson’s vision of play as metacommunication was born from an observation of animals playing and do not necessarily involve technical mediation (Bateson, 1990). Salen and Zimmerman’s double consciousness is discussed in the more specific context of games. This allows them to see the parallel between double consciousness and the double logic of remediation (Bolter and Grusin, 1999). In the latter, the experience of playing games is a mix between the desire for transparent immediacy, which Salen and Zimmerman relate to sensorial representation, and the hypermediated awareness of the techniques and technologies required for playing a game. By recognising the importance of the role of the former in the experience of a game, the authors are clear that their critique of the “immersive fallacy” is not a total rejection of the idea of immersion, but of the way it is “overemphasized”, shading the importance of “the diverse palette of experiences games offer” (Salen and Zimmerman, 2004: 452-453). This diversity will be the focus of the next section of this article.

Douglas and Hargadon (2004) understood immersion as one of many modes of involvement with games or other media. For them, the immersive experience corresponds to complete absorption in the narrative¹ different to engagement, which would result from adopting a position external to the game, characteristic of situations that involve challenges and cognitive effort. Brown and Cairns (2004), on the other hand, understood engagement as the lowest level of involvement with a game. Cognitive investment can lead to a second stage, in which the game directly affects the emotions of the player. This second level, that they call ‘engrossment’, is the turning point towards suspension of disbelief and ‘total immersion’. In this last stage, the player is so involved with the game that reality no longer matters.

¹ They refer to “narrative schemas”, a schema being “a cognitive framework that determines what we know about the world, the objects it contains, the tasks we perform within it - even what we see” (Douglas and Hargadon, 2004: 194)

Csikszentmihalyi described a similar type of involvement as flow, “the feeling of being intensely engaged in an activity for its own sake. During flow, the passing of time seems to disappear due to the deep focus of the activity and the sense of time becomes distorted” (2009: 71). The idea of flow was not developed in terms of involvement with media, but of activities in which the involvement of the body is more explicit, such as sports. Despite this initial advantage, the notion of flow is weakened by its Cartesian premises² and by the circularity of the arguments presented by Csikszentmihalyi. Flow is a powerful insight, rich enough to be developed into a solid concept. However, its wide and prompt adoption raises doubts about whether this idea will not degenerate back to the paradigm of immersion instead.

Calleja, 2011 proposed a new meaning for the word “incorporation”, with which he attempts to overcome the paradoxes of immersion without resorting to opposing “the real world and virtual world”, that is, the material space and the imagined space.

We can thus conceive of incorporation as the absorption of a virtual environment into consciousness, yielding a sense of habitation, which is supported by the systematically upheld embodiment of the player in a single location, as represented by the avatar (Calleja, 2011: 169)

This notion of embodiment of the player on the avatar resembles the identification with the point of view of perspective. However, different to perspective’s point of view, the existence of the avatar is explicit; in many cases, its image can be seen in the utterance space, calling attention to its mediating role. Incorporation also turns the direction of immersion 180 degrees: instead of the player’s consciousness *entering* the imagined space, it is the imagined space that *is absorbed into* the player’s consciousness. This reversion also calls attention to the utterance space: being fictional, the imagined space can only be “absorbed into consciousness” if represented as words, images or sound. This notion of incorporation changes the focus from the relation between the player and the imagined space, as in the idea of immersion, to that of the player and the utterance space.

INTERFACES

In the 1980s, B. Laurel claimed that “interactivity exists on a continuum that could be characterized by three variables: frequency (how often you could interact), range (how many choices were available) and significance (how much the choices really affected matters)” (Laurel, 1993: 20). In the 1990s, she reconsidered:

Optimizing frequency and range and significance in human choice-making will remain inadequate as long as we conceive of the human as sitting on the other side of some barrier, poking at the representation with a joystick or a mouse or a virtual hand. You can demonstrate Zeno’s paradox on the

² The Cartesianism is explicit, for example, when Csikszentmihalyi says “[o]f course my own self exists solely in my own consciousness” (Csikszentmihalyi, 2008: 34).

‘user’ side of the barrier until you’re blue in the face, but it’s only when you traverse it that things get ‘real’ (Laurel, 1993: 29-30).

This outspoken assertion expresses with unusual clarity the most fragile point of the idea of immersion. For “things to get ‘real’”, as Laurel wants, the player would need to act directly in the gameworld, without the interference of interfaces.

This would require that players were capable of reaching from the material space to the imagined space, which is immaterial. This feat implies crossing the borders between ontologically different types of space and, therefore, it is not possible without the intervention of the interfaces. This is the role of the interfaces: they transform actions in material space into events in the imagined space. These events are known to the players because of the intervention of other interfaces that operate in the opposite direction, representing the state of the gameworld in words, images or sounds. Thus, interfaces can be thought of as translators that make it possible to travel across the three types of space.

HARDWARE INTERFACES

Hardware interfaces include the input devices and also the output devices. Input interfaces, such as mouse and keyboard, gamepads and movement sensors, for example, translate the movements of the body of the player, in material space, into data compatible with the processor, that results in the changes in the imagined space³ Those changes in the imagined space are translated for the player as sounds or images, for example. These sounds and images *form* the utterance space, which needs its own physical support, an output interface, such as a screen, to exist in the material space, the only one of the three type of space to which the sensory apparatus of the player is sensitive.

Interaction with game hardware interfaces is different from that which is established with the hardware of other media, such as cinema and television. Players *have* to *act* upon the hardware interfaces and this changes the conditions for the ‘disappearance’ of the materiality of the equipment. The differences between material space and imagined space become more evident in games: the movement of a finger on a controller destroys a mountain in the gameworld. The description, sounds or images of the crumbling mountain comprise the utterance space, realm of the software interfaces.

SOFTWARE INTERFACES

Agency requires that players are continuously informed not only of the *effects* of their actions, but of the range of *possibilities* of action available and of the current *status* of the gameworld. It also necessary to inform the processor *which* elements their actions are aimed at. Thus, more than the content of the gameworld needs to be represented on

³ Therefore it is the processor, and not the interface, that really translates between the different types of space. However, translations that take place at processing level are not perceived by the players and therefore can only have an impact on their spatial experience after another layer of translation, by the interfaces. For the player, whose experience is the theme of this text, everything happens as if the interfaces were the translators across the three types of space.

the utterance space. Hints about the gameworld logic, mechanics and structure are necessary for the player to know what he *can* and *should* do. Additionally, the utterance space must include ways for the player to inform *what* actions they want to perform, *when and where* in the represented world these actions are supposed to take place. These are the roles of the software interfaces, which share the utterance space with the signs (sounds, images) of the imagined space.

Software interfaces can be presented over the gameworld or integrated to it, in various degrees. Either way, the utterance space is shared by the signifiers of two sets of signs: one representing the imagined space and the other the software interface.

INTERACTIONS AND CROSSINGS

In the previous sections, the relation between players and games has been approached mostly as interactivity. This allowed some differences between the spatial experience of games from previous media and some elements of what has been called ‘game system’ in the beginning of the article to be identified. This section uses a simplified model that reduces the experience of play to information exchanges between player and game. It is important to keep in mind that this scheme does not correspond to agency, which is a process in which the spatial experience of games emerges from continuous exchanges of signs and interpretations between player and game, not a sequence of signals from one to the other.

For clarity, the presentation starts with a simplified model of interactivity: a linear flow of information from the player to the game and feedback. Applied to the analytical model of types of space previously presented, that flow of information goes from the material space (MS) to the imagined space (IS) and from there to the utterance space (US). This is represented in Figure 1 (top). This is the model of immersion: the player ‘goes’ directly to imagined space. As already discussed, the spatial experience of media should be described differently. The public of cinema and television, for example, exists in the material space (MS) and from there, through the sensory system, experiences signs (texts, images, sounds) on the utterance space (US). The latter is constantly updated to reflect the changes in the imagined space (IS). This can be seen in Figure 1, centre, in which (em) is the person who watches the game.

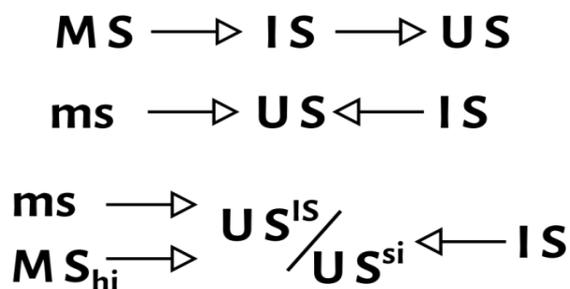


Figure 1: Spatial experience diagrams. Above, immersion. Centre, analog media. Below, games, experienced by a viewer (ms) and a player (MS_{hi})

The utterance space of games is shared by the representation of the gameworld (the imagined space) and the software interface. To represent this division, from now on the acronym for games utterance space will be split into US^{IS} and US^{SI} ; where US^{IS} corresponds to the utterance space occupied by the representation of the imagined space and US^{SI} to the part occupied by the software interface. US^{IS} e US^{SI} are known to interlace in many different ways and different degrees. In this article, it will not be necessary to take the subtleties of the entanglement of these two layers of the utterance space into consideration⁴: representing them in a simple combination, as US^{IS}/US^{SI} , is sufficient to show the central difference between the relation of players with the utterance space of games to that of the public with utterance spaces of other media. The diagrams at the bottom of Figure 1 illustrate that difference with two types of relation to the utterance space of games: that of a person watching the game played by someone else (MS) and that of the person who plays the game (EM). The latter interacts with the elements of the software interface and with the imagined space using the hardware interfaces. These are part of the material space and are represented by hi (associated to the player, MS_{hi}).

Even when many elements of the gameplay are removed, transforming it in a mere exchange of signals, this exchange is not restricted to an input from the player and a feedback from the game. The gameworld, and the elements of the software interfaces, can be timed differently in relation to players' input, or even happen independently to them. This is better represented by the internal loops included in Figure 2.

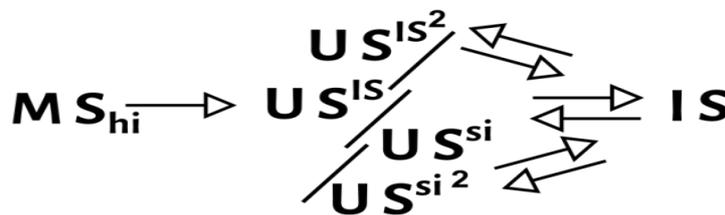


Figure 2: The relation between players' input and the updates of the imagined space (IS) and utterance space (US^{IS}/US^{SI}) is not one-to-one.

The configuration of the material space is essential for the spatial experience of the player. Physical limits, such as walls, furniture and other objects affect the corporeal relation of players with their surroundings and, therefore, their spatial experience as a whole, including the experience of the game space. The ambience of gameplay tends to be more similar to that of television than cinema, with sounds and images of the environment interfering in the relation between players and game. Other people can be present in the same environment, moving and communicating with each other and with the player, attracting the attention of the player to the material space. Figure 3 represents that disturbance of the experience of the material space.

⁴ It is disputable whether (or how much) the degree of integration of interface elements to the gameworld affects the experience of the player (Wilson, 2006; Llanos & Jørgensen, 2011; Frago, 2014).

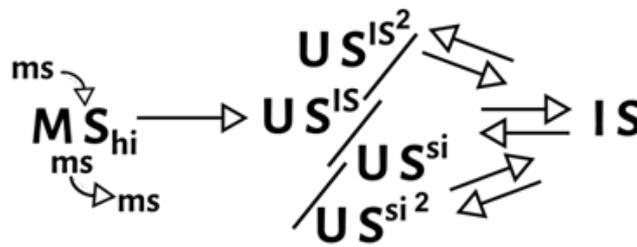


Figure 3: Objects and other people affect the spatial experience of the player. Curved lines represent social (interpersonal) interaction.

Several people can play the same game, either together or online. In the same place, they could use individual hardware interfaces for input (one controller each) and share the output hardware interface (a screen, for example). Figure 4 depicts this situation. It maintains the previous restriction of one cycle per player. The starting point of all cycles is the same location in the material space, but the interaction with the game is individual and the experience of each player will be different. All cycles converge to the same imagined space. The action of one can interfere with the gameworld as a whole and with other players. In this situation, explicit representations of players (avatars) not only intensify the relation between players and utterance space, as emphasized by Calleja's definition of incorporation (2011), but also inform each player about the status of the others in the gameworld. Finally, players in the same room often interact directly, without the mediation of the gameworld.

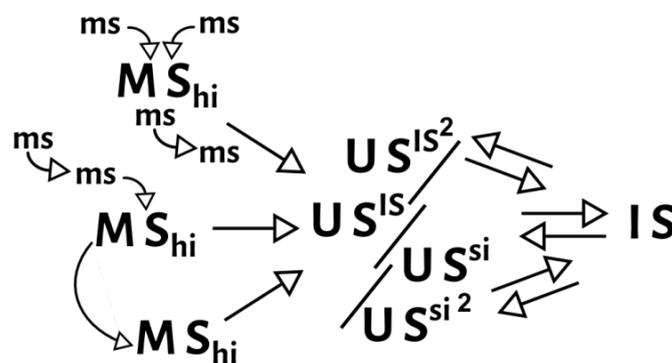


Figure 4: Multiplayer game in the same place.

In online multiplayer games (Figure 5), players are in different material spaces and cannot share output hardware interfaces⁵. All interaction cycles converge to the same imagined space, but there are several utterance spaces, materialised in each location. The point of view of the gameworld can be adapted to each player, who can have access to different information. Players of online games interact through their avatars, but also 'out of character', using communication channels within or outside of the imagined space.

⁵ The factors added to the initial situation resemble the five planes proposed by Nitsche (2008) for the analysis of game spaces. The similarities result from the phenomenological approach, common in both works. The distinctions come from the differences in the objectives of each text.

Despite their intricacy, these diagrams represent a single interaction cycle. A real game situation is more complex than that, as agency is a dynamic process of *negotiation*, composed of several cycles and loops of interaction and interpretation between the player and the game system. It is not a series of linear actions and reactions, one after the other, or even events happening in parallel. Agency is a fluid process in which the player relates to the material space, the imagined space and the utterance space in complex and ever-changing arrangements. Attention converges to the utterance space, but the flow across the three types of space that the hardware and software interfaces make possible causes the impression that their borders are less defined than they really are.

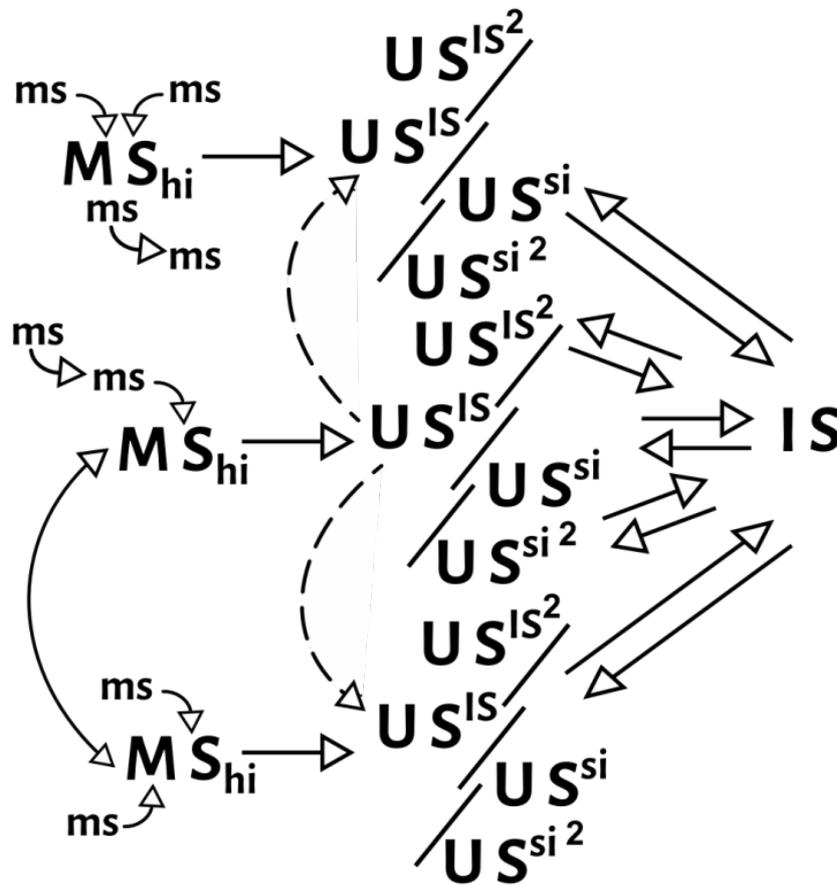


Figure 5: Multiplayer game online. Dashed lines represent in-game social interactions.

Finally, it is important to remember that these simplified diagrams represent play situations impossibly isolated. In real life, the experience of games is affected by a large number of variables. Cognitive, cultural, geographic and economic factors, for example, inform players' individual relationships to a game, their repertoire of spatial experiences with other media and even their spatial perception in daily life. However, this discussion is beyond the scope of this text.

CONCLUSION

This article discussed the spatial experience of games based on three analytical categories, or types of space: the imagined space, that is the fictional universe; the utterance space, that is the representation as text, image, or sound, and the material space. The analysis was contextualized in relation to the spatial experience of other media. This allowed understanding of the spatiality of games according to their mediatic qualities.

Agency was considered to be the distinctive characteristic of games, understood as a dynamic and continuous process of symbolic exchanges between players and game systems. Game systems being composed of the contents and structure of the game-world, their representations as text, image or sound, the technological instruments used for interaction, the player's body and other elements of the material space.

A brief review of the characteristics of perspective representation revealed similarities and differences between visual media that affect their spatial experience. The ideas of suspension of disbelief and immersion were shown to be more sophisticated than the naive interpretation that they have acquired through popularization, which is that of the decorporalisation of the subject who then crosses the boundaries of the representation to experience the imagined space from within. Other proposals for the understanding of media spatial experience, more specifically games, were also discussed. Despite having been formulated to reject the fallacy of immersion, double consciousness ends up accommodating it in a conception in which the spatial experience of the player oscillates between the imagined space and the material space; and the utterance space is not taken into consideration. Despite being widely adopted, the notion of flow has shown itself to be underdeveloped and inadequate due its Cartesian basis. A specific idea of incorporation, previously proposed in game studies literature, recognises the relevance of the utterance space in the interaction of the player with the imagined space. However, as with the others, this proposal does not consider aspects related to fictional capacity that, having been established over centuries, provides the interpretive basis for the representation strategies of all media, including games.

Spatial experience in games was analysed through the application of the theoretical model of three types of space to an extremely simplified hypothetical game situation, represented by a schematic exchange of information, comprising a single cycle of interactivity, triggered by the player. The inclusion of the multiple elements that compose the game system revealed a spatiality composed by multiple cycles of material and symbolic interaction, tightly interwoven. This is made more intricate by the dynamic and non-linear character of agency. The interactions of the player with the game system occur within and continually traverse between materiality, imagination and the representation. The spatial experience of the player results from the complex and dynamic composition of these crossings of the limits of the imagined space, the material space and the utterance space. ✍

REFERENCES

- Bateson, G. (1990) *Steps to an Ecology of Mind: Collected Essays in Anthropology, Psychiatry, Evolution, and Epistemology*, New York: Ballantine Books Inc.
- Black, D. A. (1987) "Cinematic Realism and the Phonographic Analogy", *Cinema Journal*, 26(2): 39–50. [online], available at <http://www.jstor.org/stable/1225338>, accessed 24/11/2014.
- Bolter, J. D. & Grusin, R. (1998) *Remediation: understanding new media*, Cambridge: MIT Press.
- Brown, E. & Cairns, P. A (2004) "Grounded Investigation of Game Immersion" ,*CHI'04 Extended Abstracts on Human Factors and Computing Systems*. New York: ACM Press: 1297-1300, [online], available at <http://portal.acm.org/citation.cfm?doid=985921.986048>, accessed 18/11/2014.
- Calleja, G. (2011) *In-game: from immersion to incorporation*, Cambridge: MIT Press.
- Crary, J. (1992) *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*, Cambridge: MIT Press.
- Csikszentmihalyi, M. (2009) *Flow: the psychology of optimal experience*, New York: Harper Perennial Modern Classics.
- De Saussure, F. (1961) *Course in General Linguistics*, New York: McGraw Hill.
- Douglas, J. Y. & Hargadon, A. (2004) "The pleasures of immersion and interaction: schemas, scripts and the fifth business", in Wardrip-Fruin, N. & Harrigan, P. (eds.) (2004) *First Person: new media as story, performance and game*, Cambridge: MIT Press, pp. 192-206.
- Fragoso, S. (2000) "Situação TV", in Maldonado de La Torre, A. E. et al. (eds.) (2000) *Mídias e Processos Socioculturais*, São Leopoldo: Unisinos, pp. 101-114.
- Fragoso, S. (2005) *O Espaço em Perspectiva*, Rio de Janeiro: E-papers.
- Fragoso, S. (2014) "Interface design strategies and disruptions of gameplay: notes from a qualitative study with first-person gamers", in Kurosu, M. (ed.) (2014) *Human-Computer Interaction. Applications and Services*. London: Springer, [online], available at http://link.springer.com/chapter/10.1007%2F978-3-319-07227-2_56, accessed 28/06/2014.
- Genette, G. (1989) *Narrative Discourse Revisited*, New York: Cornell University Press.
- Llanos, S. & Jørgensen, K. (2011) "Do Players Prefer Integrated User Interfaces? A Qualitative Study of Game UI Design Issues" *DiGRA '11 - Proceedings of the 2011 DiGRA International Conference: Think Design Play* [online], available at <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/11313.34398.pdf>, accessed 25/10/2013.
- Merleau-Ponty, M. (2002) *Phenomenology of Perception*, London: Routledge.
- Metz, C. (1982) *Psychoanalysis and Cinema: The Imaginary Signifier*, London: Macmillan.
- Murray, J. H. (1998) *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge: MIT Press.
- Nitsche, M. (2008). *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Worlds*, Cambridge: MIT Press.
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2004) *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge: MIT Press.
- von Borries, F., Walz, S. P., Böttger, M. (eds.) (2007) *Space, Time, Play: Computer Games, Architecture and Urbanism*, Boston: Birkhäuser.

Wardrip-Fruin, N., Mateas, M., Dow, S., Sali, S. (2009) "Agency Reconsidered", *Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory* [online], available at <http://www.digra.org/digital-library/publications/agency-reconsidered/>, accessed 07/06/2014.

Wertheim, M. (1999) *The Pearly Gates of Cyberspace: A History of Space from Dante to the Internet*, New York: W.W.Norton & Co.

Wilson, G. (2006) "Off with their HUDs! Rethinking the heads-up display in console game design", *Gamasutra: the art & business of making games*, 3 February [online], available at http://www.gamasutra.com/view/feature/130948/off_with_their_huds_rethinking_.php, accessed 01/05/2013.

Wolf, M. J. P. (2001) *The Medium of the Video Game*, Austin: University of Texas Press.

SPONSORSHIP

This work presents partial results of a study supported by a Research Productivity Scholarship (Level 1D, process number 309023/2013-0) from the National Council for Scientific and Technological Development, CNPq.

BIO NOTE

Suely Fragoso is Ph.D. in Communication (University of Leeds, UK, 1998); Master in Communications and Semiotics (Pontifical Catholic University of São Paulo, Brazil, 1992) and Bachelor in Architecture and Urbanism (University of São Paulo, Brazil, 1987). Professor at the Graduate Programs in Communication and Information Science (PPGCom) and in Design (PGDesign) and Graduate Course in Visual Design at the Federal University of Rio Grande do Sul (UFRGS). Researcher of The National Council for Scientific and Technological Development (CNPq).

E-mail: suelyfragoso@ufrgs.br

Department of Design and Graphic Expression, Faculty of Architecture, Federal University of Rio Grande do Sul (UFRGS), Rua Sarmento Leite, 320, CEP 90-050-170, Porto Alegre, RS, Brazil

* Submitted: 30-11-2014

* Accepted: 15-3-2015

**COMUNICAÇÃO, EXPRESSIVIDADE E
NARRATIVIDADE NOS VIDEOJOGOS**
***COMMUNICATION, EXPRESSIVITY AND
NARRATIVITY IN VIDEOGAMES***



GAME COMO TEXTO COMO JOGO: A EXPERIÊNCIA COMUNICATIVA DOS JOGOS DIGITAIS

Carlos Magno Camargos Mendonça & Filipe Alves de Freitas

RESUMO

Propomos pensar o videogame como texto, mas sem entendê-lo literalmente como uma manifestação verbal, e sim reconhecendo que muitos pressupostos da teoria literária são relevantes à sua análise. Essa opção parece nos situar junto aos narratólogos, que exaltam os games como novas manifestações da narrativa, mas se apegam a uma concepção de texto como mundo que valoriza efeitos ilusionistas. Ao contrário, interessam-nos experiências que, na contramão dessa vertente, reconhecem a possibilidade de pensar o *game* como um texto que é um jogo — um objeto incompleto a ser atualizado pelo leitor em uma relação auto-reflexiva com os signos que o compõem, noção central a teorias como as de Iser e Dewey. A partir daí, podemos privilegiar, ao invés das estratégias de imersão dos grandes mundos virtuais, os pequenos jogos casuais independentes (como *Small Worlds*, *Grey*, *The Beggar*, e *Dys4ia*) analisando como neles se dão experiências que nos permitem reexaminar o potencial estético do meio.

PALAVRAS-CHAVE

Texto; experiência estética; imersão; performance

INTRODUÇÃO

“Há ruído demais”, nos diz um letreiro. A cena pixelizada que se segue parece confirmar o enunciado: carece de nitidez e requer esforço para ser decifrada. Precisamos de alguns segundos para compreender que três quadrados coloridos sugerem a forma de uma pessoa em pé, no centro de um domo transparente, em um cenário sombrio.

Trata-se da cena inicial de *Small Worlds*, jogo enviado por David Shute para a sexta edição da Casual Gameplay Design Competition, que tinha como tema “exploração”. O conceito da obra, a princípio, parece simples: usando as setas do teclado, o jogador controla um personagem em um cenário que vai se tornando visível conforme é percorrido. Um dos aspectos distintivos do jogo é o seu visual: ele parece evocar o estilo gráfico de baixa resolução dos primeiros games, construído com um número limitado de pixels. Poucas informações claras são dadas a respeito da narrativa de fundo e da ambientação: logo após o letreiro inicial o jogador é posto a explorar um cenário que pode ser um laboratório ou estação espacial em ruínas. Conforme explora novas áreas, o campo de visão se amplia, como se uma câmera virtual recuasse. Com isso, os “pixels” diminuem de tamanho na tela (e com eles o personagem), o que resulta em uma maior resolução — a relação entre o número de pixels e a área da tela — tornando o cenário gradualmente mais nítido (Figura 1). Na parte inferior do cenário podem ser encontrados quatro “portais” coloridos, objetos que, ao serem tocados pelo avatar, transportam-no a outros “mundos” (Figura 2), onde a mesma lógica de exploração gradual impera.

Small Worlds venceu o prêmio do júri e foi escolhido pela audiência do site como o melhor jogo da competição, sendo ainda eleito o melhor jogo de 2009 pelos colaboradores de jayisgames.com. Na página do site dedicada a ele, usuários se divertem trocando interpretações a respeito da narrativa do jogo, mas é igualmente interessante discutir as estratégias de uso e diálogo com a *matéria* do meio. É inegável que gráficos pixelizados compõem um dos elementos essenciais dessa matéria, uma vez que remetem a um estilo típico dos games que chegou a ser apropriado pelas artes plásticas, sob a forma da chamada “Pixel Art”. Com a difusão da tecnologia digital, o pixel — abreviação de *Picture element* (elemento da imagem) — tornou-se um componente básico da experiência contemporânea das mídias e converteu-se em unidade essencial de escala, o que se torna particularmente evidente em Small Worlds. Os “mundos pequenos” do jogo de Shute poderiam facilmente ocupar uma fração do tamanho de uma unha da área das telas dos aparelhos de alta definição mais recentes.



Figura 1 – A exploração gradual de Small Worlds

Talvez seja isso o que o autor sugere, ao iniciar o jogo com a frase “há ruído demais”. Na “Era HD”, o pixel tornou-se desvalorizado, uma vez que só pode ser usado em grande quantidade. Na indústria do video game, sua desvalorização começou ainda mais cedo: já na década de 1980 surgiram os primeiros jogos com gráficos vetoriais. Na imagem digital tradicional, também conhecida como gráfico *raster*, a tela era desenhada por varredura, em fileiras horizontais de pixels; no gráfico vetorial, desenha-se a imagem na tela como traços ligando pontos. Com a imagem vetorial, os gráficos de games ganharam mais nitidez, mas a arte dos jogos deixou de ser criada pixel por pixel.

Essa tendência se fortaleceu com o surgimento da computação gráfica e suas imagens tridimensionais construídas por vértices e polígonos, reduzindo o pixel a uma mera limitação de hardware, a resolução do *display* de vídeo.



Figura 2 – Os mundos de Small Worlds

Small Worlds seria então uma ode aos gráficos *raster* das primeiras décadas da história do videogame, uma época mais “simples” em contraste com as imagens excessivamente complexas dos jogos mais recentes. Não se trata, no entanto, de mera nostalgia. O resgate dos gráficos de baixa resolução em Small Worlds não é apenas uma manifestação da saudade dos jogos que muitos dos adultos de hoje experimentaram na infância, mas sim uma retomada de um elemento importante da arte gráfica do videogame: a limitação técnica.

A hipótese de que o artista encontra a sua inventividade ao confrontar limitações impostas pela matéria do meio em que cria é aventada por Luigi Pareyson (1997). Ele sugere que a criação artística opera como um “diálogo com a matéria”, e disso deduz que a arte não consiste na aplicação bem sucedida de técnicas ou habilidades aprendidas, e sim em um processo histórico contínuo de invenção de modos de uso da matéria. Por isso, só poderíamos conceber a arte como “linguagem” de modo metafórico: enquanto que há artes que adotam a linguagem como matéria, como a poesia, há também outras, como a escultura e a arquitetura, que devem ser entendidas não como resultado da aplicação de um sistema organizado como o da língua e sim como fruto de uma atividade

produtiva, um “tal fazer que, enquanto faz, inventa o por fazer e o modo de fazer” (Pareyson, 1997: 26). Assim, Pareyson concebe a atividade do artista como aquela em que uma “linguagem” não é dada a priori, mas desenvolvida durante a produção e a partir de possibilidades e resistências oferecidas pela matéria e só percebidas pelo artista em seu confronto com ela.

Pelo menos no que diz respeito ao aspecto gráfico, o videogame de hoje enfrenta poucos obstáculos. Ao trabalhar com baixas resoluções e imagens construídas pixel a pixel, Shute traz de volta ao videogame a *Pixel Art*, a arte de construir imagens usando blocos de cor pura. É a retomada de um obstáculo que havia sido superado pela tecnologia, para que ele possa voltar a ser superado pelo artista: como criar imagens convincentes com um número limitado de elementos quadrados?

A mecânica de *Small Worlds* serve para revalorizar as técnicas da *Pixel Art*. Trata-se de uma experiência do pixel diferente da que temos hoje nos aparelhos HD: ao invés de dedicar pouca atenção ao pixel individual, passando rapidamente por um fluxo de imagens de alta definição, somos forçados a explorar ergodicamente as imagens, descobrindo os cenários pixel a pixel, experimentando gradualmente o aumento de nitidez, com um olhar atento à habilidade necessária para construir essa nitidez com tão poucos elementos.

Small Worlds é apenas um entre muitos “pequenos jogos”, obras de caráter independente e experimental, que desafiam as concepções sedimentadas na crítica especializada do meio. Para que possamos começar a compreender os efeitos que esses jogos produzem no jogador, sem ficarmos circunscritos somente ao forte senso de nostalgia que alguns deles evocam, devemos procurar entender o video game como um tipo de texto. Ao contrário de diversos autores do campo que procuraram fazer o mesmo — a maioria dos quais interessados nos possíveis usos dos games como ferramentas pedagógicas —, não propomos aqui entender os jogos literalmente como manifestações verbais. Essa decisão nos situa à parte da maioria dos estudos sobre o *hipertexto* ou o *cibertexto* — termo cunhado por Espen Aarseth (1997), autor que certamente se oporia ao uso metafórico e mais abrangente da noção de “texto” aqui proposta. Esses estudos, em geral, entendem “texto” como um veículo material que transmite verbalmente informações ou sentidos, e tratam o game como um tipo especial de texto, privilegiando as particularidades que os distinguem de outras formas textuais.

Em vez disso, usamos “texto” em um sentido frouxo, menos como um conceito formal que como um ponto de partida para advogar que muitos pressupostos da teoria literária podem ser aplicados à sua análise. No campo de estudos sobre o tema, os narratólogos, que exaltam os jogos digitais como novas manifestações dos fenômenos narrativos, fazem algo similar, e essa opção parece nos situar junto a eles. Não é bem o caso, como tentaremos demonstrar.

QUEBRANDO A IMERSÃO

Em geral, os narratólogos parecem operar, em suas análises, a partir da metáfora do “texto como mundo”. Concebem video games como realidades virtuais, tomando o

termo “virtual” no sentido de “falso” ou “duplo”, em que carrega uma afinidade com o conceito de ficção, e se interessam pelas estratégias através das quais o texto/game produz esse mundo na imaginação do leitor/jogador. Assim, tendem a privilegiar efeitos como o da imersão, via de regra tomada como a experiência intensa de presença diante do mundo virtual produzida através das possibilidades de interação com o ambiente ficcional e de uma representação visualmente convincente. A imersão pressupõe, então, um realismo de tipo ilusionista.

Essa valorização dos efeitos realistas nos ambientes virtuais é nítida no pensamento de Janet Murray (2003), a representante mais famosa dessa vertente. Murray é a proponente do conceito de “ciberdrama”, uma concepção de narrativa emergente e interativa que só é plenamente realizável através da tecnologia ficcional do *holodeck* — um ambiente imersivo povoado por hologramas sólidos inteligentes, e que só existe no universo futurístico da série de TV Star Trek.

Esse fetichismo da tecnologia ilusionista é prejudicial ao estudo dos efeitos estéticos dos video games, uma vez que pode nos induzir a pensar, como Castañares (2007), que a realidade virtual visa retomar um objetivo que a arte havia perseguido até o século XX, e desde então abandonado: o de criar ilusões. Diz ele: “a novidade dessas novas representações é que pretendem e, algumas de suas manifestações conseguem, experiências que são semelhantes às da *percepção* da realidade e não à *interpretação* das representações.”¹ (Castañares, 2007: 42).

Para a narratóloga Marie-Laure Ryan (2001), o realismo ilusionista de que depende a imersão em um “mundo do texto” de fato parece incompatível com o exercício das faculdades críticas. “Para que um leitor seja capturado em uma história”, nota ela, “o mundo textual deve ser acessível através de concentração sem esforço”² (Ryan, 2001: 96), o que poderia ser equiparado a uma espécie de “cegueira semiótica”, uma vez que o mundo representado é percebido em tal intensidade que não se vê os signos que o constroem. O problema, explica ela, é que atenção aos artifícios retóricos pelos quais um mundo emerge do texto é um aspecto essencial da apreciação estética e um dos efeitos favoritos da teoria literária pós-moderna. Ainda assim, uma vez que nenhum texto é inteiramente ilusionista, ela defende que seria possível haver imersão e, ao mesmo tempo, admirar a virtuosidade estilística que produz o efeito de presença.

Trata-se, no entanto, de uma estratégia argumentativa curiosa por parte de Ryan. Não podemos deixar de notar que a noção de que o principal efeito estético do *game* adviria de um reconhecimento das *habilidades técnicas* envolvidas na criação da obra remete ao conceito clássico de arte, tal como compreendido pelos gregos: *techné*, o conhecimento prático para manufaturar objetos (uma casa, estátua ou navio), ou efetuar uma tarefa (como comandar exércitos ou persuadir uma audiência), e que deu origem à expressão medieval *ars*, a partir do Renascimento usada para tratar da habilidade na produção da beleza (Tatarkiewicz, 1997: 39; 51). Ainda que essa concepção de arte permaneça presente

¹ Tradução livre dos autores.

² Tradução livre dos autores.

no uso comum do termo, ela tem sido desafiada desde as vanguardas modernistas. Ao invés de calar críticos como Castañares, seu argumento parece confirmar a tese de que teríamos nos games e realidades virtuais uma espécie de atavismo estético.

A persistência de autores como Ryan e de grande parte dos teóricos e profissionais da indústria dos *games* em tratar o potencial estético dos *games* a partir de uma visão clássica da arte talvez tenha algo a ver com a resistência dos críticos e curadores contemporâneos em aceitar o video game como modalidade artística. Por isso, interessam-nos aquelas experiências que, na contramão dessa vertente da indústria e da academia, reconhecem a possibilidade de pensar o game como um texto que é um jogo — um texto que é um objeto incompleto a ser atualizado pelo leitor em uma relação de caráter auto-reflexivo com os signos que o compõem, noção central a teorias como as de Wolfgang Iser e John Dewey, e que nos permitem visualizar um processo comunicativo no qual não há um código comum dado a priori. A partir dessa angulação teórica, podemos deixar de lado a preocupação usual com as estratégias de imersão dos grandes mundos virtuais e voltarmos a nossa atenção para os pequenos jogos casuais independentes, analisando o modo como em quatro desses games — *Small Worlds*, *Grey*, *The Beggar*, e *Dys4ia* — se dão experiências comunicativas que nos permitem reexaminar o potencial estético desse novo meio.

ROMPENDO O FLUXO DA EXPERIÊNCIA COTIDIANA

Em *Grey*, de Kevin McGrath, o jogador assume o controle do que parece ser um garoto — na verdade, apenas uma silhueta estilizada formada por dois retângulos pretos (cabeça e tronco), dois retângulos brancos (os olhos), e dois traços (as pernas). No princípio do jogo o garoto se encontra no topo de uma plataforma, acompanhado por uma garota — uma silhueta semelhante à do protagonista, exceto pelos cabelos compridos. A garota fica imóvel, sentada na plataforma, olhando para o nada, enquanto o rapaz tenta chamar a sua atenção, sem sucesso. A partir daí o jogador assume o controle, e pode usar as setas do teclado para mover o personagem através do cenário.

Grey segue algumas das convenções do gênero “plataforma”, caracterizado em geral por um cenário bi-dimensional, no qual o jogador deve levar o seu avatar a saltar entre plataformas para alcançar um determinado objetivo. No clássico *Donkey Kong* (Nintendo, 1981), o jogador controlava o *Jumpman* (mais tarde batizado de Mario), que devia saltar os barris jogados por um gorila para resgatar Pauline, sua namorada feita refém pelo vilão. Muitos dos jogos do gênero seguem um tipo de narrativa que remete aos romances de cavalaria medievais, nos quais o herói deve resgatar a donzela, derrotar um monstro ou trazer um tesouro para ganhar o coração da mocinha. A princípio, esse parece ser o caso de *Grey*, quando surgem setas coloridas que apontam em direção a objetos espalhados pelo cenário, que podem ser recolhidos pelo jogador e levados até a garota da plataforma (Figura 3). São sete objetos cujas cores correspondem às das setas que apontam para eles: um balão vermelho, um trevo verde, um colar azul, um pirulito roxo, um laço rosa, um ursinho de pelúcia alaranjado, e uma flor amarela. Podemos

reconhecer nesses objetos presentes que um garoto daria a uma garota, de modo que é fácil presumir que o protagonista de Grey deve tentar conquistar a afeição de sua amada.

Contrariando as expectativas dos narratólogos, o jogo evidentemente não almeja um estilo gráfico realista. O cenário estilizado inclui árvores, casas e prédios, agrupados em seções que se assemelham ora a paisagens urbanas, ora a rurais, mas organizadas em plataformas, trechos do terreno que parecem flutuar no ar uns sobre os outros. Isso pode parecer estranho a um jogador não familiarizado com o gênero, mas trata-se de uma convenção dos jogos de plataforma. Outra “ruptura” em relação a um suposto ilusionismo reside no fato de que o cenário do jogo é apresentado em tons de cinza — daí o nome, que significa “cinza” em inglês. Os únicos elementos coloridos, a princípio, são as setas e os objetos para os quais apontam. Assim que o jogador leva um objeto até a garota da plataforma, a cor do objeto surge no cenário: plantas se tornam verdes quando o trevo é entregue, tijolos ficam vermelhos após o balão ser levado até a menina, e assim em diante (Figura 4). O cenário gradualmente se colore, e também ganha movimento e vida com o surgimento de pássaros, borboletas e peixes.



Figura 3 – As instruções básicas de Grey

Uma análise guiada pelo viés narratológico poderia ver nessas quebras com um projeto ilusionista sinal de incompetência dos realizadores ou de uma adesão a um “modismo” estético, o de conferir destaque aos signos que compõem a obra em detrimento do efeito imersivo. Autores como Dewey (2010), no entanto, permitem que vejamos esse tipo de “ruptura” como o gatilho que dá início à experiência estética, que ele destaca como “uma” experiência capaz de promover o arrebatamento da criatura viva do fluxo contínuo de experiências cotidianas, graças a uma série de traços particulares: uma ruptura instauradora, um desenvolvimento organizado, um elemento unificador e uma possibilidade de “consumação”. Na concepção deweyana, de influência darwinista, esses traços estão interrelacionados: pressupondo que, na natureza, a forma é resultado de uma estabilidade, Dewey sugere que o organismo busca sempre transformar a perturbação e o conflito em relações estáveis, o que resulta em uma consumação que tem caráter estético (Dewey, 2010: 77). Em outras palavras, na estrutura da experiência estética deweyana temos uma situação em que o organismo se depara com uma ruptura

perceptual, se engaja com os elementos da experiência interessado em sanar essa ruptura, convoca elementos de seu próprio repertório a fim de reorganizar esses elementos e descobrir possíveis novas relações harmoniosas entre eles e, assim, resolve o conflito e atinge uma consumação estética.



Figura 4 – Grey ganha cor conforme objetos são levados até a garota

Em Grey, a ruptura com a qual o jogador se depara não é apenas visual. O jogo também “rompe” aos poucos com a interpretação inicial da sua narrativa de fundo. A cada vez que o jogador entrega com sucesso um objeto para a garota, seu avatar se torna um pouco mais transparente e difuso, sendo pouco mais que uma sombra durante a busca pelos últimos itens (Figura 5). Além disso, um dos itens traz um indício perturbador do que virá a seguir: a flor amarela encontra-se depositada, numa das seções mais distantes do cenário, diante de uma lápide (Figura 6). Quando o último objeto é entregue à garota, duas coisas ocorrem: o avatar do jogador desaparece, como se evaporasse no ar, e a garota pega nos braços um pássaro branco, possivelmente uma pomba, e a solta.



Figura 5 – O herói de Grey começa a desvanecer



Figura 6 – Grey fornece uma pista perturbadora ao jogador

Assim, após conduzir a expectativa do jogador em uma direção, Grey a inverte: o protagonista não é mais um rapaz tentando conquistar sua amada, ele é um fantasma ou uma memória, e a garota, que pode ser sua namorada, esposa, mãe ou filha, é alguém que perdeu seu ente querido. O jogo não é mais um romance de cavalaria convertido em game de plataforma, mas uma narrativa sobre perda e superação do luto.

Isso não pressupõe, entretanto, uma concepção da obra como algo que carrega um “sentido oculto”, como uma charada a ser solucionada. Ao contrário de Aarseth, que se ocupa da descrição da organização mecânica do texto como um veículo para o sentido, Iser (1994) entende que o sentido não é algo transmitido de um emissor a um receptor, mas sim “o produto de uma interação entre os sinais textuais e os atos de compreensão do leitor” (Iser, 1994: 9). Segundo ele, que propõe uma explicação compatível com a teoria de Dewey, os processos comunicativos literários envolvem um tipo de comunicação na qual não há um código comum a priori entre interlocutores, e esse código emergiria no decorrer do processo: caberia ao leitor descobrir o código subjacente a cada texto.

Para sermos mais exatos, podemos dizer que, nos termos de Iser, o texto tem dois “códigos”. O “primeiro código”, que consiste nas estruturas convencionais e bem estabelecidas do texto, tem como função fornecer ao leitor direções para que seja decifrado um “segundo código”. É principalmente dessa atividade de deciframento que o leitor deriva prazer estético. As estratégias textuais conduzem o leitor nesse processo, operando de dois modos: pela *seleção* e pela *combinação*.

Através da *seleção* de uma ou mais convenções cria-se um sistema primeiro plano/plano de fundo; o plano de fundo é o sistema do qual a norma foi extraída, e o primeiro plano, a norma extraída do contexto e dotada de novas significações. No texto literário, esse plano de fundo é o repertório, que é variável, pois não é dado e sim presumido pelo texto, e a relação primeiro plano/plano de fundo na qual ele se insere é dialética, pois o elemento familiar tem seu significado reestruturado pelo não-familiar.

Já a *combinação* dos elementos destacados pelo texto do repertório é o que produz novas significações. A seleção é uma conexão externa; a combinação, interna. Embora essa combinação seja feita pelo autor, o sentido só emerge da síntese efetuada pelo

próprio leitor. O deciframento do “segundo código”, então, consiste em o leitor buscar a “coerência” na correlação entre os signos, estabelecida pelo autor nos processos de seleção e combinação. A cada agrupamento de signos produzido nesse processo Iser dá o nome de *Gestalt*, que ele considera como o noema perceptivo do texto.

A ruptura inaugural (Dewey), ou a discrepância entre os códigos do autor e do leitor (Iser), pode ser interpretada de acordo com o pensamento de Pareyson como originada no diálogo do artista com a matéria da obra. Em *Small Worlds* essa ruptura pode ser identificada nos aspectos gráficos dos jogos, mas isso não quer dizer que a matéria dos games se limite à imagem. Elementos como regras e objetivos, assim como as ficções e narrativas que codificam essas regras e objetivos, podem ser incluídos como parte da matéria do video game. É preciso destacar que são elementos com um forte caráter convencional: mecânicas de jogo frequentemente se repetem, configurando gêneros de jogos, e a familiaridade que decorre da repetição tanto das mecânicas quanto dos temas narrativos e elementos ficcionais permite que o jogador aprenda como jogar com facilidade. “Romper” com essas convenções é também romper com a expectativa do jogador.

No caso de *Grey*, pode-se argumentar que se trata de uma narrativa pueril e de uma inversão que já foi transformada em clichê pelo cinema hollywoodiano, a de revelar ao final da obra que o herói não passava de um espírito. Mesmo assim, há de se perceber que *Grey* realiza o que Iser define como um caráter da experiência estética literária: o desvio de uma expectativa do leitor, que o conduz a se engajar ativamente com os elementos da obra a fim de restaurar a coerência entre eles. As convenções do gênero “plataforma”, com sua mecânica e seus temas típicos, configuram um horizonte de expectativas inicial que conduz a uma interpretação, mas é desviado aos poucos pelo jogo. As “rupturas” apresentadas desafiam a primeira leitura, levando o jogador a refletir sobre os aspectos da mecânica e da narrativa do jogo, buscando reagrupá-los em uma nova organização que faça sentido. Assim, o sentido é construído pelo jogador durante o jogar, a partir de elementos e estratégias de condução apresentadas pelo jogo.

ENCONTRANDO SENTIDO NAS REGRAS DO JOGO

No caso de *Small Worlds*, é notável a maneira como o sentido é construído a partir da correlação interna entre os elementos da obra, cuja coerência deve ser sintetizada pelo leitor, reconhecendo a lógica por trás das seleções e combinações, conforme apontou Iser. No nível diegético, o jogador tem acesso gradual a algumas informações. Seu avatar encontra-se em uma espécie de estação espacial, destruída e deserta, e a partir dessa estação ele pode acessar quatro outros cenários (Figura 2): um campo de asteróides, talvez detritos da explosão de um corpo maior; um ambiente ártico com um *bunker* militar subterrâneo abandonado, onde se vê um mapa com vários pontos a piscar e dois mísseis restantes entre vários silos desocupados; uma cidade vazia tomada pela água e o esgoto, que jorram desordenadamente pelas estruturas; e uma caverna que mais se assemelha às entranhas em putrefação de uma gigantesca criatura morta, com estruturas que parecem ossos e costelas. Nesses quatro cenários o jogador deve encontrar um

item, possivelmente uma fonte de energia que ele poderá usar para ativar a cápsula ou nave de fuga, e finalmente escapar da estação espacial abandonada. A partir da combinação desses elementos, que só podem ser reconhecidos em relação a um repertório construído a partir de filmes ou jogos de ficção científica, o jogador poderá formular uma imagem da narrativa de fundo de *Small Worlds*: talvez o herói seja o último sobrevivente de um devastador conflito nuclear, possivelmente desencadeado pela ameaça de um monstro gigante. Tomada em correlação com a mecânica de exploração gradual do jogo e seu estilo visual pixelizado, seleções que remetem aos gráficos *raster* e aos jogos das primeiras décadas do video game, podemos ainda ler o jogo como uma homenagem e um lamento nostálgico pelos jogos daquela era, seus temas fantásticos e seus cenários cuidadosamente construídos pixel a pixel.

Em *Grey*, o jogador é levado a construir a narrativa do jogo de uma maneira similar. O autor selecionou, por exemplo, os sete objetos que o jogador deve encontrar (balão, trevo, flor, urso, colar, laço e pirulito) de maneira a criar uma relação primeiro plano/plano de fundo com um repertório estabelecido, segundo a qual os itens são percebidos como signos de uma relação de amor ou afeto entre um homem/garoto e uma mulher/garota. A escolha pela mecânica e o esquema de comandos dos jogos de plataforma também não é casual, mas opera a partir da presunção de um repertório de jogos que remetem a temas de resgate ou conquista de princesas para conduzir o jogador a uma leitura inicial que será invertida. A partir a inclusão de novos elementos (a transparência do protagonista, a lápide e o desaparecimento do avatar ao final), a coerência inicial é colocada em cheque e o jogador é forçado a buscar uma nova correlação coerente.

Outro jogo em que esse sistema é evidente, ainda que com um tipo diferente de resultado, é *The Beggar*, de Scott Brodie. Aqui o jogador controla um retângulo amarelo com olhos, em trajes castanhos: um mendigo maltrapilho em um mundo povoado por criaturas similares em trajes coloridos. É também um jogo bidimensional de plataforma, no qual o jogador pode mover o avatar para a direita ou esquerda usando as setas do teclado, pode pedir esmolas com a seta para baixo, comprar objetos com a seta para cima, e pegá-los usando a tecla “Z”. “Pedir esmolas” significa, no caso, emanar um círculo translúcido amarelo que, ao tocar outros personagens, pode fazê-los produzir pequenos quadrados amarelos, as moedas do jogo (Figura 7).

Com o tempo, o protagonista vai se tornando gradualmente transparente, até o ponto em que aparece um “balão de pensamento”, à maneira das histórias em quadrinhos, com o desenho de um peixe ou um pedaço de pão (Figura 8); é preciso recolher um dos dois objetos (usando “Z”) para voltar ao normal. O mendigo precisa, portanto se alimentar, pois conforme se esvai também se torna mais lento, e ao desaparecer completamente o jogo termina. Há duas maneiras de nutrir o protagonista. Peixes podem ser obtidos de graça com o pescador idoso na extremidade esquerda do cenário. O pescador, no entanto, irá desaparecer após certo tempo. Já o pão só pode ser comprado em uma tenda, e o seu preço aumenta a cada vez que é adquirido.

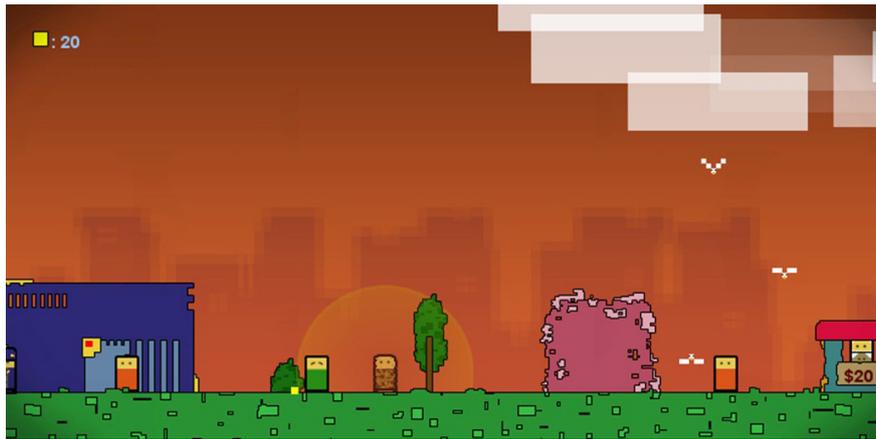


Figura 7 – O protagonista de The Beggar implora por moedas



Figura 8 – O protagonista de The Beggar é arrastado até a cadeia

Além do mendigo, do pescador e do padeiro, há também os guardas: são personagens uniformizados que podem “prender” o mendigo caso ele use o círculo amarelo em sua proximidade. Prender, aqui, equivale a arrastar o avatar até a “delegacia” (um prédio azul com grades), e multá-lo recolhendo parte das suas economias. Os demais personagens são de três tipos: os de roupa verde tendem a doar moedas com mais facilidade, enquanto que os alaranjados e vermelhos costumam reagir mal aos pedidos. Eles emanam um círculo vermelho, e caso haja um policial no raio desse círculo, ele virá prender o pedinte. Caso o jogador implore repetidamente para o mesmo personagem, ele pode se transformar de verde para laranja, e daí para vermelho.

No início do jogo o mendigo é expulso da metade direita do cenário, que aparenta ser a seção mais abastada da cidade. Ele só poderá cruzar essa barreira caso consiga juntar duzentas moedas. Nessa parte do cenário ele pode continuar a pedir esmolas, comprar um balão em outra tenda e trocá-lo pelo cetro do rei, que reside na extremidade direita do cenário; nesse caso, rei e mendigo trocam de papéis. Como rei, o jogador pode usar o comando de implorar, mas com um efeito diferente, funcionando como uma ordem para que os policiais ao alcance prendam o personagem mais próximo. A “farsa”, no entanto, é temporária, e logo o avatar volta à sua aparência original.

Há três finais possíveis: o mendigo desaparece, esvaindo-se de fome; o mendigo senta-se no barco do pescador (o que pode ser lido como uma decisão de abandonar a cidade, ou mesmo de tornar-se um pescador como o velho); e o mendigo, travestido de rei, senta-se no trono. Não iremos nos concentrar nas possíveis interpretações desses finais, não só porque são abertos como também porque ocorrem de modo abrupto, sem que o jogo sinalize em direção a eles ou os construa como um objetivo. Mais interessante que eles é o sistema ou a lógica do mundo ficcional que Brodie arquiteta no jogo, e as conclusões a que esse sistema nos permite chegar.

O mundo de *The Beggar* é construído, como em *Small Worlds* e *Grey*, a partir da combinação entre elementos narrativos e aspectos de jogo. Uma das diferenças é que aqui muitos dos elementos narrativos (temas, cenários e personagens) não são extraídos de gêneros narrativos preexistentes, mas da realidade social urbana de hoje. A questão da mendicância é então apresentada a partir de mecânicas de jogo que incluem os cenários bidimensionais, o esquema de movimentação e a lógica de coleta de moedas típicos dos jogos de plataforma, assim como o sistema de compra de itens que normalmente encontramos no gênero do *RPG*. Outra diferença, talvez mais importante, é que a combinação aqui não tem como resultado a geração de uma narrativa ou de uma interpretação para a narrativa, e sim a criação de uma simulação estilizada e a correlação desse sistema com uma situação real, o que nos conduz a descobertas sobre essa situação a partir dos resultados que emergem da simulação.

A “lição” de *The Beggar* só pode ser aprendida jogando, conforme o jogador desenvolve estratégias mais eficientes para cumprir o objetivo proposto na introdução do jogo: reunir as duzentas moedas para acessar a parte “rica” da cidade. Após algumas sessões, pode-se logo perceber que o objetivo só pode ser atingido caso o jogador aja rapidamente e consiga acumular as moedas evadindo os guardas. Basta ser preso uma ou duas vezes, e a situação se deteriora a ponto de a recuperação se tornar impossível. O dinheiro perdido nas “multas” não pode ser readquirido, porque os transeuntes já não são mais caridosos devido aos pedidos insistentes; conforme o pão aumenta de preço torna-se um desafio simplesmente manter o protagonista vivo, dificultando enormemente o acúmulo de economias; e uma vez que a maioria dos personagens se irrita com os pedidos e começa a clamar pela prisão do mendigo, este passa a perder mais e mais moedas nas multas. No sistema criado por Brodie, quanto mais tempo o jogador joga, menor é a chance de ele conseguir realizar o objetivo, e o mendigo apenas afunda mais e mais, inexoravelmente, na miséria.

Assim, como nos outros jogos já citados, o sentido em *The Beggar* é produzido pelo jogador, a partir das condições fornecidas pelo jogo, mas aqui o sentido emerge do sistema dinâmico constituído pelas regras e objetivos do jogo como a interpretação do resultado de uma simulação — ainda que uma simulação simplificada e tendenciosa. É preciso que o jogador recomece o jogo do início diversas vezes para que fique clara a injustiça do sistema, que tende a agravar a pobreza do protagonista. Esse, como os outros jogos, demonstram que elementos de jogo — parâmetros, regras e ações possíveis — podem se tornar a matéria de uma relação comunicativa aos moldes daquela

descrita por Pareyson, onde o código é reinventado e precisa ser decifrado a cada obra. Ao contrário do que defendem alguns opositores do reconhecimento do potencial estético dos games, para quem os aspectos de jogo são obstáculos à expressividade, temos aqui casos em que o sentido só pode ser decifrado a partir do próprio ato de jogar.

DÊSCOBRIÇÃO DOS EFEITOS ESTÉTICOS DA PERFORMANCE DO JOGADOR

Jogar um jogo digital pode parecer, ao leitor menos atento, uma realização por si só da estrutura da experiência estética proposta por Dewey: há um conflito que precisa ser resolvido pela intervenção do jogador; ele se interessa pelos elementos do jogo como condições de resolução desse conflito; e ele resgata elementos de experiências anteriores a fim de articular os elementos de jogo e desenvolver estratégias para sanar a ruptura. Com o auxílio de Pareyson e Iser, no entanto, podemos perceber que o conflito a que Dewey se refere não é uma situação problemática na narrativa, e sim um desvio do próprio código, e que esse desvio não pode ser resolvido através das ações mecânicas típicas de muitos jogos. Ao invés de reflexos, a experiência estética requer reflexão; e talvez um dos questionamentos mais válidos em relação à possibilidade de o videogame levar a esse tipo de experiência seja a noção de que a interação física própria do meio se coloque no caminho dessa atividade reflexiva.

A partir da noção de *performance*, no entanto, é possível conceber o modo como uma ação pode vir acompanhada de reflexão e ter significados ou efeitos sensíveis. De acordo com Schechner (2006), há três significados básicos para a palavra “performance”. No uso comum, o termo equivale a “desempenho” e se refere ao sucesso ou eficiência na execução de uma tarefa, seja ela de caráter profissional, técnico, artístico ou até sexual. No campo da arte descreve uma modalidade artística específica, a da *performance art*. Num terceiro sentido, a performance pode ser vista como uma lente metodológica que permite analisar eventos enquanto performances. É nessa terceira acepção que podemos aplicar a noção à atuação do jogador.

Para Schechner, um dos principais aspectos do conceito de performance é o seu caráter de *comportamento restaurado*. Sejam performances de arte, rituais ou da vida cotidiana, elas são sempre ações físicas que não ocorrem pela primeira vez, ou seja, que são preparadas ou ensaiadas. Nos termos de Goffmann (citado por Schechner, 2006: 28-30), são ações que seguem um padrão pré-estabelecido que ele chama de “rotina”, e que pode ser uma convenção social, um roteiro de teatro, ou até mesmo as regras de um jogo. Há comportamento restaurado mesmo quando o ator não tem consciência de que executa uma ação em alguma medida rotinizada, mas na performance a ação adquire um caráter auto-reflexivo. É porque o comportamento restaurado está marcado, enquadrado e separado que ele pode ser articulado em uma performance, de modo chamar atenção para si. Por isso Carlson (2009) caracteriza a performance a partir da atitude: “podemos fazer ações sem pensar, mas quando pensamos sobre elas, isso introduz uma consciência que lhes dá a qualidade de performance” (Carlson, 2009: 15).

Nesse sentido, a noção de performance pode aqui nos servir como uma “lente metodológica” que nos permite enxergar certas ações físicas rotinizadas como atividades

de produção de sentido nos jogos analisados. Em *The Beggar* o jogar se converte em uma experiência de uma realidade que opera por princípios diferentes daquela em que vivemos, algo que é realçado pela diferença entre o sistema constituído pelos parâmetros e objetivos do jogo e a lógica dos gêneros com os quais ele dialoga. O jogo se coloca contra o jogador no modo como os parâmetros são programados para dificultar gradualmente a realização do objetivo proposto, mas não do mesmo modo como os jogos em geral operam com um aumento gradual do desafio, e sim sob a forma de uma curva exponencial em direção à impossibilidade de vitória. Uma vez que a injustiça do sistema é apresentada sob a forma de uma situação que pode ser vivenciada – ainda que se trate da vivência de uma situação ficcional e estilizada – o resultado não é apenas a constatação das dificuldades enfrentadas por uma pessoa que vive como aquele personagem, mas também a *experiência sensível* daquela situação, manifesta na frustração e no desespero que acompanham as sessões de jogo.

Entender o jogar como uma performance, é claro, não significa apenas reconhecer que ele provoca emoções ou sensações, mas também perceber que, ao adquirir o caráter auto-reflexivo — ou seja, ao ser acompanhado por um pensamento sobre o próprio jogar — essas emoções e sensações são associadas a obra como o sentido dela, como um efeito estético produzido a partir da estruturação planejada da experiência. A experiência estética não consiste apenas em sentir a emoção, mas em reconhecer que essa emoção foi comunicada pela obra, que foi fruto da operação poética do artista e que pode ser compartilhada por outros que experimentem a obra.

Para Dewey, nós reagimos às percepções sensoriais “com valores afetivos, criativos e intelectuais extraídos de nós mesmos” (Dewey, 2010: 242). Nesse sentido, não apenas a construção do sentido se dá através do resgate de experiências passadas, como também a excitação afetiva. Quando Grey constrói sua narrativa do modo como o faz, conduzindo o jogador a acionar seu repertório de experiências (não só as narrativas, como também as pessoais), cria um canal pelo qual a reviravolta que converte o jogo em uma narrativa sobre perda pode encontrar eco na experiência do jogador. Uma vez que a perda de um ente querido é uma experiência praticamente universal, o jogo encontra ressonância direta com a carga de experiências dos jogadores, resultando em descrições apaixonadas como a do(a) usuário(a) “Jonny_S”, feita na seção de comentários da página sobre o jogo:

Logo de cara eu podia ver que a garota não estava apenas sentada ali, mas perdida em pensamento. Uma vez que o personagem que você controla estava ativo e se movendo, eu podia ver que não era o mundo dele que era cinza, mas o dela. O primeiro item que encontrei foi o que estava perto do túmulo (a flor amarela), o que me disse que o personagem com o qual eu jogava estava morto, explicando assim o mundo cinzento dela. Eu não vejo a coisa como jogar como um fantasma, no entanto, e sim como enxergar o mundo através dos olhos dela.

A princípio, ela só consegue pensar nele. Tudo o mais é duro e imóvel, mas ele ainda é tão real. Gradualmente, no entanto, faíscas de cor

retornam conforme ela percebe que ainda há alegria. Ele desaparece da sua mente, lentamente, enquanto outras coisas começam a entrar em foco. Ao final, ele dispersa em tudo ao redor dela, porque mesmo que ela não esteja mais dominada pelo pesar, tudo o que ela vê carrega um traço dele. Ela nunca mais poderia olhar para um lago azul sem pensar naquele colar que ele lhe deu, ou ver um pôr-do-sol alaranjado sem lembrar-se do ursinho que ele tinha.

Esse jogo captura de maneira incrível, para mim, a sensação de perder alguém que você ama, seguir em frente, e ainda assim nunca vê-los verdadeiramente partir.³

A leitura feita por “Jonny_S” só é possível graças ao modo como o jogo engaja elementos do repertório na produção do sentido, com destaque para o papel de um repertório pessoal nesse processo. O resultado é uma carga direta de emoção que não decorre apenas das sensações provocadas pela mecânica ou narrativa do jogo, mas sim evocadas de experiências passadas e aderidas a esses elementos. Desse modo, emoção e sentido emergem como indissociáveis um do outro no interior do efeito produzido pelo jogo. *Small Worlds* opera por uma lógica similar, associando o sentido da obra à nostalgia em relação aos jogos que homenageia, ao evocar as sensações produzidas por esses jogos antigos e seus gráficos pixelizados.

Outra obra que depende das emoções e sensações provocadas por jogos antigos é *Dys4ia*, um jogo autobiográfico criado pela transexual Anna Anthropy, onde ela relata a sua experiência pessoal com a terapia hormonal. O título do jogo faz referência à *disforia de gênero*, outro nome dado à noção controversa de *transtorno de identidade de gênero*.

Dys4ia é dividido em quatro capítulos ou “níveis”, cada um deles constituído por um relato que combina texto e pequenos jogos relacionados a questões que a autora discute. Uma vez que o fio condutor da obra é o relato verbal, a obra poderia ser classificada como um caso de “narrativa interativa” com elementos secundários típicos do video game. Entretanto, esses elementos desempenham um papel crucial na produção de sentido através da obra, mesmo que a sua definição como um game possa ser questionada.

Em *Dys4ia*, a autora narra a sua experiência através de frases curtas, que são acompanhadas de mini-games — pequenas peças interativas igualmente curtas e simples, que evocam sentidos e sensações a partir da mecânica e do diálogo com mecânicas de jogo clássicas. A obra começa com a frase “Me sinto estranha a respeito do meu corpo”. Ao mesmo tempo, o jogador assume o controle de um avatar anguloso e abstrato, cuja forma remete tanto às primeiras figuras humanas representadas nos jogos pioneiros de *arcade* quanto a uma peça do jogo Tetris (Figura 9). O cenário, uma espécie de muro de tijolos com um espaço no qual a peça poderia ser encaixada, evoca também a mecânica de Tetris, segundo a qual é preciso encaixar cada nova peça no espaço disponível sem deixar vãos. No caso desse mini-game, o jogador percebe o que precisa fazer a partir da referência ao jogo clássico, mas logo vê que é impossível encaixar a peça no espaço

³ Tradução livre dos autores.

disponível, resultado que reforça o sentido da frase inicial. Em *Dys4ia*, a autora usa de elementos familiares (as mecânicas de jogo) como metáfora para a situação da protagonista, fazendo com que o sentimento evocado pelos mini-games se associe às situações descritas. Uma vez que a obra trata de uma experiência que não é familiar a grande parte do público — certamente ela não é um tema narrativo recorrente, especialmente nos games —, a combinação entre relato verbal e mecânicas familiares de jogo resulta em empatia, uma vez que o jogador se identifica com os jogos referenciados e relaciona as sensações evocadas com a experiência narrada, mesmo que não se identifique diretamente com a experiência.

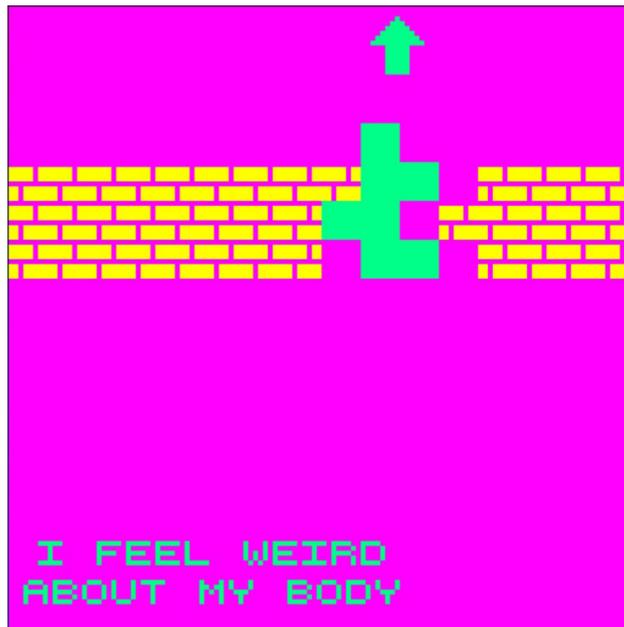


Figura 9 – *Dys4ia* faz uma referência a Tetris



Figura 10 – Um mini-game de *Dys4ia*

Há diversas mecânicas diferentes entre os mini-games que compõem a obra. Em muitas delas, como no caso do bloco que não encaixa, o sentido é produzido a partir da frustração do objetivo proposto, como no mini-game em que o jogador tenta ajudar a personagem a se vestir, enquanto que o letreiro explica que “roupas femininas não cabem”. Em outras, como naquela em que o jogador deve ajudá-la a encontrar uma clínica que atenda a suas expectativas (Figura 10), a mecânica serve para realçar a dificuldade e os obstáculos enfrentados pela autora.

Vários dos mini-games dialogam entre si, ou são retomados em diferentes “níveis” do jogo com novos significados. É o caso daquele acompanhado pelo letreiro que informa que “essas feministas não me aceitam como mulher”: aqui o jogador controla um ícone em forma de escudo; “bocas” femininas estilizadas disparam balões de diálogo contendo o símbolo de Marte, identificado com o gênero masculino, e o jogador deve rebater esses “ataques” como uma raquete rebatendo a bola, em referência clara ao jogo Pong. Mais tarde, a mesma mecânica é retomada em uma cena que diz: “Tudo o que minha namorada diz me faz chorar”. Mas aqui o balão de diálogo contém um ponto de interrogação, e ao invés de refletir o projétil de volta, o escudo pisca ao ser atingido (uma convenção do video game que denota dano sofrido).

O “quebra-cabeça” inicial é uma das cenas recorrentes. No nível 3, durante o tratamento hormonal, a mesma mecânica reaparece com o letreiro “me sinto mais estranha a respeito do meu corpo do que jamais senti”, e o bloco que representa a percepção da protagonista a respeito do próprio corpo parece ainda mais disforme em relação ao espaço no qual deveria caber. Ao fim do jogo, no entanto, o mini-game retorna, mas não há letreiro: apenas o bloco, agora alternando rapidamente entre diferentes configurações, sem jamais caber no espaço. A cena serve como uma bela conclusão para a narrativa: o corpo de Anna provavelmente jamais irá atender as expectativas geradas pela percepção social de gênero, mas devido ao aumento da sua auto-estima e confiança, trazido pelo tratamento e relatado em cenas anteriores, ela já não se sente “estranha”.

É importante reconhecer que, na experiência estética, não se trata apenas de conferir emoção à experiência da obra a partir do repertório, e sim de uma relação de duas vias na qual a nova experiência também questiona a validade de regras e convenções estabelecidas. É a reorganização mútua descrita por Iser, onde as experiências passadas são evocadas para dar forma à experiência estética (dão corpo e sugestividade à experiência, nos termos de Dewey), mas também são alteradas pelas relações estabelecidas com os elementos da obra.

À guisa de encerramento, devemos destacar que, nos exemplos discutidos, procuramos demonstrar um caminho analítico alternativo ao dos narratólogos, que tendem a descrever o video game através da metáfora do *texto como mundo*. Na articulação teórica que apresentamos, evidencia-se outra abordagem — na qual a noção de virtual relaciona-se ao “potencial”, e não ao “ficcional” — a do *texto como jogo*. Essa metáfora está no cerne de teorias como a de Iser, que concebem o texto como um objeto incompleto que precisa ser atualizado pelo leitor.

Devemos, é claro, entender essas expressões pelo que elas são — metáforas — e manuseá-las de acordo: a relação entre os termos “texto” e “jogo”, por exemplo, pode variar entre relação literal (o texto é jogo nos romances de mistério, onde há um quebra-cabeça a ser resolvido) e uma relação vaga (onde o conceito é reduzido à sua essência: uma atividade governada por regras e exercida por prazer). O que há de comum a todas as aplicações da metáfora do jogo parece ser a noção de que a leitura deve ser reconhecida como uma relação interativa e de caráter auto-reflexivo com os signos que compõem o texto.

Apesar de nos distanciar dos narratólogos, essa opção analítica não nos aproxima da corrente de pensamento tradicionalmente oposta a esta, a dos ludólogos — pois estes optam somente pela aplicação literal do conceito de jogo e recusariam o uso da metáfora do texto. Além disso, aqueles que utilizam o texto como conceito o fazem de modo mais literal do que nós: quando Aarseth diz entender o ciberleitor como uma figura “mais integrada” no texto do que o leitor tradicional, na verdade apenas admite uma sobrevalorização das possibilidades de atuação física do primeiro — explorar, se perder, descobrir caminhos secretos — em relação à atuação mental do segundo, que realiza essas “ações” apenas metaforicamente. Aarseth provavelmente criticaria a nossa falta de precisão formal e veria uma espécie de imperialismo teórico na adesão a teorias que não foram originalmente formuladas tendo em mente as diferenças introduzidas pelo suporte digital, mas a sua abordagem descritiva da organização mecânica do texto, ao tratá-lo como objeto e não como evento ou experiência, seria vista à luz das formulações de Iser e Dewey como incapaz de explicar como se dá a produção de sentido e de efeitos estéticos.

Conforme os exemplos analisados nos mostram, estamos lidando aqui com dois níveis de metáforas: games que são textos que são jogos. Isso quer dizer que nem todo game poderá ser descrito como um “texto que é um jogo”, embora se possa dizer que há uma afinidade potencial entre os jogos e a experiência estética tal como descrita por Iser e Dewey. Ainda assim, investigar o meio pela metáfora do texto como jogo e a noção de performance permite superar alguns dos principais obstáculos colocados diante do reconhecimento do video game como arte ao demonstrar que, ao contrário do que muito se diz, ser um jogo não é obstáculo à experiência estética. //

REFERÊNCIAS

- Aarseth, E. (1997) *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore: The John Hopkins Press.
- Carlson, M. (2010) *Performance: Uma Introdução Crítica*, Belo Horizonte: Editora UFMG.
- Castañares, W. (2007) “Cultura Visual y Crisis de la experiencia”, *CIC Cuadernos de Información y Comunicación*, 12 (1). disponível em <http://revistas.ucm.es/index.php/CIYC/article/view/CIYC0707110029A>, consultado em 08/10/2011.
- Dewey, J. (2010) *Arte como Experiência*, São Paulo: Martins Fontes.
- Iser, W. (1994) *The Act of Reading: A Theory of Aesthetic Response*, Baltimore: The John Hopkins Press.
- Murray, J. (2003) *Hamlet no Holodeck: O Futuro da Narrativa no Ciberespaço*, São Paulo: Itaú Cultural, Unesp.

Pareyson, L. (1997) *Os Problemas da Estética*, São Paulo: Martins Fontes.

Ryan, M-L. (2001) *Narrative as Virtual Reality. Immersion and interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore: The John Hopkins University Press.

Schechner, R. (2006) "What is Performance?", in Schechner, R. (2006) *Performance Studies: An Introduction*, New York & London: Routledge, pp. 28-51.

Tatarkiewicz, W. (1997) *Historia de Seis Ideas. Arte, Belleza, Forma, Creatividad, Mimesis, Experiencia Estética*, Madrid: Tecnos.

LUDOGRAFIA

Alexey Pajitnov (1984), Tetris®

Armor Games (2011), Grey

David Shute (2009), Small Worlds

Newgrounds (2012), Dys4ia

Nintendo (1981), Donkey Kong®

Scott Brodie (2009), The Beggar

NOTAS BIOGRÁFICAS

Carlos Magno Camargos Mendonça - Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGCOM) da Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas - Fafich/UFMG (Belo Horizonte, Brasil)

E-mail: macomendonca@gmail.com

Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas - Fafich/UFMG, Av. Antônio Carlos, 6627 - Campus Pampulha - CEP: 31270-901 – Belo Horizonte, MG -Brasil

Filipe Alves de Freitas – Doutorando pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGCOM) da Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas - Fafich/UFMG (Belo Horizonte, Brasil)

E-mail: filipealvesdefreitas@gmail.com

Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas - Fafich/UFMG, Av. Antônio Carlos, 6627 - Campus Pampulha - CEP: 31270-901 – Belo Horizonte, MG -Brasil

* **Submetido: 30-11-2014**

* **Aceite: 15-3-2015**

GAME AS TEXT AS GAME: THE COMMUNICATIVE EXPERIENCE OF DIGITAL GAMES

Carlos Magno Camargos Mendonça & Filipe Alves de Freitas

ABSTRACT

We propose to regard video game as text, but not by literally understanding it as a verbal expression, and instead recognizing that many assumptions of literary theory are relevant to its analysis. This option seems to put us in sync with the narratologists, who exalt games as new manifestations of narrative, but cling to a conception of text as world that values illusionist effects. Instead, we are interested in experiences that, against this perspective, recognize the possibility of regarding game as a text that is a game - an incomplete object that is to be updated by the reader in a self-reflective relationship with the signs that compose it, a central notion to theories such as Iser's and Dewey's. Then, instead of focusing on strategies of immersion on large virtual worlds, we favor small independent casual games (such as *Small Worlds*, *Grey*, *The Beggar*, and *Dys4ia*) analyzing how, in these, take place experiences that allow us to re-examine the aesthetic potential of the medium.

KEYWORDS

Text; aesthetic experience; immersion; performance

INTRODUCTION

“There is too much noise”, a caption tells us. The pixelated scene that follows seems to confirm the statement: it lacks clarity and requires effort to be deciphered. We need a few seconds to realize that three colored squares suggest the form of a person standing in the center of a transparent dome, in a gloomy setting.

This is the opening scene of *Small Worlds*, game submitted by David Shute for the sixth edition of the Casual Gameplay Design Competition, whose theme was “exploration”. The work's concept in principle seems straightforward: using the arrow keys, the player controls a character in a setting that becomes visible as it is traversed. One of the distinctive aspects of the game is the way it looks: it seems to evoke the graphic style of the first low-resolution games, built with a limited number of pixels. Little information is given about the story and background: after the initial caption the player is set to explore a setting that may be a ruined lab or space station. As he explores new areas, the field of vision expands, as if a virtual camera retreated. Thus, the “pixels” (and with them the character) decrease in size on the screen, resulting in a higher resolution —the relationship between the number of pixels and the screen area — and the scenery gradually becoming clearer (Figure 1). At the bottom of the stage four colored “portals” can be found, objects that, when touched by the avatar, transport it to other “worlds” (Figure 2), where the same logic of gradual exploration reigns.

Small Worlds won the jury prize and was chosen by the audience of the site as the best game of the competition, being also voted the best game of 2009 by collaborators of jayisgames.com. On the website page dedicated to it, users have fun exchanging interpretations about the game's narrative, but it is also interesting to discuss its strategies of use and dialogue with the matter of the medium. It is undeniable that the pixelated graphics are one of the essential elements of this material, as they invoke a style typical of games that was appropriated by art, in the form of so-called "Pixel Art". With the spread of digital technology, the pixel — short for *picture element* — became a basic component of the contemporary experience of media and was converted into an essential unit of scale, something that becomes particularly evident in Small Worlds. The "small worlds" from Shute's game could easily occupy a fraction the size of a fingernail of the area of latest devices' high definition screens.



Figure 1 – The gradual exploration of Small Worlds

Maybe that's what the author suggests when he starts the game with the phrase "there's too much noise." In the "HD Era", the pixel became devalued, since it can only be used in large quantities. In the video game industry, its devaluation began even earlier: already in the 1980s came the first vector graphics games. In traditional digital images, also known as raster graphics, the screen was drawn by scanning in horizontal rows of pixels; in vector graphics, the image is drawn on the screen as traces connecting points. With this technology game graphics have gained more clarity, but game art was no longer created pixel by pixel. This tendency was strengthened with the emergence of computer

graphics and three-dimensional images constructed with vertices and polygons, reducing the pixel to mere hardware limitation, the resolution of the video display.



Figure 2 – The worlds of Small Worlds

Small Worlds would then be an ode to the raster graphics of the first decades of video game history, a “simpler” time in contrast to the overly complex images of the latest games. However, it is not about mere nostalgia. The rescue of low-resolution graphics in Small Worlds isn’t just a manifestation of the longing for the games that many adults of today have experienced in their childhoods, but a resumption of an important element of graphic art and video games: the technical limitation.

The hypothesis that the artist finds his ingenuity by confronting the limitations imposed by the material of the medium in which he creates is proposed by Luigi Pareyson (1997). He suggests that artistic creation operates as a “dialogue with the matter”, and deduces from this that art doesn’t consist in the successful application of learned techniques or skills, but in a continuous historical process of inventing ways of use for the matter. Therefore, we could only conceive art as “language” metaphorically: while there are arts that embrace language as a subject, like poetry, there are also others, such as sculpture and architecture, which should be understood not as a result of the application of an organized system such as language, but as the fruit of a productive activity, “a doing that, while doing, invents the to do and the how to do” (Pareyson, 1997: 26). So

¹ Free translation from the authors.

Pareyson conceives the artist's activity as one in which a "language" is not given a priori, but developed during production from possibilities and resistances offered by the matter and only perceived by the artist in his confrontation with it.

At least with respect to the graphical aspect, today's video game faces few obstacles. By working with low resolutions and images built pixel by pixel, Shute brings the Pixel Art, the art of constructing images using blocks of pure color, back to the video game. It's the return of an obstacle that was overcome by technology, so it can once again be overcome by the artist: how to create compelling images with a limited number of square elements.

The mechanics of *Small Worlds* serve to revalue the techniques of Pixel Art. It's a different experience of the pixel than what we have today in HD devices: instead of devoting little attention to the individual pixel, quickly passing by a stream of high definition images, we are forced to ergodically explore the pictures, discovering the scenery pixel by pixel, gradually experiencing increasing sharpness, with a keen eye for the skill required to build this sharpness with so few elements.

Small Worlds is but one among many "small games", independent and experimental works that defy the conceptions sedimented in the criticism of the medium. In order for us to begin to understand the effects that these games produce in the player, without being confined only to the strong sense of nostalgia some of them evoke, we should seek to understand video game as a kind of text. Unlike many authors in the field who sought to do the same —most of which were interested in the possible uses of games as teaching aids —, we do not propose that games should be understood literally as verbal manifestations. This decision sets us apart from most studies of *hypertexts* or *cybertexts* —term coined by Espen Aarseth (1997), who would certainly oppose the wider and more metaphorical use of the word "text" suggested here. These studies generally understand "text" as a material vehicle that conveys information or meaning verbally, and treat games as special types of texts, emphasizing the particularities that distinguish them from other textual forms.

Instead we use "text" in a loose sense, less as a formal concept than as a starting point to advocate that many assumptions of literary theory can be applied to its analysis. In the field of studies on the topic, narratologists, who exalt digital games as new manifestations of narrative phenomena, do something similar, and our option seems to put us in sync with them. That's not quite the case, as we will argue.

BREAKING IMMERSION

In general, narratologists seem to operate, in their analysis, based upon the metaphor of the "world as text". They regard video games as virtual realities, taking the term "virtual" in the sense of "false" or "double", in which it bears an affinity with the concept of fiction, and are interested in the strategies through which the text/game produces this world in the reader/player's imagination. Thus they tend to favor effects such as immersion, usually understood as the intense experience of presence before the virtual world

produced by the possibilities of interaction with the fictional environment and by a visually compelling representation. Immersion, then, presupposes a kind of illusionistic realism.

This appreciation of realistic effects in virtual environments is clear in the views of Janet Murray (2003), the most famous representative of this trend. Murray is the proponent of the notion of “cyberdrama”, a concept of emergent interactive narrative that is only fully realizable through the fictional technology of the *holodeck* – an immersive environment populated by solid intelligent holograms, and that only exists in the futuristic universe of the *Star Trek* TV series.

Such fetishism of illusionist technology is detrimental to the study of the aesthetic effects of video games, since it may induce us to think, as Castañares (2007), that virtual reality aims at resuming a goal that art had pursued until the twentieth century, and since abandoned: to create illusions. He says that “the novelty of these new representations is that they intend, and some of their manifestations can reach, experiences that are similar to the *perception* of reality and not the *interpretation* of representations”² (Castañares, 2007: 42).

For the narratologist Marie-Laure Ryan (2001), the illusionist realism upon which immersion depends in a “world of the text” seems in fact incompatible with the exercise of critical faculties. “For a reader to be caught up in a story,” she notes, “the textual world should be accessible through effortless concentration” (Ryan, 2001: 96), something that could be likened to a sort of “semiotic blindness”, since the represented world is perceived in such intensity that one does not see the signs that make it up. The problem, she explains, is that attention to the rhetorical devices by which a world emerges from the text is an essential aspect of aesthetic appreciation and one of the favorite effects of postmodern literary theory. Still, since no text is fully illusionist, she argues that there can be immersion and, at the same time, appreciation for the stylistic virtuosity which produces the effect of presence.

It is, however, a curious argumentative strategy by Ryan. We cannot help noticing that the notion that the primary aesthetic effect of the game would come from a recognition of the technical skills involved in creating the work refers to the classical concept of art as understood by the greeks: *techné*, the practical knowledge to manufacture objects (a house, statue or ship), or perform a task (such as commanding armies or persuading an audience), and that gave rise to the medieval expression *ars*, used since the Renaissance to refer to the skill in the production of beauty (Tatarkiewicz 1997: 39;51). Although this conception of art remains present in the common usage of the term, it has been challenged since the modernist movements. Instead of silencing critics such as Castañares, her argument seems to confirm the thesis that we would have in games and virtual realities a sort of aesthetic atavism.

The persistence of authors like Ryan and a great many theoreticians and professionals of the gaming industry in dealing with the aesthetic potential of games from a classical view of art may have something to do with the refusal of contemporary critics and curators to accept video game as an art form. Because of this, interest us those

² Free translation from the authors.

experiences that, going against this trend of the industry and academia, recognize the possibility of regarding the game as a text that is a game — a text that is an incomplete object to be updated by the reader in a self-reflective relationship with the signs that make it up, a notion that is central to theories such as Wolfgang Iser's and John Dewey's, and that allow us to visualize a communicative process in which there is no common code given a priori. From this theoretical angle, we can put aside the usual concerns about the strategies of immersion on large virtual worlds and turn our attention to smaller, independent casual games, considering how in four of those games — *Small Worlds*, *Grey*, *The Beggar* and *Dys4ia* — take place communicative experiences that allow us to re-examine the aesthetic potential of this new medium.

INTERRUPTING THE FLUX OF EVERYDAY EXPERIENCE

In Kevin McGrath's *Grey* the player takes control of what appears to be a boy — actually, just a stylized silhouette formed by two black rectangles (head and trunk), two white rectangles (eyes), and two traces (the legs). Early in the game the boy sits atop a platform, accompanied by a girl — a silhouette similar to the protagonist, except for the long hair. The girl is sitting still on the deck, staring at nothing, while the boy tries to get her attention, without success. From there the player takes over, and can use the arrow keys to move the character across the stage.

Grey follows some of the conventions of the “platform” genre, broadly characterized by a two-dimensional setting in which the player must take an avatar jumping between platforms to reach a certain goal. In the classic *Donkey Kong* (Nintendo, 1981), the player controlled the Jumpman (later named Mario), who had to jump over barrels thrown by a gorilla to rescue Pauline, his girlfriend held hostage by the villain. Many of the games in the genre follow a kind of narrative that refers to medieval chivalric romances in which the hero must rescue the damsel, defeat a monster or bring back a treasure to win the girl's heart. At first, this seems to be the case with *Grey*, when colorful arrows appear pointing toward objects placed all around the stage, items that may be collected by the player and taken to the platform in which the girl sits (Figure 3). There are seven objects whose colors correspond to the arrows pointing to them: a red balloon, a green clover, a blue necklace, a purple lollipop, a pink bowtie, an orange teddy bear, and a yellow flower. We can recognize these as objects that a boy would give a girl, so it's easy to assume that *Grey*'s protagonist is trying to win his beloved's affection.

Contrary to the expectations of narratologists, the game obviously does not pursue a realistic graphic style. The scenery includes stylized trees, houses and buildings, grouped into sections that sometimes resemble urban landscapes, and other times country scenes, but organized in platforms, land sections that seem to float in the air above each other. This may seem strange to a player unfamiliar with the genre, but it is a convention of platform games. Another “break” in relation to a supposed illusionism lies in the fact that the game's setting is presented in grayscale — hence the name. The only color elements, at first, are the arrows and the objects to which they are tied. Once a

player takes an object to the girl on the platform, the object's color appears in the scenery: plants become green when the clover is delivered, bricks turn red after the balloon is taken to the girl, and so on (Figure 4). The scenery gradually colors itself, and also gains movement and life with the emergence of birds, butterflies and fish.



Figure 3 – The basic instructions in Grey



Figure 4 – Grey gains color as objects are delivered to the girl

An analysis guided by narratological bias would see these breaks with an illusionist project as a sign of the developer's incompetence or adherence to an aesthetic "fad", which is to highlight the signs that make up the work to the detriment of an immersive effect. Authors such as Dewey (2010), however, allow us to see this kind of "break" as the trigger that starts the aesthetic experience, which he describes as "an" experience able to promote the rapture of the living creature from the continuous flow of everyday experience, thanks to a number of particular features: an establishing rupture, an organized development, an unifying element and a possibility of "consummation". In Dewey's conception, of Darwinian influence, these traits are interrelated: assuming that, in nature, the form is a result of stability, Dewey suggests that the organism always seeks to transform disturbance and conflict in stable relationships, which results in a consummation that has aesthetic quality (Dewey, 2010: 77). In other words, in the structure of Dewey's aesthetic experience we have a situation in which the organism is faced with a perceptual

break, engages with the elements of experience interested in remedying this breach, calls elements of its own repertoire to reorganize these elements and discover possible new harmonious relations between them and thus resolves the conflict and reaches an aesthetic fulfillment.

In *Grey*, the rupture which the player faces is not just visual. The game also gradually “breaks” with the initial interpretation of its background narrative. Every time the player successfully delivers an object to the girl, his avatar becomes a bit more transparent and diffuse, becoming a little more than a shadow during the search for the last items (Figure 5). In addition, one of the items brings a disturbing indication of what will come next: a yellow flower is deposited, in one of the most remote sections of the setting, in front of a tombstone (Figure 6). When the last object is delivered to the girl, two things occur: the player’s avatar disappears as if evaporating in the air and the girl catches in her arms a white bird, possibly a dove, and then releases it.



Figure 5 – Grey's hero starts vanishing

Thus, after driving the player’s expectation in one direction, *Grey* reverses it: the protagonist is no longer a young man trying to win his beloved, he’s a ghost or a memory, and the girl, who may be his girlfriend, wife, mother or daughter, is someone who has lost their loved one. The game is no longer a chivalric romance converted into platform game, but a narrative about loss and overcoming grief.



Figure 6 – Grey provides the player a disturbing clue

This does not imply, however, a conception of the work as something that carries a “hidden meaning”, as a riddle to be solved. Unlike Aarseth, who worries about the description of the text’s mechanical organization as a vehicle to convey meaning, Iser (1994) understands that meaning is not something transmitted from a sender to a receiver, but “the product of an interaction between textual signs and the acts of understanding of the reader”³ (Iser, 1994: 9). For him, who proposes an explanation compatible with Dewey’s theory, the literary communication processes involve a type of communication in which there is no common code a priori between interlocutors, and this code would emerge during the process: it would be up to the reader to discover the underlying code to each text.

To be more precise, we can say that, according to Iser, the text has two “codes”. The “first code”, consisting of the text’s well established conventional structures, serves to provide the reader with directions so a “second code” can be deciphered. It is mainly from this deciphering activity that the reader derives aesthetic pleasure. Textual strategies lead the reader in this process, operating in two ways: by *selection* and *combination*.

Through the selection of one or more conventions is created a foreground/background system; the background is the system from which the norm is extracted, and the foreground, the norm extracted from its context and given additional meanings. In the literary text, the background is the repertoire, which is variable as it is not given but assumed by the text, and the foreground/background relationship in which it belongs is dialectic, because the familiar element has its meaning restructured by the unfamiliar.

Meanwhile, the *combination* of the elements from the repertoire highlighted by the text is what produces new meanings. Selection is an external connection; combination is internal. Although this combination is made by the author, the meaning emerges only from the synthesis made by the reader himself. Deciphering of the “second code”, then, consists in the reader seeking the “coherence” in the correlation between signs, established by the author in the processes of selection and combination. To each grouping of signs produced in this process Iser gives the name of *Gestalt*, which he regards as the perceptual noema of the text.

The inaugural break (Dewey), or the discrepancy between the author’s code and the reader’s (Iser), can be interpreted, in accordance with Pareyson’s views, as originated in the artist’s dialogue with the matter of the work. In *Small Worlds* this break can be identified in the game’s graphical aspects, but that does not mean that the matter of games is limited to the image. Elements such as rules and goals, as well as the fictions and narratives encoding these rules and objectives, can be counted as part of the matter of the video game. It is worth noting that these are elements with strong conventional character: game mechanics often repeat themselves, setting up game genres, and the familiarity that results from the repetition of both the mechanics and the narrative themes and fictional elements allows the player to learn how to play with ease. “Breaking” with these conventions is also breaking with the player’s expectations.

In Grey’s case, it can be argued that we have a puerile narrative and a twist that has been transformed into cliché by Hollywood cinema, the reveal at the end of the story

³ Free translation from the authors.

that the hero was just a spirit. Still, one has to realize that Grey does accomplish what Iser defines as a character of literary aesthetic experience: the deviation of an expectation of the reader, leading him to actively engage with the elements of the work to restore consistency between them. The conventions of the “platform” genre, with its mechanics and its typical themes, configure an initial horizon of expectations that leads toward a certain interpretation, but is shifted gradually by the game. The “breaks” presented challenge the first reading, leading the player to reflect on aspects of the game mechanics and narrative, seeking to regroup them in a new organization that makes sense. Thus the meaning is constructed by the player during the play, from guiding elements and strategies presented by the game.

FINDING MEANING IN THE RULES OF THE GAME

In *Small Worlds*' case, it is remarkable how meaning is constructed from the internal correlation between the elements of the work, whose consistency must be synthesized by the reader, acknowledging the logic behind the selections and combinations, as pointed Iser. In the diegetic level, the player has gradual access to some information. His avatar is in a kind of space station, destroyed and deserted, and from that station it can access four other settings (Figure 2): an asteroid field, perhaps debris from the explosion of a larger body; an arctic environment with an abandoned underground military bunker, where a map can be seen with several points flashing and two remaining missile among several unoccupied silos; an empty city overtaken by water and sewage, spouting wildly through the ruins; and a cave that resembles the rotting guts of a giant dead creature, with structures that seem like bones and ribs. In each of these four scenarios the player must find an item, possibly an energy source that he can use to activate the escape pod, and finally leave the abandoned space station. From the combination of these elements, which can only be recognized in relation to a repertoire built from science fiction movies or games, the player may make a picture of *Small Worlds*' background narrative: maybe the hero is the last survivor of a devastating nuclear conflict, possibly triggered by the threat of a giant monster. Taken in connection with the game's mechanics of gradual exploration and its pixelated visual style, selections that refer to raster graphics and games of the first decades of the video game, we can also read the game as a tribute and a nostalgic lament for the games of that era, their fantastic themes and scenery carefully constructed pixel by pixel.

In *Grey*, the player is led into building the game narrative in a similar manner. The author selected, for instance, the seven objects that the player must find (balloon, clover, flower, teddy bear, necklace, bowtie and lollipop) in order to create a foreground/background connection with an established repertoire, according to which the items are perceived as signs of a relationship of love or affection between a man/boy and woman/girl. The choice for the platform game mechanics and command scheme is not casual either, but works from the assumption of a repertoire of games that refer to themes such as rescuing princesses and earning a maid's love to lead the player toward an initial reading

that will later be reversed. By adding new elements (the transparency of the protagonist, the tombstone and the disappearance of the avatar at the end), the initial consistency is put in check and the player is forced to seek a new coherent correlation.

Another game in which this system is evident, even if resulting somewhat differently, is Scott Brodie's *The Beggar*. Here the player controls a rectangle with yellow eyes in a brown suit: a ragged beggar in a world populated by similar creatures in colorful costumes. It is also a two-dimensional platform game in which the player can move the avatar to the right or left using the arrow keys, can beg for coins with the down arrow, buy items with the up arrow, and pick them up them using the "Z" key. "Begging" means, in this case, emanating a yellow translucent circle that, when it touches other characters, can make them produce small yellow squares, the money of the game (Figure 7).

Over time, the protagonist starts becoming gradually clearer, until a point where a "thought bubble", in the way of the comics, shows up above him with the drawing of a fish or a piece of bread (Figure 8); this means he must collect one of the two objects (using "Z") so he can return to normal. The beggar therefore needs to feed, because as he vanishes he also becomes slower, and the game ends when he completely disappears. There are two ways to nurture the protagonist. Fish can be obtained for free with the old fisherman in the left corner of the scenery. The fisherman, however, will disappear after some time. And the bread can only be purchased in a tent, and its price increases each time it is acquired.

Besides the beggar, fisherman and baker, there are also the guards: uniformed characters that can "arrest" the beggar if he uses the yellow circle in their proximity. Arresting here is equivalent to dragging the avatar to the "police station" (a blue building with bars), and fining him by taking away part of his savings. The other characters are of three types: the ones wearing green tend to donate coins more easily, while the ones on orange and red usually react badly to requests. They emanate a red circle, and if there is a cop on the radius of the circle, he will arrest the beggar. If the player begs the same character repeatedly, it can turn from green to orange and then to red.



Figure 7 – The protagonist in *The Beggar* begs for coin



Figure 8 – The protagonist in *The Beggar* is dragged into jail

Early in the game the beggar is expelled from the right half of the scenery, which appears to be the wealthiest section of the city. He can only cross this barrier if he manages to gather two hundred pieces of coin. In this part of the scenery he can continue to beg, buy a balloon in another tent and trade it for the king's scepter at the right end of the stage; in this case, king and beggar switch roles. As king, the player can use the beg command, but with a different effect, working as an order for any policeman in reach to grab the nearest character. The "farce", however, is temporary, and soon the avatar goes back to its original appearance.

There are three possible endings: the beggar disappears, vanishing due to hunger; the beggar sits in the fisherman's boat (which can be read as a decision to leave the city, or even to become a fisherman like the old guy); and the beggar, disguised as a king, sits on the throne. We shall not focus on the possible interpretations of these endings, not only because they are open but also because they occur abruptly, without the game signaling towards them or building them as a goal. More interesting than these is the system or the logic of the fictional world that Brodie architects in the game, and the conclusions that this system allows us to reach.

The world of *The Beggar* is built, as in *Small Worlds* and *Grey*, from the combination of narrative elements and game aspects. One difference is that here a lot of narrative elements (themes, settings and characters) are not extracted from pre-existing narrative genres, but from today's urban social reality. The issue of begging is then presented through game mechanics such as the two-dimensional scenery, the movement scheme and the coin gathering logic typical of platform games, as well as the items purchasing system that is normally found in the RPG genre. Another difference, perhaps a more important one, is that the combination here does not result in the generation of a narrative or an interpretation of the narrative, but the creation of a stylized simulation and the correlation between that system and a real situation, which leads us to discover new things about this situation from the results that emerge from the simulation.

The Beggar's "lesson" can only be learned by playing, as the player develops more efficient strategies to achieve the objective proposed in the introduction of the game: to gather the two hundred pieces of coin needed to access the "rich" part of the town.

After a few sessions, one can soon realize that this goal can only be achieved if the player moves quickly and manages to get the coins while evading the guards. It is enough to be arrested once or twice, and the situation deteriorates to a point where recovery becomes impossible. The money lost in “fines” cannot be regained because passersby are no longer charitable due to repeated requests; as the bread price increases just keeping the protagonist alive becomes a challenge, greatly hindering the accumulation of savings; and since most of the characters get annoyed with requests and start calling for the arrest of the beggar, he starts to lose more and more coins in fines. In the system created by Brodie, the longer the player plays, the less chance he has to accomplish the goal, and the beggar just sinks more and more inexorably into poverty.

As in the other games mentioned above, the meaning in *The Beggar* is produced by the player, from the conditions provided by the game, but here the meaning emerges from the dynamic system made up of the rules and objectives of the game as the interpretation of the results of a simulation — albeit a simplified and biased simulation. The player must start the game over and over several times in order to really capture the injustice of this system, which tends to aggravate the poverty of the protagonist. This, like the other games, shows that game elements — parameters, rules and possible actions — can become the material of a communicative relationship akin to what was described by Pareyson, where the code is reinvented and needs deciphering in each work. Contrary to what argue some of the opponents to the recognition of the aesthetic potential of games, for whom the game aspects are obstacles to expressiveness, we have here cases where the meaning can only be deciphered from the very act of play.

ASCERTAINING THE AESTHETIC EFFECTS OF THE PLAYER’S PERFORMANCE

Playing a digital game may seem, to the casual reader, a realization in itself of the structure of the aesthetic experience as proposed by Dewey: there is a conflict that needs to be solved by the intervention of the player; he is interested in the game elements as means for resolving this conflict; and he retrieves elements of previous experiences in order to articulate the game elements and develop strategies to remedy the breach. With the help of Pareyson and Iser, however, we can see that the conflict that Dewey refers to is not a problematic situation in the narrative, but a deviation of the code itself, and that this deviation cannot be resolved through the typical mechanical actions of most games. Instead of reflexes, aesthetic experience requires reflection; and perhaps the most valid questions regarding the possibility of the video game leading to this kind of experience is the notion that the very physical interaction typical of the medium stands in the way of this reflective activity.

From the concept of *performance*, however, it is possible to conceive how an action can be accompanied by reflection and have meanings or sensitive effects. According to Schechner (2006), there are three basic meanings for the word “performance”. In common usage, the term refers to the success or efficiency in the execution of a task, be it professional, technical, artistic or even sexual. In the field of art it describes a specific

artistic mode, the performance art. In a third sense, the performance can be viewed as a methodological lens that permits us to analyze events *as performances*. It is in this third meaning that we can apply the concept to the player's performance.

To Schechner, one of the main aspects of the concept of performance is its character as a *restored behavior*. Whether they are art, ritual or everyday life performances, they are always physical actions that do not occur for the first time, i. e. that are prepared or rehearsed. In Goffmann's (quoted by Schechner, 2006: 28-30) terms, they are actions that follow an established pattern he calls "routine", which can be a social convention, a theater script, or even the rules of a game. There's restored behavior even when the actor is unaware that he performs an action that is in any measure routinized, but in this performance the action gains a self-reflective character. It is because the restored behavior is marked, framed and separated that it can be articulated in a performance, calling attention to itself. Because of that Carlson (2009) defines the performance by the attitude: "we can do actions without thinking, but when we think about them, it introduces an awareness that gives them the quality of performance"⁴ (Carlson, 2009: 15).

In this sense, the notion of performance can serve us here as a "methodological lens" that allows us to see certain routinized physical actions as meaning production activities in the analyzed games. In *The Beggar* playing becomes an experience of a reality that works by different principles than the one we live in, something that is highlighted by the difference between the system consisting of the parameters and objectives of the game and the logic of genres with which it dialogues. The game puts itself against the player in the manner how the parameters are programmed to gradually hinder the proposed objective, not in the same way that games in general operate with a gradual increase of the challenge, but in the form of an exponential curve towards the impossibility of victory. Since the system's injustice is presented in the form of a situation that can be experienced — even if it is the experience of a fictional and stylized situation — the result is not only the realization of the difficulties faced by a person who lives like that character but also the sensory experience of the situation, manifested in the frustration and despair that accompany the game sessions.

Understanding playing as a performance, of course, doesn't mean simply recognizing that it causes emotions or sensations, but also realizing that by gaining a self-reflective character — i.e., when they are accompanied by thought about the play itself — these emotions and sensations are associated with the work as its meaning, as an aesthetic effect produced by the planned structure of the experience. The aesthetic experience is not just about feeling the emotion, but also about recognizing that this emotion was communicated by the work, which was the result of the poetic operation of the artist and can be shared by others who experience the work.

According to Dewey, we react to sensory perceptions "with affective, creative and intellectual values extracted from ourselves"⁵ (Dewey, 2010: 242). In this sense, not only

⁴ Free translation from the authors.

⁵ Free translation from the authors.

the construction of meaning happens through the retrieval of past experiences, but also the affective arousal. When Grey builds his narrative in the manner it does, leading the player to trigger his repertoire of experiences (not only the narrative, but also the personal ones), it creates a channel through which the twist that turns the game into a narrative about loss can find echo in the player's experience. Since the loss of a loved one is an almost universal experience, the game resonates directly with the load of experience of the players, resulting in descriptions as passionate as user Jonny_S', posted in the comments section of the page about the game:

Right away I could see that the girl was not just sitting there, but lost in thought. Since the character you play was moving around and active, I could see his world wasn't the grey one, it was hers. The first item I found was the one by the grave (the yellow flower), which told me the character I was playing was dead, thus explaining her grey world. I didn't see it as you playing a ghost, though, but rather looking at the world through her eyes. At first, all she can think about is him. Everything else is stark and immobile, but he is still so very real. Gradually, though, sparks of colour come back as she sees there is still joy. He fades out of her mind, slowly, as other things begin to come into focus. By the end, he disperses into everything around her, because even though she isn't overwhelmed with sorrow anymore, everything she sees has a hint of him in it. She could never look at a blue lake without thinking of the necklace he gave her, or see an orange sunset without thinking of the teddybear he had. This game captures amazingly, to me, the feeling of losing someone you love, moving on, and yet never having them be truly gone.

Jonny_S' reading is only possible thanks to the way the game engages elements of the repertoire in the production of meaning, with emphasis to the role of a personal repertoire in this process. The result is a direct charge of emotion that does not stem only from the sensations caused by the game mechanics or narrative, but is evoked from past experiences and adhered to these elements. Thus, emotion and meaning emerge as inseparable from each other in the effect produced by the game. *Small Worlds* operates under a similar logic, associating the meaning of the work to the nostalgia for the games it celebrates, by evoking the sensations produced by these old games and their pixelated graphics.

Another work that depends on the emotions and sensations caused by old games is *Dys4ia*, an autobiographical game created by transsexual Anna Anthropy, where she recounts her personal experience with hormone therapy. The game's title refers to gender dysphoria, another name given to the controversial notion of *gender identity disorder*.

Dys4ia is divided into four chapters or "levels", each consisting of a story that combines text and small games related to issues that the author discusses. Since the thread that guides it is the verbal report, the work could be classified as a case of "interactive narrative" with secondary elements typical of the Video Game. However, these elements

play a crucial role in the production of meaning through the work, even if its definition as a game may be questioned.

In *Dys4ia*, the author narrates her experiences through short sentences, which are accompanied by mini-games — small interactive pieces equally short and simple, which evoke meanings and sensations from their mechanics and their dialogue with classic game mechanics. The work begins with the phrase “I feel weird about my body.” At the same time, the player takes control of an angular and abstract avatar, its form referring both to the first human figures represented in pioneer arcade games and to a piece of the Tetris game (Figure 9). The background, a sort of brick wall with a space in which the part could be fitted, also evokes the mechanics of Tetris, according to which it is necessary to fit each new piece in the space without leaving gaps. In this mini-game, the player realizes what to do from the reference to the classic game, but soon sees that it is impossible to fit the piece in the given space, a result that reinforces the meaning of the original sentence. In *Dys4ia*, the author uses familiar elements (the gameplay mechanics) as a metaphor for the situation of the protagonist, causing the feeling evoked by the mini-games to associate to the situations described. Since the work is an experience that is unfamiliar to much of the public — it certainly isn’t a recurring narrative theme, especially in games — the combination of familiar verbal report and game mechanics results in empathy, as the player identifies with the referenced games and relates the sensations evoked with the narrated experience, even if he can’t directly relate with the experience.

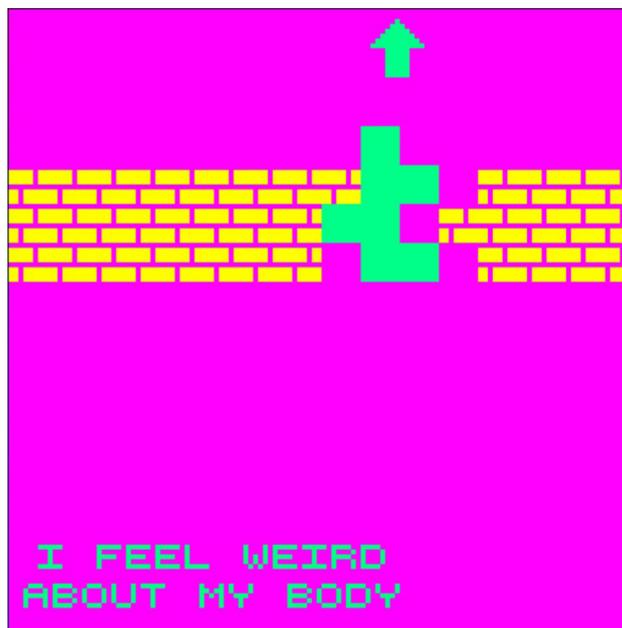


Figura 9 – *Dys4ia* alludes to Tetris

There are several different mechanics among the mini-games that make up the work. In many of them, as in the case of the block that doesn’t fit, meaning is produced from the frustration of the proposed objective, as in the mini-game where the player tries to help the character to dress, while the caption explains that “girly clothes don’t fit.” In others, such as the one in which the player must help her find a clinic that meets her

expectations (Figure 10), the mechanics serve to highlight the difficulties and obstacles faced by the author.



Figura 10 – A Dysqia mini-game

Several mini-games talk to one another, or are retrieved in different “levels” of the game with new meanings. It is the case of the one accompanied by a caption that states that “these feminists don’t accept me as a woman”: here the player controls an icon shield-shaped; stylized feminine “mouths” shoot speech bubbles containing the symbol for Mars, identified with the male genre, and the player must rebut these “attacks” as a racket hitting the ball, in clear reference to the Pong game. Later, the same mechanics are repeated in a scene that says: “everything my girlfriend says makes me cry.” But here the speech bubble contains a question mark, and instead of reflecting the projectile back, the shield flashes when struck (a video game convention denoting damage suffered).

The initial “puzzle” is one of the recurrent scenes. At level 3, during hormone treatment, the same mechanics reappear with the caption “I feel stranger about my body than I ever did,” and the block that represents the protagonist’s perception of her body seems even more misshapen in respect to the area in which it should fit. At the end of the game, however, the mini-game returns, but with no caption: only the block, now switching quickly between different configurations, none of them fitting into the space. The scene serves as a nice conclusion to the story: Anna’s body probably will never meet the expectations generated by the social perception of gender, but due to increased self-esteem and confidence, brought by the treatment and reported in previous scenes, she no longer feels “strange”.

It is important to recognize that aesthetic experience is not about just conferring emotion to the experience of the work by evoking a repertoire, but a two-way relationship in which new experience also questions the validity of established rules and conventions. It is the mutual reorganization described by Iser, where past experiences are evoked to

form the aesthetic experience (they give body and suggestiveness to the experience, according to Dewey), but are also changed by the relations established with the elements of the work.

By way of closing, we should point out that in the examples discussed, we tried to demonstrate an alternative analytical way to the narratologists' view, which tends to describe the video game via the metaphor of *text as world*. In the theoretical articulation that we presented, there is evidence of another approach – in which the notion of virtual relates to the “potential”, not the “fictional” – the *text as game*. This metaphor is at the heart of theories such as Iser's, who conceives the text as an incomplete object that must be updated by the reader.

We must, of course, understand these expressions for what they are — metaphors — and handle them accordingly: the relationship between “text” and “game”, for example, can range from literal (text is game in the mystery novels where there is a puzzle to be solved) to vague (where the concept is reduced to its essence: an activity governed by rules and exercised for pleasure). What is common to all applications of the game metaphor seems to be the notion that reading should be recognized as an interactive relationship of self-reflective character with the signs that make up the text.

Despite distancing us from the narratologists, this analytical option does not bring us close to the current traditionally opposed to this line of thought, that of ludologists — because they choose only the literal application of the game concept and would refuse the application of the text metaphor. In addition, those using the text as a concept also do it in a more literal manner than we: when Aarseth claims to understand the cyber-reader as someone “more integrated” in the text than the traditional reader, he in fact only admits a greater appreciation of the physical interactions possible to the first — to explore, to get lost, to discover secret paths — over the mental performance of the second, who carries out such “actions” only metaphorically. Aarseth would probably criticize our lack of formal precision and see a sort of theoretical imperialism in our adherence to theories that were not originally formulated with the differences introduced by digital media in mind, but his descriptive approach of the mechanical organization of the text, by treating it as an object rather than as an event or experience, would be seen in the light of Iser and Dewey's formulations as unable to explain how the production of meaning and aesthetic effects take place.

As the examples analyzed show us, we are dealing here with two levels of metaphors: games that are texts which are games. This means that not every game can be described as a “text that is a game”, although it may be said that there is a potential affinity between games and the aesthetic experience as described by Iser and Dewey. Still, investigating the medium by the metaphor of text as game and the notion of performance allows us to overcome some of the major obstacles placed before the recognition of the video game as art by showing that, contrary to what is commonly said, being a game is no obstacle to the aesthetic experience. //

REFERENCES

- Aarseth, E. (1997) *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore: The John Hopkins Press.
- Carlson, M. (2010) *Performance: Uma Introdução Crítica*, Belo Horizonte: Editora UFMG.
- Castañares, W. (2007) “Cultura Visual y Crisis de la experiencia”, *CIC Cuadernos de Información y Comunicación*, 12 (1), available at <http://revistas.ucm.es/index.php/CIYC/article/view/CIYCo7o7110o29A>, consultado em 08/10/2011.
- Dewey, J. (2010) *Arte como Experiência*, São Paulo: Martins Fontes.
- Iser, W. (1994) *The Act of Reading: A Theory of Aesthetic Response*, Baltimore: The John Hopkins Press.
- Murray, J. (2003) *Hamlet no Holodeck: O Futuro da Narrativa no Ciberespaço*, São Paulo: Itaú Cultural, Unesp.
- Pareyson, L. (1997) *Os Problemas da Estética*, São Paulo: Martins Fontes.
- Ryan, M-L. (2001) *Narrative as Virtual Reality. Immersion and interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore: The John Hopkins University Press.
- Schechner, R. (2006) “What is Performance?”, in Schechner, R. (2006) *Performance Studies: An Introduction*, New York & London: Routledge, pp. 28-51.
- Tatarkiewicz, W. (1997) *Historia de Seis Ideas. Arte, Belleza, Forma, Creatividad, Mimesis, Experiencia Estética*, Madrid: Tecnos.

LUDOGRAPHY

- Alexey Pajitnov (1984), Tetris®
- Armor Games (2011), Grey
- David Shute (2009), Small Worlds
- Newgrounds (2012), Dys4ia
- Nintendo (1981), Donkey Kong®
- Scott Brodie (2009), The Beggar

BIO NOTES

Carlos Magno Camargos Mendonça - Professor at the Post Graduation Program in Communication (PPGCOM) of the Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas - Fafich/UFMG (Belo Horizonte, Brasil)

E-mail: macomendonca@gmail.com

Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas - Fafich/UFMG, Av. Antônio Carlos, 6627 - Campus Pampulha - CEP: 31270-901 – Belo Horizonte, MG -Brazil

Filipe Alves de Freitas – Doctoral student at the Post Graduation Program in Communication (PPGCOM) of the Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas - Fafich/UFMG (Belo Horizonte, Brasil)

E-mail: filipealvesdefreitas@gmail.com

Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas - Fafich/UFMG, Av. Antônio Carlos, 6627 - Campus Pampulha - CEP: 31270-901 – Belo Horizonte, MG -Brazil

* **Submitted: 30-11-2014**

* **Accepted: 15-3-2015**

O PODER EXPRESSIVO DA TEORIA DOS MUNDOS POSSÍVEIS NOS VIDEOJOGOS: QUANDO AS NARRAÇÕES SE CONVERTEM EM ESPAÇOS INTERACTIVOS E FICTÍCIOS

Antonio José Planells de la Maza

RESUMO

O conceito filosófico do mundo possível (Lenzen, 2004; Lewis, 1986) é usado nos estudos literários e na narratologia (Dolezel, 1998; Eco, 1979) para se definir a forma como concebemos diferentes possibilidades narrativas no mesmo mundo fictício. Nos estudos dos jogos, algumas focagens usaram este conceito para terem em conta a relação entre a concepção e a experiência do jogo (Kücklich, 2003; Maietti, 2004; Ryan, 2006), enquanto Jesper Juul (2005) estudou o mundo fictício evocado pela ligação entre as regras e a ficção. Este documento propõe uma nova focagem dos videojogos como mundos ludofictícios, um conjunto de mundos possíveis que gera um espaço de jogo baseado na relação entre a ficção e as regras do jogo. Tendo em consideração os conceitos de desvio mínimo (Ryan, 1991) e termo indexical (Lewis, 1986), a posição do personagem-jogador determina o seu mundo real e o mundo seguinte possível ou necessário. Finalmente, o modelo analisa o videojogo *The Elder Scrolls V: Skyrim* e mostra que a perspectiva do mundo possível pode ser útil para se descreverem de forma flexível e modular as ligações internas dos mundos ludofictícios e o carácter interactivo dos espaços de jogo jogáveis.

PALAVRAS-CHAVE

Videojogos; mundos possíveis; narrativa; game space; fiction

INTRODUÇÃO: A TEORIA DOS MUNDOS POSSÍVEIS NO ÂMBITO FILOSÓFICO

A chegada da perspectiva pós-moderna às sociedades contemporâneas ao longo do passado século XX teve, entre muitas outras consequências, um impacto significativo na forma como vemos o mundo. Desde a instauração do digital e das novas formas de expressão interactivas, a noção de linearidade do relato ficou seriamente comprometida. Deste modo, as formas e estruturas abertamente não lineares não só vinham questionar a tríade aristotélica na estrutura clássica e formal (isto é, a disposição discursiva, mais ou menos rígida, do início, nó e desenlace de um relato possível acima de qualquer outro) mas, além disso, tiveram um impacto decisivo na nossa concepção actual daquilo que uma história é. De repente, o relato central ficava rodeado de outros potenciais discursos que, como regra geral, estavam ocultos à nossa vista (Branigan, 2002: 110). Esta multiplicidade de relatos já não se limitava a explicar uma ou mais histórias, mas conformava e dava protagonismo a um mundo possível, coerente e autónomo (Mchale, 1987: 10; Harvey, 1990: 48).

Em ligação com um mundo possível composto por múltiplos relatos, a estrutura espaço-temporal também ficou profundamente questionada pela ideia de contingência, isto é, pela potência de qualquer coisa poder ser ou poder não ser. Desta forma, novos

meios digitais como o videogame ou as técnicas cinematográficas mais inovadoras impulsionaram a fragmentação do espaço-tempo mediante narrativas modulares — a disposição discursiva em módulos independentes uns dos outros — (Cameron, 2008), e a estética das bases de dados (Bizzochi, 2005).

No quadro cultural da não-linearidade e da emergência dos mundos possíveis, a filosofia decidiu apostar nestas perspectivas para redefinir alguns dos conceitos clássicos. Desta forma, David Lewis (1986), um dos mais relevantes filósofos contemporâneos, inspirou-se na obra do alemão Leibniz (1710) para analisar os motivos que qualificam o nosso mundo como actual, em contraposição com todos os restantes. A proposta de Lewis, denominada *realismo modal* (1986), não admite a distinção entre o ser e o existir dado que, para ele, *tudo o que é, existe*. Mas nem tudo o que existe, é ou se pode tornar actual — isto é, presente. Neste sentido, todos os mundos possíveis existem realmente, mas só alguns deles é que conseguem ser actuais. Deste modo, Lewis relativiza a noção de actual a partir de uma perspectiva ou *termo indexical* (1986: 92-93): todos os mundos existem, mas este é actual porque nós estamos nele, do mesmo modo que os outros mundos possíveis são actuais para os habitantes que neles se encontram. A expressão “o posto de correios está perto” é certa em relação à minha posição física no mundo e, portanto, o seu carácter ontológico actualista é relativo. Se argumentar em relação a outro sujeito, a sua posição será a que determina se tal posto de correios faz parte integrante do seu mundo actual ou não, assumindo-se que, em qualquer caso, será meramente possível para nós, salvo se nos encontrarmos junto a esse mesmo sujeito. Portanto, para o lewissianismo, todos os mundos são ontologicamente iguais; não se distinguem. Não existe qualquer motivo para se elogiar, como característica natural e preconcebida, um mundo acima de outro. E o único critério para se considerar algum deles como actual sustenta-se na posição, sempre relativa, dos sujeitos que povoam tal mundo — sendo, portanto, todos os mundos relativamente actuais.

A TEORIA DOS MUNDOS POSSÍVEIS NO CONTEXTO LITERÁRIO E NARRATOLÓGICO

A aproximação aos mundos possíveis foi articulada, a partir do campo literário e narratológico, por autores tão relevantes como Umberto Eco (1984), Thomas Pavel (1986), Marie-Laure Ryan (1991), Tomás Albadalejo (1998) ou Lubomir Dolezel (1999), entre outros. Em particular, Umberto Eco (1984) sintetizou a noção de mundo possível, partindo de um conjunto de características que o definem da forma seguinte:

- “(i) um mundo possível é um estado de coisas possível, expresso por um conjunto de proposições relevantes, onde para cada proposição ou p ou $\sim p$;
- (ii) como tal, apresenta um conjunto de possíveis indivíduos, juntamente com as suas propriedades;
- (iii) uma vez que algumas dessas propriedades ou predicados são ações, um mundo possível é também, um mundo possível é também, um possível curso de acontecimentos;

(iv) uma vez que este curso de acontecimentos não é real, este deve depender das atitudes proposicionais de alguém: por outras palavras, os mundos possíveis são mundos imaginados, credíveis, desejados e assim por diante” (Eco, 1984: 219)

Assumindo estas características constitutivas da noção de mundo possível, o espanhol Albadalejo propõe três tipos de modelos de mundos ou “estruturas de conjunto referencial” (Albadalejo, 1998: 58-59). O tipo I faz referência aos mundos construídos, tendo em atenção a realidade objectiva, isto é, o nosso mundo. Adoptam-se as regras do mundo objectivo e efectivo, gerando-se assim textos de tipo histórico ou jornalístico. O tipo II relaciona-se com o texto de ficção verosímil, isto é, com o mundo que contém elementos semânticos que não pertencem ao mundo do tipo I, mas cuja possibilidade de existência é realista — e, por isso, as suas regras constitutivas são semelhantes às do tipo I. Finalmente, o tipo III agrupa os mundos ficcionais não verosímeis, os que não existem no tipo I nem têm regras semelhantes ao mesmo, correspondendo assim aos textos próprios da fantasia ou da ficção científica.

Por outro lado, Ryan está interessada em entender como é que o mundo possível tradicional se liga ao actual paradigma da realidade virtual (2001: 99). Desta forma, propôs um modelo de relações entre mundo possível e mundo real que não se sustenta, contrariamente a Albadalejo, numa realidade objectiva, mas sim nas múltiplas interpretações — mundos actuais — que cada qual faz de tal realidade e que tendem a sobrepor-se. Os mundos possíveis não actuais são os que achamos que poderiam existir, mas que actualmente não existem: a sua distância e relação com os mundos actuais depende das chamadas “relações de acessibilidade”.

O acesso a partir da nossa realidade a um universo ficcional implica uma “recentragem” deste. Desta forma, assistir a uma novela ou a um filme de ficção significa transferir-nos para uma realidade objectiva criada para a obra sobre a qual se organizam os diferentes mundos possíveis e que fica separada da realidade objectiva sobre a qual assentamos. Do mesmo modo, Eco (1984) apoia esta posição da recentragem ao considerar o real como enciclopédia e o mundo possível como construção cultural. O exemplo do *Capuchinho Vermelho* é altamente ilustrativo: o conto estabelece um conjunto determinado por eventos, personagens e suas propriedades, próprios do seu mundo. No entanto, quando o texto alude ao Capuchinho Vermelho como menina, não expressa todas as suas características (sexo feminino, duas pernas, etc.) mas delega tal conhecimento à enciclopédia do leitor, isto é, procura a cooperação interpretativa entre uma realidade ficcional *intensional* e um conhecimento enciclopédico que actua em forma de *extensão*. A excepção aparece quando a construção cultural deve corrigir o conhecimento da enciclopédia, para que se adequê ao seu mundo possível: o conto necessita de estabelecer que o lobo pode falar — *intensão* —, dado que de outro modo o conhecimento real do leitor o negaria — *extensão*.

A APLICAÇÃO DOS MUNDOS POSSÍVEIS NOS GAME STUDIES

O aparecimento do videojogo como objecto de estudo multidisciplinar gerou uma grande controvérsia entre diferentes áreas de conhecimento. E, no meio do conflito académico entre a Ludologia e a Narratologia, a Teoria dos Mundos Possíveis foi ganhando terreno como uma metodologia válida para a análise dos mundos de ficção dos videojogos.

Neste sentido, existe uma tradição científica muito breve mas interessante, que tentou transferir o constructo filosófico e literário dos mundos possíveis para a moldura digital e lúdica dos videojogos actuais.

A primeira aproximação académica à questão específica do videojogo foi efectuada por Julian Kucklich (2002, 2003) com a laboração de um conjunto de seis mundos lúdicos possíveis, determinados pela semiótica. Neste caso, Kucklich utilizou três conceitos fundamentais para definir tais mundos: intratextualidade, intertextualidade e transtextualidade (Kucklich, 2003: 103-107). A intratextualidade manifesta-se na relação entre o utilizador e todo o sistema audiovisual, enquanto as fases específicas da intertextualidade e transtextualidade apelam para a construção de hipóteses lúdicas e para a interiorização das estratégias e características do jogo.

Juntamente com Kucklich, o italiano Massimo Maietti (2004) aplicou uma grande parte da teoria semiótica de Eco (1984) ao videojogo para destacar o carácter interactivo destes particulares mundos possíveis (Maietti, 2004: 151). Por sua vez, tais propriedades podem determinar parte da estrutura do mundo do jogo, as suas propriedades estéticas — diferentes das anteriores pela sua falta de participação directa na interacção com o jogo — ou, no caso das acidentais, também alguns dos seus processos. Em forma de exemplo, Maietti analisa um particular ficcional muito peculiar: o rectângulo rosado do jogo *Tetris* (Pázhitnov, 1984). Para o autor, algumas das propriedades mais notáveis desta ficha são (Maietti, 2004: 154-155):

- A. Forma rectangular em que um lado mede 1 e o outro mede 4
- B. Cor rosa
- C. É permitida a deslocação para a esquerda e para a direita
- D. Pode rodar 90 graus sobre o seu próprio eixo
- E. O seu aparecimento é alternado com o de outras peças do jogo numa proporção de 1/7
- F. Cai a uma determinada velocidade
- G. O utilizador pode acelerar a velocidade de queda.

De todas estas propriedades citadas, só A, B e F é que serão essenciais, pelo facto de disporem de um valor fixo, enquanto C, D e G serão acidentais, devido ao seu valor mutável. E, embora sendo da mesma categoria, não tem capacidade interactiva e limita-se a um simples resultado estatístico. Falta estabelecer a sua posição como propriedades do sistema, estéticas ou do processo interactivas. Neste caso, as propriedades A, B, E, F são estruturais relativamente ao mundo do jogo e, além disso, a propriedade B é, simultaneamente, uma propriedade estética. Finalmente, C, D e G são definidas como interactivas e pertencem assim à dimensão do processo de jogo. Deste

modo, o mundo possível videolúdico pode ser analisado a partir de categorias semióticas que dão prioridade ao eixo propriedade essencial-propriedade accidental e à tríade estrutura-estética-processo.

Finalmente, Jan Van Looy (2005) parte do *virtual recentering* de Ryan para analisar a forma como os mundos possíveis dos videojogos geram os seus próprios espaços autorreferenciais. Seguindo Aarseth (1997), Van Looy identifica três instâncias comunicativas, *intrigue*, *intrigant* e *intriguee*, como elementos actanciais constitutivos do mundo de ficção lúdico. A *intrigue* constitui a proposta ficcional que se apresenta ao utilizador, enquanto o *intrigant* seria um gestor não narrativo que poderia ser equiparado ao autor implícito da ficção. Por outro lado, o *intriguee* — a entidade mais parecida com o narratário tradicional — não só é o objectivo principal do *intrigant*, mas constitui a essência do próprio mundo de ficção dado que, sem ele, não há jogo.

Tal como se pode apreciar, a aplicação da Teoria dos Mundos Possíveis ao videojogo é ainda escassa, mas manifesta um grande potencial, tanto na sua vertente teórica como na prática. Por isso, na epígrafe seguinte, configuraremos uma ideia particular de mundo — possível — de ficção dos videojogos que permita a determinação das principais particularidades do ambiente interactivo do jogo e que sirva, além disso, para vincular o conceito lewissiano de termo indexical à estrutura geral do jogo e ao avanço pelas suas diferentes fases lúdicas.

PARA UM MODELO ANALÍTICO DE MUNDO LUDOFICCIONAL

A NOÇÃO DE MUNDO LUDOFICCIONAL

No quadro das diferentes teorias dos mundos possíveis que vimos até agora, entendemos o mundo ludoficcional (termo criado pela relação entre o ludus interactivo do jogo e o mundo de ficção tradicional) como um sistema de mundos possíveis concatenados, que gera um espaço de jogo determinado por um conteúdo ficcional e regras estreitamente correlacionadas.

Este mundo ludoficcional representa, pois, um grande quadro de ficção que contém diferentes mundos com diferentes funções. Tal como veremos mais adiante, alguns destes mundos detêm uma posição de hegemonia estrutural — os níveis principais da aventura, por exemplo — em relação a outros menos relevantes — níveis ocultos, missões secundárias —, enquanto alguns desempenham outras funções, como os destinados ao contributo narrativo.

Os mundos ludoficcionais recebem a herança dos mundos de ficção próprios da literatura e do cinema quanto ao seu conteúdo ficcional, mas são totalmente diferentes quanto à sua capacidade pró-activa e transformativa em relação ao utilizador. Desta forma, tais mundos estão dotados de uma semântica própria que os habilita a conter diferentes tipos de personagens, objectos, espaços e temporalidades, mas que se devem associar, necessariamente, à influência ludológica das regras de jogo. Esta relação

entre o ludus e a ficção estabelece-se a partir da ideia de um mundo jogável dinâmico e que permita a passagem de um mundo possível a outro sem se questionar, em caso nenhum, a estrutura geral do sistema.

Por isso, a principal característica, e a mais relevante, dos mundos ludoficcionalis é a sua capacidade para gerar uma macroestrutura de mundos possíveis ligados entre si. Cada um destes mundos possíveis torna-se autónomo mediante uma estrutura lúdica interna composta por um desafio, a resolução do mesmo e por um balanço final dos resultados. Desta forma, os jogos de plataformas tradicionais nomeiam cada um dos mundos possíveis da macroestrutura com um número (Nível 1, Nível 2, etc.) e, de forma interna, definem os seus próprios desafios e soluções (por exemplo, chegar a um castelo antes que o tempo se esgote, tal como acontece em *Super Mario Bros*). Por vezes, a progressão entre mundos não só se limita ao aumento da dificuldade (isto é, ocorre uma iteração do mesmo mundo, mas mais difícil) mas, além disso, inclusive se torna impossível vencer: trata-se de jogos de resolução impossível, tais como o *Tetris* ou o *Space Invaders*.

Tal como visto acima, com o sistema de mundos de Marie-Laure Ryan, toda a ficção está associada a uma realidade da qual parte. Isto é, a ficção não existe de forma totalmente independente do mundo real. Ryan dá a esta propriedade o nome de ponto de partida mínimo (*Principle of minimal departure*) (Ryan, 1991: 48-60) e opera de modo parecido nos mundos ludoficcionalis. Aqui a ficção continua a ser potencialmente ilimitada, mas tal não acontece com a configuração lúdica nas regras do jogo. Os mundos possíveis que configuram o sistema ludoficcional são limitados e prestabelecidos, pelo que os princípios estruturais e o *gameplay* não podem ser ampliados de forma indefinida.

A PERSPECTIVA MACROESTRUTURAL

Qualquer videogame está dotado de, pelo menos, um único mundo possível em que se podem viver aventuras e desfrutar da experiência lúdica. Denominamos esta unidade mínima, para que o jogo ganhe significado, em ligação às propostas de Ryan, como *princípio de mundo ludoficcional mínimo*. Este mundo ludoficcional mínimo, constituído por sua vez pela já mencionada tríade desafio-resolução-balanço, deverá implementar necessariamente um conjunto de elementos para poder dotar de sentido a experiência lúdica, desde personagens, espaços de jogo, elementos narrativos ou dramáticos e diferentes estratégias de jogo. Alguns destes elementos não só podem pertencer a este primeiro mundo possível, mas, além disso, também podem (e costumam) permanecer mais ou menos inalterados em eventos de mundos possíveis. Desta forma, em *Super Mario Bros* cada mundo possível encaixado (cada nível) apresenta diferentes experiências, mas com um elemento comum: a identidade do Super Mario. Trata-se, neste caso, da aplicação da *identidade inter-mundos*: uma ligação entre os diferentes mundos que configura como única a identidade de cada um dos personagens, objectos e espaços. Não obstante, a identidade inter-mundos não representa um elemento fixo e estático, mas sim uma propriedade dinamizadora que se actualiza quando se participa em cada

um dos mundos: acumulam-se pontos pela superação de partidas, o herói obtém armas e poderes e os cenários futuros podem ser afectados por decisões presentes.

Por tudo isto, o mundo ludoficcional configura-se como um emaranhado de diferentes mundos possíveis que permanecem estáticos à espera da intervenção do jogador e só quando este intervém é que se verifica o trânsito e a evolução dos diferentes desafios do jogo. Isto é, o mundo pré-existe à partida, e o utilizador vai superando desafios avançando e descartando diferentes mundos, enquanto deixa atrás de si os desafios superados ou falhados. Esta breve definição do sistema implica duas conclusões importantes. Em primeiro lugar, todos os mundos possíveis existem na medida em que todos eles foram previstos, em maior ou menor grau, pelo projectista e, em segundo lugar, a posição mutável do personagem - mediante o controlo do utilizador - estabelece mundos actuais relativos. Por tudo isto, a existência do possível e a relatividade do actual levam-nos necessariamente a uma teoria filosófica que já vimos anteriormente: a teoria de David Lewis.

Lembrando o que foi estabelecido por Lewis: *tudo o que existe, mas nem tudo o que existe é actual*. O mundo actual é aquele em que nos encontramos agora, é relativo à nossa posição e tem o nome de *termo indexical*.

Os mundos ludofccionais podem-se submeter ao operador ficcional de Lewis, graças ao qual se estabelecem as propostas de verdade. Desta forma, por exemplo, a frase “Sonic, um porco-espinho azul muito veloz, deve recolher anéis e salvar animais em perigo” só pode submeter como proposta o próprio mundo ludoficcional. Mas, além disso, face a estes mundos preexistentes, o papel do jogador como impulsor da acção coloca o personagem no mundo da ficção numa posição de actualismo relativo: superado o nível 1, o personagem entra no nível 2 e tem a expectativa de aceder ao nível 3, mas em qualquer caso de acordo com o termo indexical o mundo “passado” é o nível 1, o actual é o 2 e o “possível” — relativo de acordo com as condições de vitória do nível 2 — é o 3. É evidente que esta estrutura linear é um exemplo, dado que nada impede o acesso a diferentes mundos de forma simultânea — por exemplo, acumulando uma missão principal e várias secundárias — mas em qualquer caso há sempre uma posição actual para o personagem protagonista em cada um desses mundos.

Por tudo isto, o eixo da experiência lúdica num sistema de mundos possíveis é determinado pelo termo indexical. Desta forma, qualquer sistema possível se define, a si mesmo, pela distinção entre o que é meramente possível e o que, sendo possível é, além disso, necessário (em relação aos objectivos do jogo). Deste modo, o sistema macroestrutural não só se define pela “ordem” em que cada um dos seus mundos possíveis foi colocado, mas também, acima de tudo, pela relação entre o actual (de acordo com o termo indexical) e os mundos possíveis e necessários.

Juntamente com a possibilidade de um mundo ser ou não actual (que, tal como já vimos, depende do termo indexical ou posição actual do personagem num determinado mundo) também é importante que se saiba se os mundos ligados ao mesmo são, por sua vez, possíveis. Para que um mundo seja possível, devem-se verificar determinadas condições de acessibilidade a partir do mundo actual. Por exemplo, se um mundo meramente possível só for acessível mediante uma chave que abre uma porta, então o

jogador deverá encontrar tal chave no seu mundo actual para poder aceder. Não obstante, deve-se ter em conta que o carácter possível de um mundo deve ser entendido em dois sentidos: por condições próprias do mundo (por exemplo, o caso da chave que permite ou não o seu acesso) ou pela sua posição no emaranhado do modelo ludoficcional. Desta forma, um mundo pode ser não possível porque não dispomos da chave que nos permite aceder. Mas um mundo pode ser não possível por questões estruturais ou categóricas: o nível 1 leva ao nível 2 mas nunca pode levar, como tal, ao nível 8.

Por outro lado, o carácter necessário de um mundo não só o localiza na lógica do possível/não possível, mas também, além disso, lhe adiciona um componente de relevância lúdica. Um mundo necessário é o que constitui uma parte básica da experiência lúdica. Por exemplo, se para salvar uma princesa for necessário matar um dragão, então o mundo possível em que seja necessário dar cabo da criatura é totalmente necessário para o jogo.

A partir das relações entre o actual ou termo indexical, o possível/não possível e o carácter de necessidade, podemos definir os mundos possíveis do modelo ludoficcional da forma seguinte:

Mundos Possíveis Necessários Actuais (MPNA): nestes casos, os mundos possíveis têm todas as categorias da lógica modal activas. Trata-se de espaços lúdicos que constituem o eixo de articulação da viagem lúdica e, por isso, são necessários para se poder avançar no jogo. Pelo facto de serem necessários são, além disso, possíveis. Mas o elemento que melhor define a sua posição é o carácter actual deste tipo de mundo. O termo indexical, isto é, a posição do personagem jogador no mundo ludoficcional, está localizado neste nível do jogo em particular. É importante que nos lembremos de que o mundo actual é sempre um e no máximo um e, por isso, que se trata de uma situação transitória. Qualquer mundo necessário tem, em potência, capacidade para ser um mundo actual, embora a própria definição de jogo faça com que, quando o personagem o abandone, aceda a outro mundo conexo.

É importante que se destaque que certos jogos se limitam a cumprir o princípio do mundo ludoficcional mínimo: só dispõem de um mundo possível actual. Nestes casos, a própria limitação lúdica (procurada especificamente pelo projectista) evita o abandono de um mundo necessário e actual por outro igualmente necessário, dado que só existe um. Um bom exemplo disso é a bem sucedida saga de jogos de estratégia *Civilization*. Nestes casos, o controlo da civilização é efectuado a partir de um mapa geral, um nível espacial único e que, embora se vá transformando fisicamente ao longo do tempo, não provoca, em caso nenhum, o salto para outro espaço análogo. Nos jogos com um único mundo possível necessário este torna-se sempre actual, sem prejuízo de se poder acorrer, ocasionalmente, a outros mundos meramente possíveis (e, por isso, desnecessários).

Mundos Possíveis Necessários Não Actuais (MPNNA): para além dos jogos com um único mundo possível necessário, a maior parte dos títulos (mais ou menos lineares) está dotada de uma rede de mundos à espera de serem actualizados. Por exemplo, no videojogo film noir *Max Payne* os mundos são totalmente lineares e todos eles necessários.

Max actualiza o mundo do metro de Nova Iorque quando foge pelo mesmo, enquanto os mundos passados (a habitação familiar) e futuros (os bares e prostíbulos) necessários superaram a sua etapa de actualização (o passado) ou então estão à espera de serem actualizados (o futuro).

As restrições de passagem entre estes mundos são definidas por motivos narrativos que justificam a concepção do jogo. Por exemplo, é habitual nos videogames não ser possível voltar a um mundo anterior e necessário que acabamos de abandonar. Se depois de se ter dado cabo de um inimigo muito importante se derrubar a sua guarida, o que é lógico é já não se poder voltar a essa mesma guarida. Para se estabelecer de forma lúdica esta restrição inter-mundos costumam-se utilizar recursos físicos, tais como um tecto derrubado que colapsou o corredor ou uma porta que não se consegue abrir. Por vezes, um simples guarda controla o acesso e adverte para o facto de já não haver nada nesse lugar.

Mas as restrições não acontecem apenas em relação aos mundos passados e necessários já actualizados, mas também em relação aos que hão-de vir. Por isso, é comum no género dos RPG (com títulos como *Dragon Age* ou *Baldur's Gate*) a possibilidade de actualização de um mundo possível passar pela resolução de uma missão específica como, por exemplo, salvar um familiar de um camponês, dar cabo de bandidos ou obter um objecto específico e de um valor especial. Deste modo, o salto do termo indexical entre um mundo possível e outro passa, necessariamente, pelo cumprimento narrativo da experiência prescrita no videogame. Esta continuidade inter-mundos e o desafio que o seu cumprimento representa é o principal valor interactivo e lúdico do videogame contemporâneo.

Mundos Meramente Possíveis (MMP): a esta categoria pertencem os mundos que, sendo possíveis, não satisfazem, em caso nenhum, o estatuto de necessários. Isto é, trata-se de propostas lúdicas que complementam a estrutura lúdica central, sem incidirem especialmente na sua conformação. Por isso, são mundos acessórios que vêm dotar de maior intensidade narrativa mediante o enriquecimento do mundo ou dos personagens. São muito habituais em géneros em que os mundos de ficção e as suas narrativas têm um enorme peso na justificação lúdica das acções dos jogadores. Por isso, estes mundos costumam expandir argumentalmente as vivências e os valores de personagens secundários, ou servem inclusivamente para melhorar os atributos e objectos do personagem protagonista. Popularmente estes mundos são conhecidos como *quests*, pequenas aventuras com recompensa final que revelam sempre aspectos interessantes do mundo que habitamos e dos heróis que nos acompanham. São muito habituais em títulos do tipo *sandbox* e, em particular, no género RPG.

Uma das características mais interessantes destes mundos é a sua potencialidade dramática quando se combina com uma perspectiva de concepção fortemente ética. Isto é, embora os mundos meramente possíveis não incidam na hierarquia de mundos e na resolução prevista do jogo, podem adicionar um conjunto de atributos que poderão modificar, até certo ponto, a experiência lúdica do ponto de vista ético. Um bom exemplo disso é o da saga *Mass Effect*. Nestes magníficos títulos de *Bioware*, os mundos meramente possíveis não se limitam a melhorar os atributos e objectos do personagem

protagonista e dos seus colegas, mas também apresentam debates aspectos que terão uma certa influência no fim da aventura. Propostas profundamente dramáticas como dar cabo da vida de um colega por um bem superior, ou a erradicação de galáxias e espécies inteiras definem e dotam este tipo de mundos de um novo estatuto lúdico muito interessante.

Mundos Não Possíveis (MNP): a impossibilidade de se aceder ludicamente a um videojogo leva a pensar num conjunto de subcategorias em função do tipo e intensidade desta proibição de acesso.

Em primeiro lugar, tal como visto acima, muitos mundos possíveis (necessários e desnecessários) tendem a limitar o acesso aos mesmos mediante diferentes estratégias narrativas e de concepção. Por isso, a impossibilidade pode ser, neste caso, um mero status transitório que pode ser solucionado mediante a acção do jogador: muitos mundos são, no início, mundos não possíveis e, após certos requisitos, mudam para outro tipo de mundo.

Em segundo lugar, certos mundos são sempre de acesso impossível, entendido neste caso como falta de interacção. Os exemplos mais comuns e habituais são as *cutscenes* ou cenas de vídeo que suspendem a experiência lúdica para mostrarem um conjunto de elementos narrativos de modo tradicional. Mas até mesmo no quadro das *cutscenes* se devem distinguir os mundos não possíveis, mas actuais, dos que não são nem possíveis nem actuais.

Um mundo não possível actual do tipo *cutscene* parte de um mundo actualizado pelo termo indexical para, logo em seguida, suspender a interacção do jogador e mostrar um vídeo. Este vídeo, denominado *cutscene ingame*, não abandona o mundo do termo indexical, mas utiliza o próprio motor gráfico do videojogo nesse mundo para não romper a sensação de continuidade estética. Em contrapartida, um mundo não possível não actual do tipo *cutscene* abandona o mundo do termo indexical para mostrar um vídeo CGI que utiliza outro quadro estético e espaço-temporal. Enquanto as *cutscene ingame* nos permitem urdir dois mundos diferentes (por exemplo, mostra-se a morte de um inimigo final que acabamos de matar e transporta-nos para a entrada do nível seguinte), os vídeos feitos com CGI fomentam um salto muito maior (por exemplo, um *flashback*, uma grande elipse ou uma mudança de focagem entre personagens). Por isso, as *cutscenes ingame* são, na realidade, suspensões temporárias da experiência lúdica, tendo por objectivo estabelecer narrativamente a coesão entre diferentes mundos, enquanto os vídeos CGI nos apresentam o mundo em geral e nos relatam grandes eventos que superam a interactividade dos mundos. Em qualquer caso, os mundos do tipo *cutscene* foram profundamente polémicos pelo facto de negarem, precisamente, a capacidade interactiva e de acesso lúdico ao mundo que mostram (Eskelinen, 2001; Klevjer, 2002), se bem que actualmente continuem a ser uma estratégia narrativa muito habitual. Tendo em vista moderar este problema, o videojogo contemporâneo introduziu a técnica dos Quick Time Events, uma fórmula que permite um acesso limitado a este tipo de mundos mediante o uso de determinados botões em determinados momentos para se incidir, em maior ou menor grau, numa *cutscene ingame*.

Até agora vimos duas categorias específicas: (I) mundos não possíveis que podem mudar de estatuto após certos requisitos de acesso e (II) mundos não possíveis do tipo *cutscene*. Nesta última categoria que vamos definir aqui, contemplamos o nível mais rígido de impossibilidade: os mundos não possíveis que se encontram, *a priori*, fora do modelo ludoficcional. Estes tipos de mundos não estão previstos pelo projectista e, por isso, encontram-se vedados. O verdadeiro potencial destes mundos não é tanto a sua natureza extraludoficcional, como o que acontece quando se acede aos mesmos. Pelo facto de não ter sido previsto pelo projectista, não participa da estrutura lúdica (não apoia o desenvolvimento de uma aventura, nem pretende melhorar a experiência lúdica), mas pode ter um impacto fundamental na evolução do jogo. Trata-se de mundos que se actualizam quando não deveriam: erros gráficos que permitem que se atravessem paredes, erros de física que permitem que o jogador voe ou se converta em imortal e problemáticas semelhantes. Existe uma distinção importante entre o mundo actual não possível definido pelo erro imprevisto e a modificação de um determinado mundo a partir de truques ou estratégias imprevistos. Neste último caso é habitual que seja mal visto, ou até mesmo proibido, o uso de modificadores da experiência, em particular no jogo online, mas não se trata de propostas que estejam fora da mente do projectista. Um mundo modificado por truques está sob a previsão do criador, enquanto um mundo modificado por um erro não.

Depois de termos definido os mundos possíveis que participam no modelo ludoficcional de acordo com os critérios de actualidade, possibilidade e necessidade, vamos analisar o jogo *The Elder Scrolls V: Skyrim* a partir desta perspectiva macroestrutural.

OS MUNDOS POSSÍVEIS EM THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

Actualmente, os videojogos de função — RPG — definem um dos géneros mais populares e, simultaneamente, de concepção mais complexa existentes. O auge do 3D e a potência dos actuais computadores transferiram o clássico jogo de lápis e papel de *Dungeons and Dragons* para propostas técnicas cada vez mais espectaculares, traçando assim uma grande saga de títulos que englobam, entre outros, jogos tão célebres como o *Pool of Radiance* (SSI, 1988), *Eye of Beholder* (Westwood Studios, 1990), *Baldurs Gate* (Bioware, 1998), *Icewind Dale* (Black Isle Studios, 2000) ou *Neverwinter Nights* (Bioware, 2002). Os sandbox e a possibilidade de exploração de grandes espaços físicos permitiram que os jogos de função se tornassem cada vez maiores e mais ricos. Entre cidades quilométricas e grandes vales e rios, emergem missões épicas e combates heróicos contra seres de todo o tipo. Juntamente com esta exaltação da ficção, a função permite a construção progressiva do personagem jogador, desde a sua raça, profissão e estética até às suas habilidades, poderes e, por vezes, quadros éticos e ideológicos.

Todas estas características estão presentes em *The Elder Scrolls V: Skyrim* (de agora em diante, *Skyrim*), o quinto episódio da bem sucedida saga *The Elder Scrolls*. Com um ambiente 200 anos posterior ao do *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (Bethesda Game Studios, 2006), o *Skyrim* submerge o jogador num mundo fantástico assolado pela guerra civil entre a Legião Imperial e os rebeldes Capas da Tormenta. Neste contexto, a volta

dos dragões juntamente com o seu líder Alduin forçará a paz entre os contendores e levará o personagem jogador — o chamado Dovahkiin ou Sangue de Dragão — a descobrir o seu verdadeiro destino.

A nível macroestrutural, a aventura da Bethesda situa no centro da acção o próprio espaço de jogo. Todos os mundos possíveis se inscrevem no plano físico da região nórdica do Skyrim, isto é, todos eles são acessíveis, de acordo com as suas condicionantes particulares, como zonas geográficas de um mesmo e vasto mapa, se bem que cada um deles desempenhe diferentes papéis em função da sua relação hierárquica.

OS MUNDOS POSSÍVEIS NECESSÁRIOS

Os mundos possíveis necessários agrupam-se em três grandes actos que configuram o eixo de articulação das experiências do Dovahkiin, desde a sua fuga devido ao ataque do primeiro dragão até à morte do deus Alduin.

É importante que se destaque que o Skyrim tem uma estrutura linear do ponto de vista da experiência lúdica geral (isto é, a aventura central que justifica narrativamente a nossa presença nestes territórios). Isto é, o modelo sandbox e a vastidão do cenário não representam, como tais, um modelo de narrativa não linear ou profundamente emergente, mas pelo contrário uma potencial dispersão de mundos entre os que são necessários e os outros que se definem a partir do meramente possível. Deste modo, é importante que se distinga entre os limites físicos do Skyrim e os potenciais mundos necessários e meramente possíveis que ele contém. O espaço físico do continente fictício é, na realidade, um sistema de ligação entre diferentes mundos possíveis necessários, e não tanto um único mundo possível necessário que evolui. Por isso, a principal distinção entre a saga Civilization (anteriormente vista na definição dos mundos possíveis necessários) e o Skyrim está no facto de, no primeiro caso, haver um único mundo possível necessário que evolui em si mesmo sem dar acesso a outros mundos análogos, enquanto no segundo caso o espaço físico não determina um único mundo possível necessário, mas sim o espaço de trânsito entre mundos.

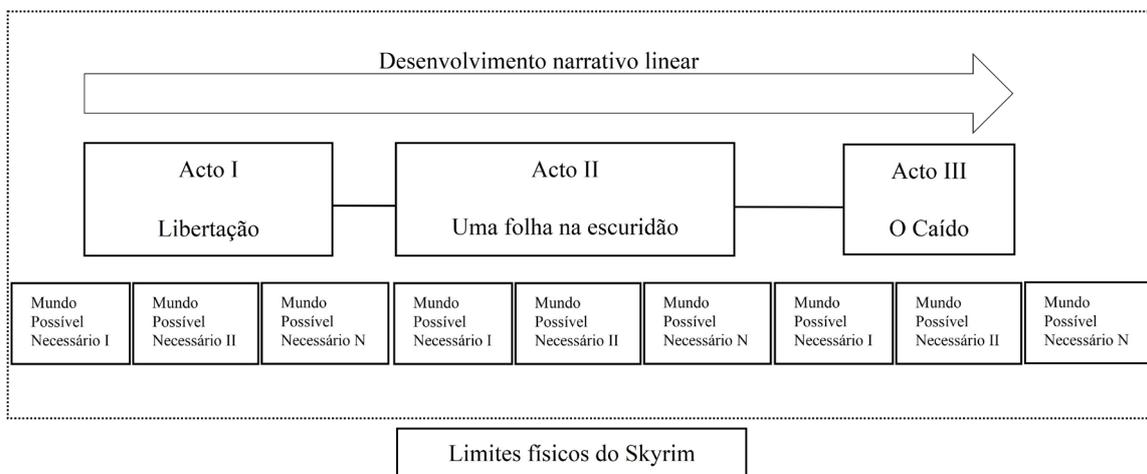


Figura 1: Mundos Necessários no *Skyrim*
Fonte: Elaboração própria

OS MUNDOS MERAMENTE POSSÍVEIS

Contrariamente a outros mundos ludoficcionalis mais rígidos, aqui o herói pode abandonar momentaneamente a via do eixo de articulação e ocupar-se com um conjunto de mundos meramente possíveis (quests) construídos à volta de diferentes facções. As facções são organizações a que o personagem jogador pode acorrer para executar missões até alcançar o nível de mestre. A estrutura de mundos destes mundos meramente possíveis é determinada pela particular *intensão* ficcional de cada uma das facções, pelo que os personagens e os objectivos serão diferentes em cada uma delas. As principais facções e, portanto, os principais agrupamentos de mundos meramente possíveis do tipo quests são *The College of Winterhold (an association of mages)*, *The Companions (an association of fighters)*, *the Dark Brotherhood (an association of assassins)*, *the Imperial Army (the military of the Empire of Tamriel)*, *the Stormcloaks (rebels who seek to secede from the Empire of Tamriel)*, *the Thieves Guild (an association of thieves)* and *the Bard's College of Solitude*. Tal como se pode ver, cada facção proporciona diferentes mundos meramente possíveis sem prejuízo da sua transcendência ficcional quanto aos restantes mundos.

Não obstante, o mundo do Skyrim não esgota as suas possibilidades com o cumprimento dos mundos possíveis necessários e dos outros meramente possíveis do tipo quest. A Bethesda incluiu um novo sistema de geração de mundos possíveis aleatórios denominado *Radiant Story*, que propõe novas missões de forma ilimitada, tendo em conta as acções passadas e presentes do personagem jogador. Deste modo, o sistema continuará a gerar diferentes mundos possíveis aleatórios, tendo em consideração o quadro ficcional, tanto com base nos mundos necessários como nos meramente possíveis. Esta forma de gerar novas propostas lúdicas não só dota o jogo de uma nova flexibilidade mas, além disso, contribui para vitalizar um mundo de jogo que poderia ficar rapidamente esgotado após a resolução dos mundos possíveis previstos pelo criador. Deste modo, o Skyrim só encontra o seu limite onde o jogador decidir abandonar o continente de Tamriel. //

| | | | |
|--------------------------------|---------------------------------------|---|--|
| College of Winterhold | Mundo meramente possível I, II, N.... | } | Mundos Possíveis Aleatórios (Radiant Story) |
| the Companions | Mundo meramente possível I, II, N.... | | |
| the Dark Brotherhood | Mundo meramente possível I, II, N.... | | |
| the Imperial Army | Mundo meramente possível I, II, N.... | | |
| the Stormcloaks | Mundo meramente possível I, II, N.... | | |
| the Thieves' Guild | Mundo meramente possível I, II, N.... | | |
| the Bard's College of Solitude | Mundo meramente possível I, II, N.... | | |

Tabela 1: Mundos meramente possíveis no Skyrim
Fonte: Elaboração própria

REFERÊNCIAS

- Aarseth, E. (1997) *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore: The John Hopkins University Press.
- Albadalejo, T. (1998) *Teoría de los Mundos Posibles y Macroestructura Narrativa. Análisis de las Novelas Cortas de Clarín*, Alicante: Publicaciones de la Universidad de Alicante.

- Bizzochi, J. (2005) "Run Lola Run - Film as Database Narrative", *Fourth Media in Transition Conference*, Cambridge: MIT, 25-32.
- Branigan, E. (2002) "Nearly True: Forking Plots, Forking Interpretations", *SubStance*, 31 (1): 105-114.
- Cameron, A. (2008) *Modular Narratives In Contemporary Cinema*, Hampshire: Palgrave Macmillan.
- Dolezel, L. (1999) *Heterocósmica. Ficción y Mundos Posibles*, Madrid: Arco libros.
- Eco, U. (1993) *Lector in Fábula*, Barcelona: Lumen.
- Eco, U. (1984) *The Role of the Reader. Explorations in the Semiotics of Texts*, Bloomington: Indiana University Press.
- Eskelinen, M. (2001) 'The Gaming Situation', *Game Studies*, 1 (1): 68-70.
- Harvey, D. (1990) *The Conditions of Posmodernity: An Enquiry into the Origins of Cultural Change*, Oxford: Blackwell.
- Kücklich, J. (2003) 'The Playability of Texts vs. the Readability of Games: Towards a Holistic Theory of Fictionality', *Level Up Conference Proceedings*, Utrecht: University of Utrecht.
- Kücklich, J. (2002) 'The Study of Computer Games as a Second-Order Cybernetic System' in Mäyrä, F. (ed.) (2002) *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*, Tampere: Tampere University Press, 101-111
- Klevjer, R. (2002) "In Defence of Cutscene", in Mäyrä, F. (ed.) (2002), *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*, Tampere: Tampere University Press, 191-202.
- Leibniz, G.W. (1710) *Ensayos de Teodicea sobre la Bondad de Dios, la Libertad del Hombre y el Origen del Mal*, Salamanca: Ediciones Sígueme.
- Lewis, D. K. (1986) *On the Plurality of Worlds*, Oxford: Blackwell.
- Maietti, M. (2004) *Semiotica dei Videogiochi*, Milán: Unicopli.
- McHale, B. (1987) *Postmodernist Fiction*, New York: Methuen.
- Pavel, T. (1986) *Fictional Worlds*, Cambridge: Harvard University Press.
- Ryan, M. L. (1991) *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory*, Bloomington: Indiana University Press.
- Van Looy, J. (2005) 'Virtual Recentring: Computer Games and Possible Worlds', *Image & Narrative*, 12: 2-6.

LUDOGRAFIA

- Alekséi Pázhitnov (1984), Tetris®
- Bethesda Game Studios (2011), The Elder Scrolls V: Skyrim®
- Bioware (2009), Dragon Age: Origins®
- Bioware (2007), Mass Effect®

Bioware (2002), Neverwinter Nights®

Bioware (1998), Baldur's Gate®

Black Isle Studios (2000), Icewind Dale®

MicroProse (1991), Sid Meier's Civilization®

Nintendo EAD (1985), Super Mario Bros®

Remedy Entertainment (2001), Max Payne®

SSI (1988), Pool of Radiance®

Taito Corporation (1978), Space Invaders®

Westwood Studios (1990), Eye of Beholder®

NOTA BIOGRÁFICA

Antonio José de la Maza Planells (PhD), pesquisador e professor da Universidade Central de Tecnologia e Arte Digital. Ele estudou Direito, Estudos de Mídia e o Mestre de Pesquisa Aplicada à Comunicação Social na Universidade Carlos III de Madrid e do Mestrado em Estudos avanços em Comunicação Social na Universidade Pompeu Fabra (Barcelona, Espanha). Seus principais interesses de investigação estão relacionados com mundos ficcionais e possíveis, ideologia e design de personagens.

E-mail: Antonio.planells@live.u-tad.com; antonplanellsdelamaza@gmail.com

Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-tad) – Universidad Camilo José Cela, Parque Europa Empresarial. Calle Playa de Liencres, 2 dupdo., edificio Madrid 28290 Las Rozas, Madrid

*** Submetido: 30-11-2014**

*** Aceite: 15-3-2015**

THE EXPRESSIVE POWER OF THE POSSIBLE WORLDS THEORY IN VIDEO GAMES: WHEN NARRATIVES BECOME INTERACTIVE AND FICTIONAL SPACES

Antonio José Planells de la Maza

ABSTRACT

The philosophical concept of possible worlds (Lenzen, 2004; Lewis, 1986) has been used in literary studies and narratology (Dolezel, 1998; Eco, 1979) to define the way in which we conceive different narrative possibilities inside the fictional world. In Game Studies, some authors have used this concept to explore the relationship between game design and game experience (Kücklich, 2003; Maietti, 2004; Ryan, 2006), while Jesper Juul (2005) has studied the fictional world evoked by the connection between rules and fiction. In this paper we propose a new approach to video games as ludofictional worlds - a set of possible worlds which generates a game space based on the relationship between fiction and game rules. In accordance with the concepts of minimal departure (Ryan, 1991) and indexical term (Lewis, 1986), the position of the player character determines his/her actual world and the next possible or necessary world. Lastly, we use this model to analyse the video game *The Elder Scrolls V: Skyrim* and show that the possible worlds perspective provides a useful, flexible and modular framework for describing the internal connections between ludofictional worlds and the interactive nature of playable game spaces.

KEYWORDS

Video games; possible worlds; narrative; game space; fiction

INTRODUCTION: THE POSSIBLE WORLDS THEORY IN THE CONTEXT OF PHILOSOPHY

Among many other consequences, the emergence of postmodernist thought in contemporary societies over the course of the twentieth century has had a major impact on the way in which we see the world. Since the advent of digital technology and new forms of interactive expression, the notion of narrative linearity has been seriously compromised. Thus, openly non-linear forms and structures have not only called into question the Aristotelian trinity in classical and formal structure (i.e., the more or less rigid discursive structure of a beginning, a middle and an end of a possible story, over and above any other method of organisation), but have also had a decisive impact on our current conception of what a story actually is. Suddenly, the central plot has been surrounded by other potential discourses that as a rule, have emerged hidden from our view (Branigan, 2002: 110). This multiplicity of narratives is not merely limited to explaining one or more stories, but rather shapes and gives prominence to a possible, coherent and autonomous world (McHale, 1987: 10; Harvey, 1990: 48).

As a result of this possible world consisting of multiple narratives, spatiotemporal structure has also been profoundly challenged, in this case by the notion of contingency, in other words, by the possibility that all things might or might not exist. Thus, new

digital media such as video games or the most innovative film techniques have propelled the fragmentation of space and time through modular narratives, where the discourse is structured around modules that are independent from one another (Cameron, 2008), and the aesthetics of databases (Bizzochi, 2005).

In the cultural context of non-linearity and the emergence of possible worlds, philosophy has adopted these perspectives in order to redefine some of the classical concepts. Thus, David Lewis (1986), one of the most important philosophers in contemporary times, was inspired by the work of the German philosopher Leibniz (1710) to analyse the reasons for classifying our world as actual, as opposed to all the others. Lewis's proposition, called *modal realism* (1986), does not support the distinction between being and existence because for him, *everything that is, exists*. However, not everything that exists, is or may become, actual, in other words, present. In this sense, all possible worlds do in fact exist, but only a few manage to be actual. Hence, Lewis used the concept or perspective of *indexicality* to relativise the notion of actual (1986: 92-93): all worlds exist, but it is this one which is actual, because we live in it, in the same way that other possible worlds are actual for the people who live in them. The statement "the post office is near" is true in relation to the speaker's physical position in the world, and thus ontologically speaking its actuality is relative. If spoken of another subject, it is his/her position which will determine whether said post office is an integral part of his/her actual world or not, assuming that in any event, it will be merely possible for others unless they are standing next to him/her. Therefore, in Lewis's modal realism, all worlds are ontologically equal, they are on a par. There is no reason to ascribe, as a natural and preconceived feature, the ascendancy of one world over another. The only criterion for considering any world as actual is based on the always relative position of the subjects who populate that world. It consequently follows that all worlds are relatively actual.

THE POSSIBLE WORLDS THEORY IN THE LITERARY AND NARRATOLOGICAL CONTEXT

In the fields of literary studies and narratology, this notion of possible worlds has been discussed by such renowned authors as Umberto Eco (1984), Thomas Pavel (1986), Marie-Laure Ryan (1991), Tomás Albaladejo (1998) and Lubomir Dolezel (1999), among others. In particular, Umberto Eco (1984) has summarised the notion of a possible world using a set of defining characteristics, as follows:

- “(i) a possible world is a *possible state of affairs* expressed by a set of relevant propositions where for every proposition either p or ~p;
- (ii) as such it outlines a set of possible *individuals* along with their *properties*;
- (iii) since some of these properties or predicates are actions, a possible world is also a *possible course of events*;
- (iv) since this course of events is not actual, it must depend on the *propositional attitudes* of somebody; in other words, possible worlds are worlds imagined, believed, wished and so on” (Eco, 1984: 219).

Based on these constitutive properties of the notion of a possible world, the Spanish author Albadalejo has proposed three models of worlds or “referential structure groups” (Albadalejo, 1998: 58-59). Type I refers to those worlds which are constructed in response to objective reality, i.e., to our world. These adopt the rules of the objective and effective world, and thus generate historical or journalistic type texts. Type II is associated with plausible fiction texts, in other words, with a world that contains semantic elements which do not belong to the type I world but could plausibly exist — and therefore its constitutive rules are similar to those of type I. Lastly, type III concerns implausible fictional worlds, those which do not exist in type I nor do they have similar rules to type I, and thus correspond to texts of a fantasy or science fiction nature.

Meanwhile, Ryan has attempted to elucidate how the traditional possible world is connected with the actual paradigm of virtual reality (2001: 99). Thus, she has proposed a model of relationships between possible worlds and the real world that, unlike Albadalejo’s approach, is not based on an objective reality but rather on the multiple interpretations — actual worlds — that each person makes of this reality and which tend to overlap. Non-actual possible worlds are those which we believe could exist but do not do so in reality: their distance from and relationship with actual worlds depend on what is termed “accessibility relations”.

Access from our reality to a fictional universe implies that this latter must be “re-centered”. Hence, when we open a novel or watch a fiction film, we inevitably enter an objective reality created for the work, in which the various possible worlds are organised and which is separate from the objective reality we inhabit. Similarly, Eco (1984) supported this position of recentering, considering the real as an encyclopaedia and the possible world as a cultural construction. The example of *Little Red Riding Hood* is very instructive in this respect: the tale establishes a setting determined by the events, characters and properties intrinsic to its world. However, when the text refers to Little Red Riding Hood as a girl, it does not detail all her characteristics (female sex, two legs, etc.) but rather, such knowledge is assumed to exist in the reader’s internal encyclopaedia, i.e., the tale seeks interpretative cooperation between a intensional fictional reality and an encyclopaedic knowledge that acts as an extension. The exception occurs when the cultural construction must correct the knowledge in this internal encyclopaedia so that the latter adapts to this possible world: the tale must establish that the wolf can talk — intension — because otherwise the reader’s knowledge of reality would deny this — extension.

THE APPLICATION OF POSSIBLE WORLDS IN GAME STUDIES

The emergence of video games as a subject of multidisciplinary study has generated considerable controversy among different areas of knowledge. Over the course of the academic debate between Game Studies and Narratology, the Theory of Possible Worlds has been gaining ground as a valid methodology to analyse the fictional worlds of video games.

There is a very short but interesting scientific tradition that has tried to transfer the philosophical and literary construct of possible worlds to the digital and game context of present day video games.

Julian Kucklich (2002, 2003) was the first to conduct an academic study in the specific context of video games, and he identified a set of six possible game worlds determined by semiotics. Furthermore, he used three key concepts to define these worlds: intratextuality, intertextuality and transtextuality (Kucklich, 2003: 103-107). Intratextuality is embodied in the relationship between the user and the entire audiovisual system, whereas the specific phases of intertextuality and transtextuality refer to the construction of game theories and the internalisation of the game's strategies and characteristics.

Together with Kucklich, the Italian semiotician Massimo Maietti (2004) has applied much of Eco's semiotic theory (1984) to video games in order to highlight the interactive nature of these particular possible worlds (Maietti, 2004: 151). In turn, the semiotic perspective can determine part of the structure of the game's world, its aesthetic properties — distinguished from the former by their lack of direct involvement in the interaction with the game — or, in the case of accidental properties, also some of its processes. For example, Maietti analysed a very singular fictional game piece: the magenta rectangle in the game *Tetris* (Pázhitnov, 1984). For the author, some of this piece's most remarkable properties are (Maietti, 2004: 154-155):

- A. Its rectangular shape, in which one side measures 1 and the other side measures 4
- B. Its magenta colour
- C. It can be moved left and right
- D. It can rotate 90 degrees on its own axis
- E. Its appearance alternates with that of the other game pieces in a ratio of 1/7
- F. It falls at a determined rate
- G. The user can accelerate the speed of the fall.

Of all the properties mentioned above, only A, B and F are essential since they have a fixed value, whereas C, D and G are accidental because their values are changeable. Although belonging to the same category, E has no interactive capacity and is limited to a simple statistical result. Its position as an interactive property of the system, the aesthetics or the process remains to be established. In this case, the properties A, B, E, F are structural in relation to the game's world, and furthermore, the property B is in turn an aesthetic property. Lastly, C, D and G are defined as interactive and thus belong to the dimension of the game's process. Consequently, a possible video game world can be analysed using semiotic categories that prioritise the essential property/accidental property axis and the structure/aesthetic/process triad.

Lastly, Jan Van Looy (2005) took Ryan's *virtual recentring* as his starting point for an analysis of how possible video game worlds generate their own self-referential spaces. In line with Aarseth (1997), Van Looy identified three communicative stages, *intrigue*, *intrigant* and *intriguee*, as constituent actantial elements of the world of fiction-based games.

Intrigue constitutes the fictional proposition presented to the user, while the *intrigant* is a non-narrative administrator who could be likened to the implicit author of the fiction. Meanwhile, the *intriguee* — the element closest to the traditional narratee — is not only the main target of the *intrigant* but is also the essence of the fictional world itself because without him/her, there would be no game.

As can be seen, application of the Theory of Possible Worlds to video games is still in its infancy, but has nevertheless demonstrated great potential for both theoretical and practical approaches. Therefore, in the following section we will describe a particular idea of the — possible — fictional world of video games that renders it possible to determine the main features of the interactive game environment and also serves to link Lewis's concept of an indexical term with the general structure of games and progression through the different game phases.

TOWARDS AN ANALYTICAL MODEL OF THE LUDOFICTIONAL WORLD

THE NOTION OF A LUDOFICTIONAL WORLD

In the context of the various theories of possible worlds discussed so far, the ludofictional world (a neologism coined by the author to denote the interactive *ludus* of the game and the traditional fictional world) can be defined as a system of connected possible worlds that generates a game space determined by fictional content and closely related rules.

This ludofictional world represents a broad fictional framework which contains various worlds, each with different functions. As will be discussed below, some of these worlds display a structural hegemony — for example containing main adventure levels — other less important — hidden levels and side-quests —, as well as levels that fulfil other functions, such as those that contribute to the narrative.

As regards their fictional content, ludofictional worlds have inherited the legacy of the fictional worlds inherent in literature and film, but are totally different in terms of their proactive and transformative capacity in relation to the user. Thus, these worlds are endowed with an intrinsic semantic content that enables them to encompass different types of characters, objects, spaces and temporalities which are nevertheless necessarily associated with the influence exerted by the game rules on the game. This relationship between *ludus* and fiction is established by the notion of a dynamic playable world that enables the passage from one possible world to another without in any way challenging the overall structure of the system.

Therefore, the main and most important feature of ludofictional worlds is their capacity to generate a macrostructure of possible worlds that are connected to each other. Each of these possible worlds becomes autonomous by means of an internal game structure composed of a quest, the resolution of this and the final outcome of results. Thus, games on traditional platforms use a number to designate each of the possible worlds in the macrostructure (Level 1, Level 2, etc.), and define their quests and solutions internally

(e.g., reaching a castle within an allotted time, as in *Super Mario Bros*). Sometimes, this progression between worlds is not only limited to increasing difficulty (i.e., the game is repeated in the same world but becomes more difficult) but may even become impossible to achieve: some games such as *Tetris* or *Space Invaders* are impossible to solve.

As seen previously with Marie-Laure Ryan's system of worlds, all fiction is linked to the reality from which it stems. In other words, fiction does not exist completely independently of the real world. Ryan called this property the minimal departure point (*principle of minimal departure*) (Ryan, 1991: 48-60), and it operates in a similar manner in ludofictional worlds. Thus, while fiction still remains potentially unlimited, the game configuration in the game rules does not. The possible worlds that make up the ludofictional system are limited and predetermined; hence the structural principles and the gameplay cannot be extended indefinitely.

THE MACROSTRUCTURAL PERSPECTIVE

All video games are endowed with at least one possible world in which to engage in adventures and enjoy the gaming experience. In line with Ryan's proposals, we have termed this minimum element through which the game assumes meaning, the *principle of the minimum ludofictional world*. This minimum ludofictional world, in turn consisting of the previously mentioned trio of quest/resolution/outcome, must necessarily deploy a series of elements in order to be able to endow the gaming experience with meaning. These elements include characters, game spaces, narrative or dramatic elements and different game strategies. Some of these elements not only belong to the first possible world, but can also (and usually do) remain more or less unchanged in successive possible worlds. Thus, in *Super Mario Bros*, each possible connected world (each level) provides different experiences but with one common element: the identity of Super Mario. This is an example of the application of *inter-world identity*: a connection between the different worlds that maintains the integrity of the identity of each of the characters, objects and spaces. However, inter-world identity is not a fixed and static element but rather a proactive property which is updated as the player participates in each of the worlds; points are accumulated to win games, the hero obtains weapons and powers, and future scenarios can be affected by present decisions.

Therefore, the ludofictional world is configured as a network of different possible worlds that remain static until the player intervenes, and it is only when the player intervenes that a transition occurs and the various quests in the game evolve. In other words, the world exists prior to the game, and by overcoming challenges, the user progresses through and abandons different worlds, while leaving behind the quests that he/she has successfully resolved or not. This brief definition of the system entails two important conclusions. First, all the possible worlds exist in so far as all of them have been provided to a greater or less extent by the designer, and second, the changing position of the character — through user control — establishes relative actual worlds. Therefore, the existence of the possible and the relativity of the actual inevitably leads to the philosophical theory mentioned earlier: the theory developed by David Lewis.

To recap Lewis's proposition: *everything that is, exists, but not everything that exists is actual*. The actual world is the one in which we live now, it is relative to our position and is named an *indexical term*.

Ludofictional worlds can be subjected to Lewis's fictional operator, by means of which true propositions are established. For example, as a proposition, the phrase "Sonic, a very fast blue hedgehog, must collect rings and save endangered animals" can only be subject to the ludofictional world. In addition, given these pre-existing worlds, the player's role in propelling the action forwards places the character within the fictional world in a position of relative actualism: having overcome level 1, the character enters level 2 and expects to enter level 3. Regardless of this however, according to the indexical term, the "past" world is level 1, the actual world is level 2 and the "possible" world — relative depending on the conditions of successfully completing level 2 — is level 3. Obviously, this linear structure is an example, since nothing prevents access to different worlds simultaneously — for instance, accumulating a main quest line and several side-quests — but nonetheless, there is always an actual position for the main character in each of these worlds.

Therefore, the pivotal element of the game experience in a set of possible worlds is determined by the indexical term. Nonetheless, all possible systems are defined by the distinction between that which is merely possible and that which, being possible, is also necessary (in relation to the objectives of the game). Thus, a macrostructural system is defined not only by the "order" in which each of its possible worlds has been placed, but above all, by the relationship between the actual (according to the indexical term) and the necessary possible worlds.

Besides knowing whether a world is actual or not (which, as we have seen, depends on the indexical term or actual position of the character in a given world), it is also important to determine whether the worlds connected to it are, in turn, possible. For a world to be possible, certain conditions of accessibility from the actual world must exist. For example, if a merely possible world is only accessible by means of a key that opens a door, then the player must find this key in his/her actual world in order to gain access. However, it should be noted that the possible nature of a world should be understood in two senses: due to the conditions inherent to that world (for instance, the case of the key that allows access or not) or due to its position in the network of the ludofictional model. Thus, a world may be non-possible because we do not have the key that allows us to gain access. But a world may also be non-possible due to structural or categorical questions: level 1 leads to level 2 but can never lead, as such, to Level 8.

On the other hand, the requisite nature of a world not only positions it within the logic of the possible/non-possible, but also endows it with an element of gaming importance. A necessary world is one which constitutes a basic part of the game experience. For example, if a dragon must be killed in order to save a princess, then the possible world in which the beast must be slain is absolutely necessary for the game.

The possible worlds of the ludofictional model can be defined on the basis of the relationship between the actual or indexical term, their possible/non-possible nature and the quality of being necessary as follows:

Necessary Actual Possible Worlds (RAPW): in these cases, the possible worlds have all the active categories of modal logic. These are game spaces that constitute the pivotal element of the game journey, and are therefore necessary in order to progress through the game. Furthermore, because they are necessary, they are also possible. However, the element that best defines their position is the actual nature of this kind of world. The indexical term, i.e., the position of the player character in the ludofictional world, is located in this level of the game in particular. It is important to remember that the actual world is always one and no more than one, and therefore it is a temporary situation. Each world must potentially have the capacity to be an actual world, although the very definition of game means that as soon as the character leaves one world, another connected world is entered.

It is important to emphasise that certain games do no more than comply with the principle of the minimum ludofictional world, since they only incorporate one actual possible world. In these cases, the limitations of the game itself (specifically sought by the designer) mean that the necessary actual world cannot be abandoned for another necessary world, since only one exists. A good example of this is the successful series of strategy games, *Civilization*. In these cases, civilisation is controlled from a general map, a single spatial level, and although this will be physically transformed over time, there is never a leap into another, analogous space. In games with a single necessary possible world, this always becomes actual, although this does not preclude occasionally going to other merely possible worlds (and, therefore, not necessary).

Necessary Non-Actual Possible Worlds (RNAPW): besides games with a single necessary possible world, most other games (whether more or less linear) are endowed with a network of worlds waiting to be updated. For example, the worlds in the film noir video game, *Max Payne*, are completely linear and all of them are necessary. Max updates the world of the New York subway as he flees through it, while the necessary past worlds (the family home) and the future worlds (the bars and brothels) either no longer need to be updated (the past) or are waiting to be updated (the future).

Restrictions on the passage between these worlds are defined by narrative motifs that provide the rationale for the game's design. For example, one common feature of video games is that it is not possible to return to the necessary previous world that the player has just abandoned. If a major enemy's hideout collapses after he has been vanquished, it is logical that the player will not be able to return to that same hideout. To establish this inter-world restriction within the game, a frequently employed device is the use of physical features; thus for instance, a collapsed roof will cause a passageway to cave in, or a door becomes impossible to open. Sometimes, the device is simply a guard who controls access and warns the player that there is no longer anything to see there.

However, these restrictions do not only apply to the past necessary worlds that have now been updated, but also to the worlds which are yet to come. Therefore, it is common in the role-playing game (RPG) genre (with games such as *Dragon Age* or *Baldur's Gate*) that the possibility of updating a possible world depends on solving a specific task such as, for instance, saving a farmer's relative, killing some bandits or obtaining a specific object of special value. Thus, the leap of the indexical term between a possible world and another past world necessarily depends on compliance with the narrative of

the experience ordained in the game. This inter-world continuity and the challenge that compliance with it entails, constitutes the main interactive and entertainment value of contemporary video games.

Merely Possible Worlds (MPW): this category consists of possible worlds that although possible, do not under any circumstances fulfil the condition of being necessary. In other words, they are elements of the game that complement the game's central structure without having any particular impact in its conformation. Therefore, they are auxiliary worlds that endow the game with greater narrative intensity by enriching the world or the characters. Such worlds are very common in genres where the fictional worlds and their narratives carry an enormous weight in terms of providing the rationale for the players' actions. Consequently, these worlds usually provide more detail about the experiences and values of secondary characters, or even serve to enhance the attributes and goals of the main character. These worlds are popularly known as *side-quests*, and consist of small adventures with a final reward that always reveal interesting aspects of the world the player inhabits and of the heroes who accompany him/her. They are very common in *sandbox* type games and, in particular, in the RPG genre.

One of the most interesting features of these worlds is their dramatic potential when they are combined with a strongly ethical design perspective. In other words, although merely possible worlds do not affect the hierarchy of worlds or the envisaged resolution of the game, they do add a series of attributes that to some extent can modify the gaming experience from the perspective of ethics. A good example of this is found in the *Mass Effect* series. The merely possible worlds in these magnificent games released by *Bioware* are not limited to enhancing the attributes and goals of the main character and his/her companions, but also pose extreme debates that exert a certain level of influence on the outcome of the adventure. These worlds are defined by extremely dramatic events, such as ending the life of a companion for a higher good or the eradication of entire galaxies and species, which also endow them with a new and very interesting game status.

Non-Possible Worlds (NPW): the impossibility of accessing a world leads us to propose a set of subcategories based on the type and intensity of this prohibition on access.

First, as has been discussed previously, access to many possible worlds (both necessary and not necessary) tends to be restricted by means of various narrative and design strategies. Therefore, impossibility can, in this case, represent a mere transitory status that can be overcome by the player's action: many worlds are non-possible at the outset but change to another kind of world after certain conditions have been fulfilled.

Second, some worlds are always impossible to access, here understood as lack of interaction. The most common and typical examples of these are cutscenes or event scenes, which interrupt the gaming experience to depict a series of narrative elements in the traditional way. However, even within the context of cutscenes, non-possible but actual worlds should be distinguished from those which are neither possible nor actual.

A cutscene type non-possible actual world arises from a world that has been updated by the indexical term and which immediately thereafter interrupts the player's interaction in order to present a video sequence. This video, called an in-game cutscene, does not

abandon the world of the indexical term, but rather uses the video game's graphics in that world in order not to interrupt the sense of aesthetic continuity. In contrast, a cutscene type non-possible, non-actual world does abandon the world of the indexical term to present a CGI video that uses a different aesthetic and spatiotemporal framework. While in-game cutscenes weave together two different worlds (for instance, showing the death of a boss enemy that the player has just killed, which takes the player to the beginning of the next level), CGI videos embody a much greater leap (for example, a flashback, a long interlude or a change of focus between characters). Therefore, in-game cutscenes in fact constitute temporary suspensions of the gameplay in order to draw different worlds together through narrative, whereas CGI videos present the world in general and tell the player about major events that exceed the interactive capacity of the worlds. Cutscene type worlds have provoked profound controversy since they do not allow interaction and gameplay in the world they show (Eskelinen, 2001; Klevjer, 2002); nevertheless, they continue to be a very common narrative strategy. In order to attenuate this problem, the technique of quick time events has been incorporated into contemporary video games, a formula which permits limited access to this type of world through the use of given buttons at certain times to influence, to a greater or lesser extent, an in-game cutscene.

Two specific categories have been discussed so far: (i) non-possible worlds that can change status after certain access requirements have been fulfilled and (ii) cutscene type non-possible worlds. It is in this last category to be defined here that the most rigid level of impossibility appears: non-possible worlds that are located, a priori, beyond the ludofictional model. Such worlds are not scripted by the designer and access is therefore forbidden. The true potential of these worlds lies not so much in their extraludofictional nature, but rather in what happens when they are entered. Because they have not been provided by the designer, they do not form part of the game structure (they do not support the development of an adventure, nor are they aimed at improving the gaming experience), but nevertheless, they can have a major impact on the evolution of the game. These are worlds that are updated when they should not be: graphical errors that allow the player to walk through walls, errors of physics that enable the player to fly or become immortal, and similar problems. There is an important distinction between the non-possible actual world defined by an unforeseen error and modification of a given world by means of unscripted ruses or stratagems. In the latter case, although the use of cheat codes is usually frowned upon or even prohibited, particularly in online games, such modifications are not unexpected by the designer. A world that can be modified by ruses has been envisaged by its creator, whereas a world modified by an error has not.

Having defined the possible worlds involved in the ludofictional model according to the criteria of actuality, possibility and necessity, we will now analyse the game called *The Elder Scrolls V: Skyrim* from this macrostructural perspective.

POSSIBLE WORLDS IN *THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM*

At present, role-playing video games — RPG — are one of the most popular genres and at the same time, one of the most complex types of game to design. Thanks to the

rise of 3D and the power of today's computers, classic pencil and paper games such as *Dungeons and Dragons* have been taken to increasingly spectacular technical levels, spawning a vast series of games that include, among others, such famous titles as *Pool of Radiance* (SSI, 1988), *Eye of Beholder* (Westwood Studios, 1990), *Baldur's Gate* (BioWare, 1998), *Icewind Dale* (Black Isle Studios, 2000) and *Neverwinter Nights* (BioWare, 2002). Sandbox games and the ability to explore vast physical spaces have enabled RPGs to become increasingly larger and richer. Huge cities and large valleys and rivers form the backdrop to epic quests and heroic battles against creatures of all kinds. Together with this exaltation of fiction, role-playing games enable the gradual construction of the player character, encompassing aspects such as race, profession and aesthetics through to abilities, powers and, sometimes, ethical and ideological frameworks.

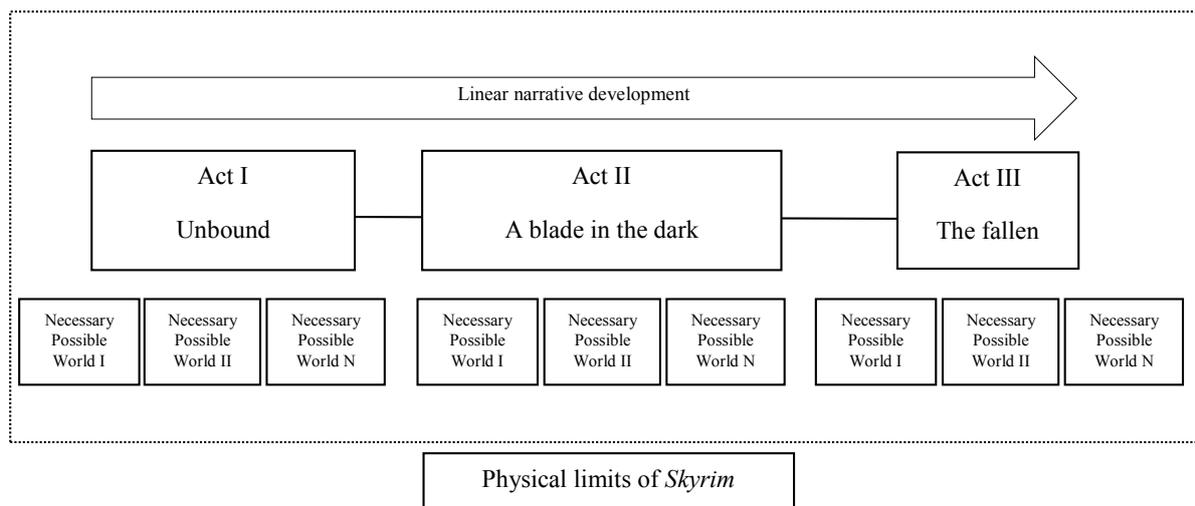
All these features are present in *The Elder Scrolls V: Skyrim* (subsequently referred to as *Skyrim*), the fifth instalment of the hit series *The Elder Scrolls*. Set 200 years after *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (Bethesda Game Studios, 2006), *Skyrim* immerses players in a fantasy world ravaged by a civil war between the Imperial Legion and the Stormcloak rebels. In this context, the return of the dragons together with their leader, Alduin, forces peace between the factions and leads the player character — called Dovahkiin or the Dragonborn — to discover his true destiny.

On a macrostructural level, Bethesda's adventure locates the game space itself in the heart of the action. All possible worlds are inscribed on the physical plane in the Nordic region of *Skyrim*, which is to say that all are accessible, according to their particular conditions, as geographical areas within the same vast map, although each of them plays a different role depending their hierarchical relationship.

NECESSARY POSSIBLE WORLDS

The necessary possible worlds are grouped into three main acts that form the pivotal elements of Dovahkiin's experiences, from his escape due to an attack by the first dragon through to the death of the god Alduin.

It should be noted that *Skyrim* does in fact have a linear structure from the point of view of the general gameplay (i.e., there is a central quest that provides the narrative rationale for the player's presence in these territories). The sandbox model and the vastness of the setting does not in itself imply a non-linear narrative or profoundly emergent model, but rather a potential distribution of worlds between those that are necessary and those others that are defined as merely possible. Thus, it is important to distinguish between the physical limits of *Skyrim* and the potential necessary and merely possible worlds it contains. The physical space of the fictional content is actually a system connecting the different necessary possible worlds, rather than a single necessary possible world that evolves. Consequently, the main distinction between the *Civilization* series (discussed previously when defining necessary possible worlds) and *Skyrim* is that in the former there is only one possible world, which evolves without providing access to other analogous worlds, whereas in the latter, the physical space does not determine a single necessary possible world, but instead constitutes the space for crossing between worlds.

Figure 1: Necessary Worlds in *Skyrim*

Source: By the authors.

MERELY POSSIBLE WORLDS

Unlike other, more rigid ludofictional worlds, in *Skyrim* the hero can temporarily abandon the main quest line and enter a series of merely possible worlds (side-quests) constructed around various factions. The factions consist of organisations which the player character can join in order to complete quests and attain the highest experience level. The structure of these merely possible worlds is determined by the particular fictional intent of each of the factions, and therefore the characters and objectives will be different in each of them. The main factions, and consequently the principal groups of merely possible quest-type worlds are the College of Winterhold (an association of mages), the Companions (an association of fighters), the Dark Brotherhood (an association of assassins), the Imperial Army (the military of the Empire of Tamriel), the Stormcloaks (rebels who seek to secede from the Empire of Tamriel), the Thieves' Guild (an association of thieves) and the Bard's College of Solitude. As can be seen, each faction provides different merely possible worlds without affecting the fictional significance of the other worlds.

However, the possibilities of the world of *Skyrim* are not exhausted by successfully completing all necessary possible worlds and the other merely possible quest-type worlds. Bethesda has incorporated a new mechanism for randomly generating possible worlds termed *Radiant Story*, which creates unlimited new quests depending on the past and present actions of the player character. Thus, the system continuously and randomly generates different possible worlds within the fictional framework, based on either necessary or merely possible worlds. This form of generating new game experiences not only endows the game with a novel flexibility but also helps to revitalise a game world that could become rapidly exhausted after the resolution of all the possible worlds provided by the creator. Thus, *Skyrim* only reaches its limit when the player decides to abandon the continent of Tamriel. ✍

| | |
|--------------------------------|------------------------------------|
| College of Winterhold | Merely possible world I, II, N.... |
| the Companions | Merely possible world I, II, N.... |
| the Dark Brotherhood | Merely possible world I, II, N.... |
| the Imperial Army | Merely possible world I, II, N.... |
| the Stormcloaks | Merely possible world I, II, N.... |
| the Thieves' Guild | Merely possible world I, II, N.... |
| the Bard's College of Solitude | Merely possible world I, II, N.... |

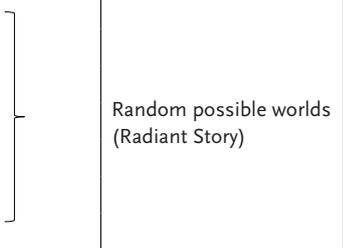


Table 1: Merely possible worlds in *Skyrim*
Source: By the authors.

REFERENCES

- Aarseth, E. (1997) *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore: The John Hopkins University Press.
- Albadalejo, T. (1998) *Teoría de los Mundos Posibles y Macroestructura Narrativa. Análisis de las Novelas Cortas de Clarín*, Alicante: Publicaciones de la Universidad de Alicante.
- Bizzochi, J. (2005) "Run Lola Run - Film as Database Narrative", *Fourth Media in Transition Conference*, Cambridge: MIT, 25-32.
- Branigan, E. (2002) "Nearly True: Forking Plots, Forking Interpretations", *SubStance*, 31 (1): 105-114.
- Cameron, A. (2008) *Modular Narratives In Contemporary Cinema*, Hampshire: Palgrave Macmillan.
- Dolezel, L. (1999) *Heterocósmica. Ficción y Mundos Posibles*, Madrid: Arco libros.
- Eco, U. (1993) *Lector in Fábula*, Barcelona: Lumen.
- Eco, U. (1984) *The Role of the Reader. Explorations in the Semiotics of Texts*, Bloomington: Indiana University Press.
- Eskelinen, M. (2001) 'The Gaming Situation', *Game Studies*, 1 (1): 68-70.
- Harvey, D. (1990) *The Conditions of Posmodernity: An Enquiry into the Origins of Cultural Change*, Oxford: Blackwell.
- Kücklich, J. (2003) 'The Playability of Texts vs. the Readability of Games: Towards a Holistic Theory of Fictionality', *Level Up Conference Proceedings*, Utrecht: University of Utrecht.
- Kücklich, J. (2002) 'The Study of Computer Games as a Second-Order Cybernetic System' in Mäyrä, F. (ed.) (2002) *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*, Tampere: Tampere University Press, 101-111.
- Klevjer, R. (2002) "In Defence of Cutscene", in Mäyrä, F. (ed.) (2002), *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*, Tampere: Tampere University Press, 191-202.
- Leibniz, G.W. (1710) *Ensayos de Teodicea sobre la Bondad de Dios, la Libertad del Hombre y el Origen del Mal*, Salamanca: Ediciones Sígueme.
- Lewis, D. K. (1986) *On the Plurality of Worlds*, Oxford: Blackwell.
- Maietti, M. (2004) *Semiotica dei Videogiochi*, Milán: Unicopli.
- McHale, B. (1987) *Postmodernist Fiction*, New York: Methuen.
- Pavel, T. (1986) *Fictional Worlds*, Cambridge: Harvard University Press.

Ryan, M. L. (1991) *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory*, Bloomington: Indiana University Press.

Van Looy, J. (2005) 'Virtual Recentring: Computer Games and Possible Worlds', *Image & Narrative*, 12: 2-6.

LUDOGRAPHY

Alekséi Pázhitnov (1984), Tetris®

Bethesda Game Studios (2011), The Elder Scrolls V: Skyrim®

Bioware (2009), Dragon Age: Origins®

Bioware (2007), Mass Effect®

Bioware (2002), Neverwinter Nights®

Bioware (1998), Baldur's Gate®

Black Isle Studios (2000), Icewind Dale®

MicroProse (1991), Sid Meier's Civilization®

Nintendo EAD (1985), Super Mario Bros®

Remedy Entertainment (2001), Max Payne®

SSI (1988), Pool of Radiance®

Taito Corporation (1978), Space Invaders®

Westwood Studios (1990), Eye of Beholder®

BIO NOTE

Antonio José Planells de la Maza (PhD), researcher and professor at University Center of Technology and Digital Art. He has studied Law, Media Studies and the Master of Applied Research to Mass Media at University Carlos III of Madrid and the Master of Advances Studies in Social Communication at University Pompeu Fabra (Barcelona, Spain). His main research interests are related to fictional and possible worlds, ideology and character design.

E-mail: Antonio.planells@live.u-tad.com; antonplanellsdelamaza@gmail.com

Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-tad) – Universidad Camilo José Cela Parque Europa Empresarial. Calle Playa de Liencres, 2 dupdo., edificio Madrid28290 Las Rozas, Madrid

* Submitted: 30-11-2014

* Accepted: 15-3-2015

NARRATIVA, HISTÓRIA E FICÇÃO: OS *HISTORY GAMES* COMO OBRAS FRONTEIRIÇAS

Helyom Viana Telles & Lynn Alves

RESUMO

O presente trabalho foi originado a partir das reflexões suscitadas por uma pesquisa de pós-doutorado que investiga como os *history games* podem contribuir para a produção e o compartilhamento de representações, de imagens e de um imaginário sobre o passado. Entendemos por *history games* os jogos eletrônicos digitais que possuem, em sua estrutura, narrativas ou simulações de elementos históricos (Neves, 2010). A noção de termo “obras fronteiriças”, é utilizada por Glezer e Albieri (2009) para discutir o papel de trabalhos literários e artísticos que, situando-se fora do campo historiográfico e possuindo um caráter ficcional constituem-se em formas de difusão do conhecimento histórico e de aproximação com o passado. Pretendemos demonstrar como, sob o impacto do giro linguístico, as fronteiras entre história e ficção foram esmaecidas. Em autores como White (1995) e Veyne (2008) encontramos, tanto uma convergência ou identidade entre a narrativa histórica e a literária, como um questionamento ao estatuto epistemológico da História como ciência. Os desdobramentos dessas críticas implicaram em uma valorização das obras ficcionais tanto para o conhecimento, como para a divulgação do conhecimento histórico sobre o passado. Em seguida, examinaremos os elementos das narrativas audiovisuais dos jogos eletrônicos (Calleja, 2013; Frasca, 1999; Jull, 2001; Murray, 2003; Zagalo, 2009), buscando compreender a sua especificidade. A seguir, investigaremos o lugar das narrativas e simulações históricas dos jogos eletrônicos na cultura contemporânea (Fogu, 2009). Por fim, discutiremos como os conhecimentos históricos são apropriados e representados através dos *history games* (Arruda, 2009; Kusiak, 2002) e analisaremos o seu impacto na produção de uma consciência histórica ou de um imaginário sobre o passado.

PALAVRAS-CHAVE

História; narrativa; jogos eletrônicos

INTRODUÇÃO

As reflexões apresentadas neste artigo foram originadas pela pesquisa de pós-doutorado que desenvolvo junto ao Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais, vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade da Universidade do Estado da Bahia (Uneb), sob a supervisão da Professora Lynn Alves. O projeto conta com financiamento da CAPES/FAPESB e, de modo geral, tem por objetivo discutir a relação entre História, Memória Social e Jogos Eletrônicos.

Na trajetória do Grupo Comunidades Virtuais, a reflexão sobre o tema das relações entre história e jogos eletrônicos ocupa um lugar importante, uma vez que trata-se de um grupo de pesquisa que, não apenas se propõe a estudar o fenômeno dos jogos eletrônicos, mas também investe em sua produção, a exemplo dos jogos Tríade (2008) e Búzios (2010) que foram desenvolvidos com objetivo de suscitar a aprendizagem de conteúdos de História, como a Revolução Francesa e a Revolta dos Alfaiates.

O presente trabalho pretende contribuir para ampliar a compreensão das relações entre História, narrativa e jogos digitais. Essa discussão é importante, uma vez que os estudos sobre ensino de história e jogos eletrônicos no Brasil, paradoxalmente, tenderam a problematizar, basicamente, a relação entre a simulação, ou realidade virtual e a História, deixando de lado os elementos narrativos. Ora, quando falar História é necessariamente evocar a dimensão narrativa. Além disso, a discussão final proposta no texto, sobre a relação entre modelos narrativos, estilos de jogos e concepções da história é central para a compreensão de como o conhecimento histórico pode ser comunicado através dos jogos eletrônicos.

NARRATIVAS E JOGOS ELETRÔNICOS

O termo narratologia foi introduzido por Tzvetan Todorov, em sua obra “Gramática do Decameron” publicada em 1969. Enquanto campo de estudo, a narratologia busca analisar os sistemas narrativos com o objetivo de descrever seus padrões internos, além de comparar esses sistemas em si, projeto que remonta ao estudo pioneiro desenvolvido por Propp (2010) em 1928 quando, ao publicar “Morfologia do Conto Maravilhoso”, formulou o conceito de estrutura narrativa. Propp definiu a estrutura narrativa como composta por funções que ocorrem em sucessão temporal de ações, que associadas produzem uma totalidade. Já o objetivo de Todorov (2004) era desenvolver uma gramática capaz de classificar as estruturas narrativas que existem subjacentes a toda narrativa. Todorov toma como referência o postulado antropológico da unidade psíquica da humanidade para expandir a noção de gramática, do nível da língua para toda a vida simbólica humana em geral:

“O estudo da novelas do Decameron nos levou, por exemplo, a ver nesse livro apenas dois tipos de história. O primeiro (...) poderia ser chamado ‘a punição evitada’. Aqui o trajeto completo é seguido (equilíbrio-desequilíbrio-equilíbrio); por outro lado, o desequilíbrio é causado pela transgressão de uma lei, ato que merece punição. O segundo tipo de história (...) é chamado de conversão (...) parte-se de um estado de desequilíbrio para chegar a um equilíbrio final (...) Poder-se-ia objetar que, assim fazendo, não chegamos a explicar a narrativa a tirar dela conclusões gerais. Mas o estado atual dos estudos sobre a narrativa implica que nossa primeira tarefa seja a elaboração de um aparato descritivo: antes de poder explicar os fatos é preciso aprender a identificá-los” (Todorov, 2004: 146).

O viés narrativo na abordagem sobre games é debitário dos trabalhos de Laurel (1999), Ryan (2001) e Murray (2003). Esta última propõe pensá-los como narrativas generativas com enredos multiformes. Tentando compreender os impactos do computador sobre o campo da narrativa literária, a autora afirma que a elevada capacidade midiática dos computadores possibilitou o desenvolvimento de um novo tipo de narrativa ficcional. Ambientada nos espaços digitais, essa narrativa adquiriu propriedades

singulares como a interação e execução de tarefas em ambientes ficcionais navegáveis com elevada capacidade de armazenamento da informação. A experiência estética produzida por esse tipo de mediação fundamenta-se nas sensações de imersão ou participação em outro lugar, no prazer de atuar e provocar mudanças nessa realidade ficcional e na possibilidade de experimentar constantes transformações.

Murray (2003) chama a esses novos modelos narrativos engendrados pelo computador de “histórias multiformes”, por apresentarem múltiplas, contraditórias e autênticas possibilidades. Essa estrutura narrativa não-linear estaria alinhada com a relativização do caráter absoluto do espaço e do tempo oferecida pelas construções teóricas da física do século XX, no sentido de pensar o fluxo da realidade com base na coexistência simultânea de múltiplas possibilidades paralelas. Toma como referência para esse modelo narrativo, a situação paradoxal texto literário de Borges “O jardim dos caminhos que se cruzam”, no qual o leitor é inserido na colisão de inúmeras ocorrências simultâneas dos possíveis variações de uma mesma história:

“A narrativa multiforme procura dar uma existência simultânea a essas possibilidades, permitindo-nos ter em mente, ao mesmo tempo, múltiplas e contraditórias alternativas (...) O poder caleidoscópico do computador permite-nos contar histórias que refletem com maior autenticidade nossa sensibilidade da virada do século. Não acreditamos mais numa realidade singular, numa visão única e integradora do mundo, nem mesmo na confiabilidade de um só ângulo de percepção (...) A solução é a tela caleidoscópica, capaz de apreender o mundo como ele se apresenta desde diferentes perspectivas...” (Murray, 2003: 158-159).

Em geral, as abordagens narratológicas sobre os jogos eletrônicos consistem em análises de suas estruturas narrativas. Dito de outro modo, são tentativas de enquadrar um determinado jogo em um modelo de estrutura narrativa. Por exemplo, ao analisar o game *God of War* (2005), Cassar (2013), considera que, em função da sua organização em níveis, os jogos digitais contam histórias em pedaços e peças, cada etapa liberando certo tipo de informação para o jogador, produzindo um tipo de narrativa espacializado de narrativa (Dovey & Kennedy, 2006). Essa característica, juntamente com a caracterização do avatar como personagem, aproximaria a narrativa do videogame da estrutura narrativa presente em formas tradicionais de contar história, a exemplo do conto popular e do monomito de Campbell, a “Jornada do Herói”. Cassar também observa que as sequências narrativas presentes no game obedecem ao esquema dramático de três atos definido por Aristóteles (2005) na *Poética*. Apresenta, portanto, um começo, com a enunciação de um conflito; um desenvolvimento e uma conclusão satisfatória. Esse esquema estrutura o jogo como um todo e também cada um dos seus níveis ou fases. Desse modo, a experiência do jogo consistiria em uma repetição contínua dessa estrutura narrativa.

Já Stobbart (2013) inspira-se no trabalho de Gerárd Gennete (1995) para analisar a estrutura narrativa de *Assassin's Creed II* (2009). Segundo Stobbart, esse jogo apresenta uma estrutura narrativa complexa, dotada de múltiplos níveis temporais, a saber, a

Narrativa do personagem Desmond Miles, entendida como a narrativa principal e a Narrativa do personagem Ezio Auditore da Firenze, apontada como uma narrativa subordinada. Apesar da narrativa de Ezio ocupar a maior parte do jogo, ela é emoldurada pela narrativa de Desmond. Trata-se portanto de uma história dentro de uma outra história, a exemplo do que acontece tipicamente na estrutura de uma fábula. Com base nessa estrutura narrativa, inúmeros recursos, a exemplo da interface visual do jogo, ganham sentido ao mesmo tempo em que o nível de imersão e interação com o jogo é ampliado, à medida que determinadas informações que dão significado ao jogo (mapas, personagem, reanimação, etc.) são disponibilizadas dentro, e não fora, do mundo do jogo. Para Stobart, esse recurso — que tende a reforçar a experiência de adesão ao universo discursivo do jogo, ao invés de problematizá-lo — é exponencialmente potencializado pelas características midiáticas dos jogos eletrônicos.

A discussão sobre o nível narrativo de um videogame também pode levar à indagar sobre a dinâmica da interação entre narrativa e simulação digital. Procurando distinguí-los, Frasca (1999) afirma que se, para um observador externo, uma sessão de videogame aventura pode se assemelhar a um conjunto de sequências narrativas, jogar e assistir a um jogo são coisas completamente distintas. Admite que alguns tipos de ludus, sobretudo nos videogames de aventura, podem produzir sequências narrativas. No entanto, não seria correto afirmar que os videogames são narrativas de aventura, pois o ludus consiste em conjunto de possibilidades, enquanto a narrativa é um conjunto de ações encadeadas.

Para Nielsen *et al.* (2008) o referencial cultural no qual está inserido jogador fornece os princípios interpretativos que orientam e conferem sentido à sua experiência no jogo, experiência essa que consiste na integração de diferentes níveis como a narrativa e a jogabilidade. Trata-se de uma complexa e dinâmica combinação de envolvimento narrativo e solução de problemas que permite ao jogador preencher as eventuais lacunas intencionalmente ou propositalmente existentes no jogo, de modo que a aderência à uma dada pauta interpretativa que permite ao jogador desfrutar da amplitude da experiência lúdica, tal qual foi inicialmente concebida pelos desenvolvedores do jogo. A relação entre narração e engajamento também é destacada por Massarolo (2008) para quem é a *diegese* que confere significado ao universo ficcional-interativo do jogo. Afirma que a arquitetura narrativa é central para associar à experiência da navegação em espaços interativos, possibilidades de imersão dramática. Esse é um dado cuja importância tem sido, progressivamente, reconhecida pelo campo do *game design* que tem investido, tanto na construção de enredos estruturados nos moldes da narrativa tradicional, como na elaboração de experiências interativas complexas.

“Para haver interação com os universos ficcionais que criam realidades paralelas, realidades ficcionais, os elementos do *gameplay* devem possuir um significado narrativo e serem coerentes com a realidade representada na tela (...) são os acontecimentos, personagens e os fatos que dão forma à realidade desta história, mas ao contrário de um filme, num videogame o jogador tem liberdade para modificar os elementos” (Massarolo, 2008: 346).

Contudo, de acordo com Cassar (2013), só é possível falar em “liberdade” se nos referirmos à interação com a simulação digital, uma vez que os desenvolvedores de jogos costumam blindar o enredo à participação dos jogadores que, costumeiramente, assistem à narrativa na forma de cutscenes e interação somente com a simulação¹. A não ser nos momentos das lutas contra os chefes do jogo, as ações performadas pelos jogadores não possuem nenhum impacto estrutural na narrativa. Por isso, os combates com os chefes representam os momentos de fusão entre o nível narratorial e o lúdico.

A perspectiva narratológica também abriu espaço para pensar as relações estéticas entre os jogos eletrônicos e as narrativas cinematográficas. Gomes (2009) explora a interpenetração entre cinema e videogame, sobretudo, a partir do momento em que os jogos adquiriam uma configuração narrativa mais complexa. O “corpo” do avatar e a incorporação do expediente da câmera subjetiva, pelo design dos games a partir de meados dos anos 1990, permitiram ao espectador do cinema a experiência da “entrada no filme”, ou seja, de participar de uma narrativa visual. No entanto, a autora também identifica um impasse, a que chama de “dilema narrativo”² dos videogames, que é oposição entre a defectividade inerente ao roteiro e a necessidade de oferecer liberdade de escolha que motive a interação dos jogadores.

“O aparecimento de sistemas digitais com interação gráfica, nomeadamente através de tecnologias de realidade virtual (RV), deu lugar à criação dos chamados ambientes virtuais. Ambientes que permitiram o desenvolvimento de novos níveis de representação, capazes de proporcionar a criação de novos modelos de videogames (...) São evidentes as diferenças que separam um objecto narrativo mediado por media tradicionais, como o cinema, e um objecto suportado pelos media interactivos, como os videogames (...) Assim um ambiente virtual pode ser de ordem narrativa, mas é sempre por natureza um ambiente interactivo (...) No entanto, enquanto narrativo e interactivo, este não é apenas responsável por uma inovação, mas é ele próprio também responsável pelo chamado ‘paradoxo narrativo’; isto é, quanto menos controlo o autor tem sobre a narrativa, menos esta parece tornar-se interessante para o receptor. Por outro lado, a manutenção de um controlo por parte do autor parece limitar a suposta liberdade que um mundo virtual pressupõe oferecer” (Zagalo, 2009:17).

Calleja (2013) entende que para dar conta do problema da narratividade nos jogos eletrônicos é necessário desprender-se das noções clássicas de narrativa e elaborar uma reconceitualização com base nas propriedades cibernéticas dos jogos eletrônicos e a experiência humana. Propõe um modelo de compreensão da experiência narrativa

¹ Juul (2001:1) afirma que, ainda que as narrativas sejam fundamentais para o pensamento humano, nem tudo deve ser descrito em termos narrativos. Apesar do fato de vários jogos de computador conterem elementos narrativos e videogames e narrativas compartilharem algumas características estruturais, a narração e a interatividade não podem ocorrer ao mesmo tempo, nem existe uma história completamente interativa.

² Ryan (2009: 45) refere-se ao paradoxo interativo como a oposição entre o desejo de liberdade, por parte do jogador, e o controle autoral existente ao nível do design.

combase em seis dimensões do engajamento do jogador, a saber: envolvimento cines-tésico, espacial, compartilhado, participação narrativa, envolvimento afetivo e envolvimento lúdico.

Veremos a seguir como, no campo da Historiografia, a reflexão sobre a narrativa tratada acima sob um viés estético, será deslocada para a inquirição epistemológica.

HISTÓRIA, HISTORIOGRAFIA E NARRATIVA

A história do conceito de história no pensamento alemão, proposta por Koselleck (2013) revela que a constituição do campo científico da historiografia entre os séculos XVIII e XIX implicou em um reposicionamento radical do lugar da narrativa em relação à História. Com a modernidade e a consolidação da ordem burguesa, diversos conceitos políticos foram ressignificados, incluindo o próprio conceito de história. Se ele antes era utilizado na forma plural (histórias) ou como equivalente ao relato, passa a ser tomado de forma abstrata e generalizada, capaz de abarcar todas as histórias possíveis. No plano linguístico, a forma singular *Geschichte* deu lugar à flexão plural *die Geschichte(n)*.

Contudo, uma importante transformação semântica também ocorreu, pois *Geschichte* incorporou os significados da palavra latina *Historie*. Desde o medievo, *Historie* era utilizada para referir-se à narrativa de acontecimentos, não aos acontecimentos em si mesmos. Em termos práticos, *Geschichte* passou a referir-se tanto à História como coisa ou realidade, mas também ao próprio conhecimento do passado, ou seja, ao que chamamos de Historiografia.

Pelo fato da História ser o discurso da modernidade (Vattimo, 2007) ela, estrutura-se nos moldes de uma história universal, pautada na concepção de progresso da razão iluminista e no pressuposto da existência de uma marcha da superação inerente à civilização ocidental. Exatamente por isso será duramente criticada, em função pelo seu etnocentrismo, que reduz a história das outras sociedades a fragmentos da história passada da Europa (Gaboriau, 1963).

A discussão sobre o papel da narrativa no pensamento histórico vem assumindo um papel central na reflexão sobre o estatuto epistemológico da Historiografia na atualidade. A crítica pós-moderna revelou a existência de aspectos estéticos e retóricos inerentes à prática do historiador, levando à desconstrução de um certo realismo historiográfico e à relativização do discurso do historiador enquanto lugar da verdade sobre o passado. Por outro lado, instalou também um certo pessimismo ou mal estar no sentido de duvidar da possibilidade efetiva da história aderir ao passado, lançando-a no terreno ocupado pela ficção literária.

De acordo com Chartier (2009) História e Literatura se aproximam enquanto produção escrita e forma de discurso. No entanto, Chartier sustenta que o discurso histórico diverge do literário por orientar-se para a posse de um conhecimento verificável. Para isso, se vale de dispositivos retóricos que tem o objetivo de legitimar o seu status de cientificidade. Uma das formas de legitimar o discurso histórico é o recurso à citação. A citação é utilizada com o objetivo de oferecer credibilidade aos argumentos esboçados no discurso

histórico. Por fim, enquanto prática social, a História possui a função social de transmissão de valores morais. Nesse “teatro de erudição” o discurso historiográfico se estabelece enquanto escrita sobre outros textos que possui o objetivo de apresentar o passado, mas não apenas isto. O discurso do historiador também busca exibir as qualificações do pesquisador, demonstrar que ele possui um exímio manejo das fontes. Essa são operações retóricas que tem como objetivo, sobretudo, obter o convencimento do leitor.

Veyne (2008) define a História como uma narrativa sobre eventos passados. Ela não nos faz revivê-los, apenas os inscreve em um texto. Não possuindo leis, não seria possível pensá-la como uma ciência. Sua abordagem é essencialmente parcial e subjetiva³, possuindo um status epistemológico semelhante à astrologia.

Para White (2008), a imaginação histórica radica nas quatro figuras de linguagem da retórica e da poesia clássica: metáfora, metonímia, sinédoque e ironia. Esta seria a base meta-histórica da História. No argumento estruturalista de White, esse modo linguístico subjacente ao discurso determinaria as possibilidades do pensamento. Duas questões norteiam o argumento de White (1991): O que é o discurso histórico? Com que tipo de conhecimento ele lida? Para White, há um fundamento metafísico no discurso histórico que é a pressuposição de que o passado existe e que pode ser conhecido. É a imputação da condição de passado a determinados objetos é que as torna passíveis de serem estudadas pela história. A partir dos anos 1990, com o aumento do interesse pela narrativa histórica, o pensamento de White tornou-se uma referência, influenciando na construção de uma crítica epistemológica, de uma auto-reflexividade no pensamento historiográfico que sinalizou que o percurso intelectual que levou à construção do campo científico da história havia escamoteado uma questão central à própria História, a saber, o problema da narrativa (Hartog, 1998).

Na medida em que os eventos passados podem ser estudados por uma miríade de disciplinas, não é possível sustentar que são exclusivos da História, ainda que a sua historicidade resida na sua condição de vinculação ao passado. Desse modo, White (1991) considera que eles pertencem ao conhecimento do tipo arquivístico. A historicidade deles deriva do modo como são representadas pela História, a saber, a forma de uma narrativa escrita.

Uma vez que a posse de informações sobre o passado é a condição elementar para que um discurso sobre o passado seja produzido, o discurso histórico não produz uma informação nova sobre ele. Ele apenas produz interpretações sobre as informações disponíveis, interpretações que podem assumir inúmeras formas, indo de simples crônicas às complexas filosofias da História. O ponto em comum existente em todas essas formas é o seu modo narrativo de representação. Este argumento, nos termos apresentados por White, opõe narrativa e teoria, colocando a primeira no centro das discussões sobre a epistemologia da História e diluindo as fronteiras entre o texto histórico e o literário, entre a realidade e a ficção⁴.

³ Ver Vesentini (1990:9): “Com que critério um historiador fala das lutas e agentes de uma época que não é a sua?”.

⁴ Em resposta a essas provocações, Rüsen (2001:83) afirmará que, se a História faz uso da retórica, ela também precisa buscar vestígios no passado. A narratividade é importante por que através dela ocorre a construção da consciência histórica a formação de identidades e a orientação para a ação (Berbert, 2007: 36).

O efeito dessa argumentação no campo historiográfico foi conferir à teoria literária o papel de uma importante ferramenta epistemológica para o historiador, na medida em que ela possibilita a análise da função dos elementos figurativos no discurso histórico, auxiliando a separar forma e conteúdo no seu interior e desconstruindo a ideia de que a lógica desse discurso era orientada unicamente pelos fatos. Desse modo, a História passou a ser pensada e arguida a partir de um elemento essencial, a saber, linguagem.

“O discurso literário pode diferir do discurso histórico devido a seus referentes básicos, concebidos mais como eventos imaginários do que reais, mas os dois tipos de discurso são mais parecidos do que diferentes em virtude do fato de que ambos operam a linguagem de tal maneira que qualquer distinção clara entre sua forma discursiva e seu conteúdo interpretativo permanece impossível (...) Em resumo, o discurso histórico não deveria ser considerado primordialmente como um caso especial dos trabalhos de nossas mentes em seus esforços para conhecer a realidade ou descrevê-la, mas antes como um tipo especial de uso da linguagem que, como a fala metafórica, a linguagem simbólica e a representação alegórica, sempre significa mais do que literalmente diz, diz algo diferente do que parece significar e só revela algumas coisas do mundo ao prego de esconder outras tantas” (White, 1991:6).

Para Vattimo (2007), pouco sobrou para a História na pós-modernidade. Na verdade, o sentido possível para o discurso da pós-modernidade enquanto negação da modernidade é exatamente a superação do próprio discurso da modernidade, não através da proposição de uma outra época histórica, mas, ao contrário, com a afirmação do fim da própria história. Esse fim aparece como resultante da percepção da contradição inerente à própria história, ou seja, da percepção dos mecanismos retóricos, do viés ideológico inerente à história universal que resultaram na impossibilidade de sustentar a tese de uma narrativa totalizante. Ao mesmo tempo, a noção de fim da história é uma crítica epistemológica que aponta a perda da consistência e da unidade da historiografia. Mas ela também corresponderia à constatação de que o avanço e a expansão da mídia pulverizaram os centros de produção da história:

“O que, ao contrário, caracteriza o fim da história na experiência pós-moderna é que, enquanto na teoria a noção de historicidade se torna cada vez mais problemática, na prática historiográfica e em sua autoconsciência metodológica a ideia de uma história como processo unitário se dissolve, instaurando-se, na existência concreta condições efetivas (não apenas a ameaça da catástrofe atômica, mas também e sobretudo a técnica e o sistema da informação) que lhe conferem uma espécie de imobilidade realmente não histórica (...) A história contemporânea, desse ponto de vista, não é apenas a que diz respeito aos anos cronologicamente mais próximos de nós; ela é, em termos mais rigorosos, a história da época em que tudo, mediante o uso de novos meios de comunicação, principalmente a televisão, tende a

nivelar-se no plano da contemporaneidade e da simultaneidade, produzindo também, assim, uma des-historicização da experiência” (Vattimo, 2007: 16).

HISTORIOGRAFIA E OBRAS FRONTEIRIÇAS

O impacto da crítica pós-moderna implicou em um novo reposicionamento da História face à poética. Indo além da problematização dos aspectos narrativos, os historiadores passaram a se interessar pela possibilidade de utilizar modelos narrativos oriundos da literatura, além de se aproximarem de outras formas de narrativa sobre o passado, a exemplo da memória. Silva (2007) argumenta que, de forma distinta da literatura o conhecimento histórico está preso à “compulsão da realidade”. Por outro lado não é sustentável dissociar o ficcional do real:

“...tanto a escrita da história apresenta aspectos performáticos quanto a obra ficcional explicita um certo caráter documental. Dizer que a história respeita a verdade apenas por registrar documentalmente os fatos é um despropósito, assim como acreditar na ideia de que a ficção não é um registro. Sabemos que o valor cognitivo das narrativas está em oferecer uma conexão unitária de mundos que, sem elas seriam inacessíveis” (Silva, 2007: 83).

As proposições de Hayden White, ao delinearem uma semelhança estrutural entre a narrativa histórica e a ficcional, reposicionaram a historiografia, deslocando-a do plano científico, para o cenário literário. Por outro lado, a aproximação entre história e ficção resultou numa valorização epistêmica da literatura e da arte diante da História.

O “conceito de obras fronteiriças” ou obras de “quase história” foi proposto por Glezer & Albieri (2009) com o objetivo de refletir sobre a relevância das representações não-históricas para a difusão do conhecimento sobre o passado. Segundo as autoras a obra ficcional tem como característica principal ser o resultado de um processo de criação que tem como referência a atividade da imaginação, de modo que o mundo produzido pertence ao plano da fantasia. Desse modo os personagens ficcionais, enquanto produto da imaginação, são opostos aos históricos, uma vez que estes, de fato, existiram.

Contudo, num exame mais apurado, é possível encontrar nos romances históricos eventos, situações e cenários construídos com base em notável precisão histórica, ainda que rodeados por personagens ficcionais ou, de outro lado, ver personagens e contextos históricos retratados em arranjos ficcionais. Essas duas configurações são encontradas nas obras fronteiriças. Elas se distanciam do contexto da pura ficção por apresentarem, em sua constituição (personagens, cenários, narrativas, etc.), “convenções discursivas da História”.

O conceito de obras fronteiriças à história, diz respeito aos inúmeros tipos de obras e narrativas que se distanciam dos cânones da produção acadêmica historiográfica, mas que tomam como referência o passado. O romance histórico figura como um exemplo típico, mas o conceito abarca também os relatos orais, as memórias, biografias e autobiografias, textos jornalísticos, além de produtos audiovisuais como filmes, quadrinhos e, segundo Glezer & Albieri (2009), abrange também os jogos eletrônicos e digitais.

HISTÓRIA, JOGOS DIGITAIS E CONSCIÊNCIA HISTÓRICA

Se os jogos digitais podem ser pensados como obras de quase história, que relação guardam com o conhecimento do passado? O que e como é possível aprender sobre História através da interação com os jogos digitais? Para responder a essa pergunta, tomaremos como objeto dessa discussão os jogos eletrônicos construídos ou centrados na apresentação de uma narrativa ou de uma simulação de “acontecimentos históricos” (Neves, 2010).

Para Kusiak (2002), o mercado de jogos digitais produz uma versão simplificada do passado com o objetivo de produzir entreter o jogador. Tratando-se de um produto industrial, os jogos digitais são orientados pela lógica do entretenimento. Na dinâmica entre a autenticidade e jogabilidade, realismo e diversão, a jogabilidade e a diversão tendem a prevalecer sobre o que seria considerado “historicamente correto”, ou historicamente preciso e que possua aderência à teoria e ou objetividade histórica. Trata-se portanto de considerar a importância decisiva da interação entre designer e jogador no quadro de análise das possibilidades de simulação do passado em jogo eletrônico. De modo análogo ao historiador ao escrever um livro, o designer orienta a sua produção para uma determinada audiência. E é ele quem, nesse campo de produção, constrói a mensagem histórica e, até mesmo ressignifica, o significado do conceito de História. Essa abordagem é interessante para a compreensão dos limites entre o histórico e o ficcional no campo dos jogos digitais:

“Qualquer valor histórico encontrado em um jogo de computador é um resultado direto da interação entre o designer do jogo e o jogador. A história é aqui uma variável cujo valor é definido pelas exigências desses atores numa troca regida pelo objetivo de distribuir e receber entretenimento” (Kusiak, 2002: 40).

Do mesmo modo que Kusiak, Arruda (2009) adverte que o jogo, diferente de um romance ou filme não se propõe a contar uma história ao jogador, mas solicita que ele participe de um conjunto de ações. Trata-se da preponderância da jogabilidade que implica na elaboração, pelo designer, de estruturas que permitam ao jogador desenvolver ações com o máximo de liberdade possível, dentro das regras programadas no jogo: “O que importa ao jogador não é a veracidade no jogo, mas se há coerência no roteiro do jogo, ou seja, se os personagens, figurinos, espaços geográficos, características técnicas e tecnológicas dos grupos são coerentes com os objetivos do jogo” (Arruda, 2009: 168).

Analisando o jogo *Age of Empires III*, Arruda (2009, 2011) afirma que, se é possível encontrar conceitos históricos nos jogos eletrônicos, eles não são submetidos à devida análise histórica. Contudo, entende que o uso da analogia por parte dos jogos é um ponto positivo para a aprendizagem de raciocínios e ideias históricas. Ainda que não seja possível encontrar a história como discurso ou narrativa naquele jogo eletrônico, o passado nele se faz presente através de elementos como a construção digital do cenário, da paisagem, e dos personagens. Essa é uma dimensão importante, pois a virtualidade do jogo eletrônico oferece bons parâmetros para a compreensão de fenômenos históricos,

pode ser mais convincente que a objetividade histórica presente nos meios transmitida pela historiografia tradicional (textual), uma vez que, ao estimular o exercício da imaginação — ainda que de forma anacrônica — veicula conhecimentos sobre o passado, estimula a tomada de decisões, possibilita a compreensão do tempo como transformação, além de favorecer a compreensão da história como uma construção.

Resta ainda compreender qual o impacto dos jogos eletrônicos sobre a consciência histórica. Para isso, vamos examinar como alguns historiadores têm discutido a relação entre história e jogos eletrônicos. Enfrentando essa questão, Fogu (2009) afirma que os videogames promovem uma mudança paradigmática sobre a semântica histórica que leva à ruptura com os pressupostos modernistas que estruturam a Historiografia desde o século XVIII, a saber, a associação da história com o passado e a visão linear e progressista do tempo histórico. Isso ocorre com a substituição do testemunho pela simulação e a virtualidade: através da interatividade dos videogames, o tempo histórico é espacializado. Kansteiner (2007) compartilha do otimismo de Fogu (2009) em relação ao videogames. Ele afirma que os mundos virtuais e os elementos ficcionais dos videogames oferecem oportunidades notáveis para um exercício de exploração histórica contrafactual.

NARRATIVA E COMUNICAÇÃO DO CONHECIMENTO HISTÓRICO ATRAVÉS JOGOS ELETRÔNICOS

Como vimos, acima, para os historiadores, a discussão sobre narrativa, história e jogos eletrônicos implica em indagar qual a concepção de história está presente em um dado jogo, ou como conjunto de eventos pode ser narrado ou representado. De acordo com Kee (2011) essas questões são relevantes para transformar os jogos eletrônicos em um eficaz meio de comunicação do conhecimento histórico, no sentido de construir no universo dos jogos digitais, as convenções necessárias para que eles, enquanto mídia, sejam capazes de expressar o conhecimento científico. Para o autor, esse é um processo lento, mas possível e a história da comunicação impressa revela que os próprios livros levaram um longo tempo para estabelecer as convenções adequadas à expressão dos conhecimentos científicos. Kee (2011) afirma que a análise da estrutura inerente e capacidades de um game precisa levar em conta seu gênero, sua narrativa e a mecânica. Kee analisa o que entende como sendo os principais gêneros de games, a saber: games ação, simulação e aventura fazendo uso da tipologia narratológica proposta por Todorov (2004) aliada a alguns princípios ludológicos.

De acordo com Kee (2011), os jogos de ação possuem uma estrutura narrativa marcada por um final definido. Todorov denominou as histórias que se movem de um estado negativo para um estado positivo de “narrativas mitológicas”. A meta desse tipo de narrativa e a mudança de um termo em seu oposto ou contraditório. O jogo oferece aos jogadores objetivos bem definidos e há predominância de uma mecânica simulacional baseada no *ludus* (Caillois, 1990). Os jogos de simulação correspondem a narrativas denominadas por (Todorov, 1971) como ideológicas, no sentido de possuírem uma ideia ou regra abstrata que gera diferentes aventuras. Elas empregam variações de uma situação específica ou aplicações paralelas da mesma regra. Não possui objetivos

pré-estabelecidos, havendo uma mistura de *ludus e paidea*. Os jogos de aventura evitam tanto a estrutura de narrativa única e a variação de um mesmo tema. Corresponderia à narrativa chamada por Todorov “gnosiológica”, por envolver a transição da ignorância para o conhecimento através da exploração do mundo do jogo.

A seguir, Kee (2011) estabelece uma relação dos tipos de jogos com o debate sobre epistemologia e ensino da História no Canadá, tomando a tipologia proposta por Seixas (2000): a melhor história possível; a história disciplinar; a história pós-moderna.

No primeiro caso, temos uma narrativa única de uma evolução que objetiva fornecer aos jovens um entendimento comum sobre fatos históricos e um propósito coeso. Esse modelo é criticado por elidir o conhecimento de que não há consenso sobre o passado. A História disciplinar acredita que é necessário, fornecer aos estudantes, a oportunidade da avaliação de interpretações recorrentes sobre o passado, pois isso os aproximaria mais da realidade da prática dos historiadores. Essa perspectiva é criticada pelos historiadores pós-modernos que questionam a possibilidade dos historiadores construírem avaliações desinteressadas sobre o passado, e a possibilidade dos estudantes acessá-las objetivamente. A corrente pós-moderna acredita que os estudantes devem ir além da avaliação dos méritos dos argumentos históricos, para considerar os critérios subjacentes da construção histórica do argumento. Destaca o problema da nossa distância do passado e a dificuldade de construir uma figura precisa do que aconteceu. Essa corrente defende a necessidade de induzir os estudantes à prática da pesquisa histórica.

A epistemologia da “melhor história possível” pode ser expressa de modo adequado fazendo uso de uma narrativa mitológica, presente no jogos de ação e ambientada em um *gameplay* pautado no *ludus*. Uma concepção histórica nos termos da história disciplinar se alinha com um jogo de simulação orientado por uma narrativa ideológica. Uma concepção pós-moderna da história seria convenientemente expressa através de um jogo de aventura, orientado por uma narrativa gnosiológica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Um videogame, um jogo eletrônico é precisamente isto: um software, uma simulação digital, produzida para fins de entretenimento. Um *history game* pode ser definido como um mundo ficcional de natureza interativa, ambientado em representações ou em um imaginário histórico, produzido com o recurso à simulação digital. Sua virtualidade, consiste exatamente em sua complexa natureza mimética em função da qual pode, no processo educacional, contribuir para compreender e discutir sobre o passado.

Os últimos desdobramentos da teoria da História reposicionaram o lugar da ficção nas representações e nas práticas do historiador, abrindo espaço para a apreensão de visões e experiências do passado construídas nos mais diversos mundos ficcionais, a exemplo da literatura, da memória, do cinema e dos jogos digitais.

Essa perspectiva representou, para a difusão do conhecimento histórico, uma reaproximação dos mundos ficcionais que passaram a ser vistos como importantes elementos do processo de expressão e apreensão dos fenômenos históricos. O fictício passou

a ser compreendido, não como falso, mas como algo que radica no real e orbita a esfera do verossímil. Desse modo, o recurso construção de mundos ficcionais digitais pode representar para os historiadores um meio efetivo de expressão conhecimentos e representações históricas, oferecendo uma resposta positiva aos desafios propostos pela crítica pós-moderna à Historiografia. Uma vez que a História faz referência tanto aos acontecimentos, quando ao relato sobre os acontecimentos, é possível interagir com o passado, ainda que, em um determinado jogo, ele não esteja presente enquanto narrativa.

De outro lado, noções como “consciência histórica” e “obras fronteiriças” conferem um estatuto positivo aos jogos digitais em campos como o da didática ou da consciência histórica. Por fim, é importante indagar sobre qual a concepção de história presente em determinado jogo, bem como refletir sobre a relação entre as estruturas narrativas, a representação do passado e a concepção de História em determinado videogame. //

REFERÊNCIAS

- Aristóteles. (2005) *Arte poética*, São Paulo: Martin Claire.
- Arruda, E.P. (2009) *O jogo Age of Empires III desenvolve ideias e raciocínios históricos de jovens jogadores?* Tese (Doutorado em Educação), Belo Horizonte: UFMG.
- Arruda, E.P. (2011) “O papel dos videogames na aprendizagem de conceitos e analogias históricas pelos jovens”, *Ensino Em Re-Vista*,. 2: 287-297.
- Berbert, C. (2007) “A História e as aporias da narratividade: um estudo sobre Jörn Rüsen, Paul Ricoeur e Carlo Ginzburg” in Serpa, Elio Cantalicio & Menezes, Marco Antônio (eds.) (2007) *Escritas da História: narrativa, arte e nação* Uberlândia: Edfu, pp.33-49.
- Caillois, R. (1990) *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*, Edições Cotovia: Lisboa.
- Cassar, R. (2013) “God of War: A Narrative Analysis”. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*. 7 (1): 81-99. disponível em <http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol7no1-5>, consultado em 10/02/2014.
- Chartier, R. (2009) *A história ou a leitura do tempo*. Belo Horizonte: Autêntica.
- Dovey, J. & Kennedy, H.W. (2006) *Games Cultures: Computer Games as New Media*. Open University Press.
- Frasca, G. (1999) *Ludology meets narratology: similitude and differences between (video)games and narrative*, disponível em <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>. consultado em 02/06/2013.
- Fogu, C. (2009) “Digitalizing historical consciousness”, *History and Theory*, Wesleyan University, (47): 103-121, disponível em <http://isites.harvard.edu/fs/docs/icb.topic645924.files/Fogu-HT-0509%20-%20Digitalizing%20Historical%20Consciousness.pdf>, consultado em 20/09/2013.
- Genette, G. (1995) *Discurso da narrativa*, Ed. Lisboa: Vega.
- Gaboriau, M. (1963) “Antropologia estrutural e História” in Lima, Luiz da Costa (ed.) (1963) *O estruturalismo de Lévi-Strauss*, Petrópolis: Vozes, pp.140-56.
- Gomes, R. (2009) *A poética dos tempos mortos: diálogos entre o cinema e o videogame*, disponível em http://desdobramentos.files.wordpress.com/2009/01/gamesar_renatagomes_final.pdf, consultado em 4/06/2013.

- Juul, J. (2001) "Games Telling stories?" *Game Studies The International Journal of Computer Game Research*. 1,(1).
- Kee, K. (2011) "Computerized History Games: Narrative Options", *Simulation & Gaming*, 42 (4): 423-440.
- Koselleck, R. (2013) *O Conceito de História*, São Paulo: Autêntica.
- Kusiak, J. (2002) *Virtual Historiography: How History is Presented in Entertainment. Based Computer Games*. Truman State University.
- Laurel, B. (1993) *Computers as Theatre*, New York: Addison-Wesley.
- Mallon, B. & Webb, B. (2005) "Stand Up and Take Your Place: Identifying Narrative Elements in Narrative Adventure and Role-Play Games", *ACM Computers in Entertainment*.
- Mayra, F. (2009) "Getting into the Game: Doing Multidisciplinary Game Studies" in Perron, B. & Wolf, M.J.P. (eds.) *The Videogame Theory Reader 2*, New York: Routledge, pp.313-330.
- Nielsen, S.E. (2008) *Understanding Videogames: The essential Introduction*, New York: Routledge.
- Propp, V. (2010) *Morfologia do conto maravilhoso*. 2ª. ed., Rio de Janeiro: Forense Universitária.
- Ryan, M. L. (2001) *Narrative as virtual reality: immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore; Londres: Johns Hopkins.
- Ryan, M. L. (2009) "From narrative games to playable stories", *StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies*, Nebraska, 1: 43-59.
- Rüsen, J. (2001) *Razão histórica: teoria da história; os fundamentos da ciência histórica*, Brasília: UnB.
- Silva, L. (2007) "Narratividade e filosofia da história: o debate pós-moderno II" in Serpa, Elio Cantalicio & Menezes, Marco Antônio (eds.), *Escritas da História: narrativa, arte e nação*, Uberlândia: EDFU, pp.81-93.
- Seixas, P. (2000) "Schweigen! die kinder! Or, does postmodern history have a place in the schools?" in P. Stearns, P. Seixas, & S. Wineburg (eds.), *Knowing, teaching and learning history: National and international perspectives*, New York: New York University Press, pp. 20-39.
- Stobart, D. (2013) "Playing with Fiction: Ludology and the Evolution of Narrative in Videogames", *5th Global Conference Videogame Cultures & the Future Of Interative Entertainment*, Oxford.
- Todorov, T. (1971) "The 2 principles of narrative", *Diacritics*, 1(1), 37-44.
- Todorov, T. (2004) *As estruturas Narrativas*, São Paulo: Perspectiva.
- Vattimo, G. (2007) *O fim da modernidade: niilismo e hermenêutica na cultura pós-moderna*. 2ªed, São Paulo: Martins Fontes.
- Vesentini, C. (1997) *A teia do Fato*, São Paulo, HUCITEC: USP.
- Veyne, P. (2008) *Como se escreve a história; Foucault revoluciona a história*.Brasília: Editora UNB.
- Vogler, C. (2007) *The Writer's Journey: Mythic Structure For Writers*. Michael Wiese Productions.
- White, H. (1991) "Teoria literária e a escrita da história" in *Estudos Históricos*, 7 (13): 21-48.
- White, H. (2008) *Meta-história: a imaginação poética do século XIX*, São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo.
- Zagalo, N. (2009) *Emoções Interactivas, do Cinema para os Videojogos*, Coimbra: CECS/UM, Gracio Editor.

LUDOGRAFIA

Comunidades Virtuais – UNEB (2010), *Búzios*.

Comunidades Virtuais – UNEB (2008), Tríade: Liberdade, Igualdade e Fraternidade.

Sony Computer Entertainment (2005), *God of War*.

Ubisoft Montreal (2009), *Assassin's Creed II*.

AGRADECIMENTOS

Nossos agradecimentos à FAPESB (Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado da Bahia) pelo apoio financeiro referente ao pedido 7017/2013 que possibilitou o desenvolvimento dessa pesquisa.

NOTAS BIOGRÁFICAS

Helyom Viana Telles, doutor em Ciências Sociais pela Universidade Federal da Bahia, Pesquisador do Grupo Comunidades Virtuais; Pós-Doutorando em Educação pela Universidade do Estado da Bahia (UNEB).

E-mail: helyom@gmail.com

Universidade do Estado da Bahia (UNEB), R. Silveira Martins, nº 2555, CEP 41.150-000, Salvador, Bahia, Brasil.

Lynn Alves, pós-doutorado em Jogos Digitais e Aprendizagem pela Universidade de Turim, Professora e Pesquisadora da Faculdade de Tecnologia Senai Cimatec e Universidade do Estado da Bahia (UNEB).

E-mail: lynnalves@gmail.com

Universidade do Estado da Bahia (UNEB), R. Silveira Martins, nº 2555, CEP 41.150-000; Salvador, Bahia, Brasil; Faculdade de Tecnologia Senai Cimatec, Av. Orlando Gomes, 1845, CEP 41650-010, Salvador, Bahia, Brasil

* **Submetido: 30-11-2014**

* **Aceite: 15-3-2015**

NARRATIVE, HISTORY, AND FICTION: HISTORY GAMES AS BOUNDARY WORKS

Helyom Viana Telles & Lynn Alves

ABSTRACT

This work arises from the reflections generated by a post-doctoral study that investigates how history games can contribute to the production and dissemination of representations, pictures, and imaginaries of the past. We understand history games to be digital electronic games whose structure contains narratives or simulations of historical elements (Neves, 2010). The term notion of “border works” is used by Glezer and Albieri (2009) to discuss the role of literary and artistic works that, standing outside the historiographical field and having a fictional character, are forms of the dissemination of historical knowledge and approximation with the past. We want to show how, under the impact of the linguistic turn, the boundaries between history and fiction have been blurred. Authors such as White (1995) and Veyne (2008) found both a convergence with and identification between historical narrative and literary narrative that interrogates the epistemological status of history as a science. These critiques result in an appreciation of fictional works as both knowledge and the dissemination of historical knowledge of the past. We then examine the elements of the audiovisual narratives of electronic games (Calleja, 2013; Frasca, 1999; Jull, 2001; Murray, 2003; Zagalo, 2009) in an attempt to understand their specificity. Next, we investigate the place of the narrative and historical simulations of electronic games in contemporary culture (Fogu, 2009). Finally, we discuss how historical knowledge is appropriated and represented by history games (Arruda, 2009; Kusiak, 2002) and analyze their impact on the production of a historical consciousness or an imaginary about the past.

KEYWORDS

History; narrative; electronic games

INTRODUCTION

The reflections presented in this study resulted from a post-doctoral study I developed with the Virtual Communities Study Group associated with the Graduate Program in Education and Contemporaneity at the State University of Bahia (Universidade Estadual da Bahia -UNEB) under the supervision of Dr. Lynn Alves. The project was financed by the Coordination for the Improvement of Higher Education Personnel/Bahia Research Foundation (CAPES/FAPESB). Generally speaking, the objective of the study was to discuss the relationship between history, social memory and electronic games.

In the history of the Virtual Communities Study Group, examining the topic of the relationship between history and electronic games occupies an important place because the purpose of the study group is not only to investigate the electronic games phenomenon but also to invest in their production. For example, the *Tríade* (2008) and *Búzios* (2010) games have been developed with the purpose of stimulating the learning of history contents, such as the French Revolution and the Revolt of the Tailors.

The present study contributes to expanding the understanding of the relationships between history, narrative and digital games. This discussion is important because studies on history teaching and electronic games in Brazil paradoxically tend to basically problematize the relationship between simulation, or virtual reality, and history, ignoring narrative elements. However, any discussion of history necessarily evokes the narrative dimension. Additionally, the final discussion in the present study regarding the relationship between narrative models, game styles, and historical conceptions is central for understanding how historical knowledge can be disseminated through electronic games.

NARRATIVES AND ELECTRONIC GAMES

The term narratology was introduced by Tzvetan Todorov in “Grammar of the Decameron”, published in 1969. As a field of study, the objective of narratology is to analyze narrative systems to describe their internal patterns and to compare these systems to each other, a project that dates back to the pioneering work of Propp (2010), who formulated the concept of narrative structure with the publication of “Morphology of the Folktale” in 1928. Propp defined narrative structure as being composed of functions that occur in a temporal succession of actions whose association produces a totality. In turn, Todorov’s (2004) objective was to develop a grammar capable of classifying the narrative structures that underlie all narratives. Todorov used the anthropological postulate of the psychological unit of humankind to expand the notion of grammar from the level of language to the entire symbolic life of human beings in general:

“The study of Decameron’s novels, for instance, led to the observation of only two types of history in this type of book. The first (...) could be called ‘the avoided punishment’. Here the complete trajectory is followed (balance-unbalance-balance); in turn, unbalance is caused by the transgression of a law, an action that deserves punishment. The second type of history (...) is called conversion (...) and starts from the state of unbalance to reach the final balance (...). It could be argued that, as such, the narrative is not actually explained but instead general conclusions are drawn from it. However, the actual state of narrative studies implies that our first task is to elaborate a descriptive apparatus: before being able to explain the facts, it is necessary to learn how to identify them.” (Todorov, 2004: 146)

The narrative perspective in the approach to games is indebted to Laurel (1999), Ryan (2001), and Murray (2003). The latter proposes imagining games as generative narratives with multiform plots. In the attempt to understand the impacts of the computer on the field of literary narrative, the author claims that the high media capability of computers has enabled the development of a new type of fictional narrative. Set in digital spaces, this narrative acquires singular properties, such as interaction and the execution of tasks in navigable fictional environments with high data storage capacity. The aesthetic experience produced by this type of mediation is based on the sensations of immersion

or participation in a different place, the pleasure of acting and causing changes in this fictional reality, and the possibility of experiencing continuous transformations.

Murray (ibid) calls these new narrative models produced by the computer “multi-form histories” because they present multiple, contradictory, and authentic possibilities. This non-linear narrative structure is aligned with the relativization of the absolute character of space and time offered by the theoretical constructions of the physics of the 20th century, in the sense of imagining the flow of reality based on the simultaneous coexistence of multiple parallel possibilities. This narrative model alludes to the paradoxical setting of the literary text “The Garden of Forking Paths” by Borges, in which the reader is inserted in the collision of numerous simultaneous occurrences of possible variations of the same story:

“The multiform narrative attempts to give a simultaneous existence to these possibilities, allowing the consideration of multiple and contradictory alternatives (...). The kaleidoscopic power of the computer allows individuals to tell stories that reflect with greater authenticity our turn-of-the-century sensibility. We no longer believe in a singular reality, a single and integrative view of the world, or in the reliability of a single angle of perception (...). The solution is the kaleidoscopic screen, able to grasp the world as it is presented from different perspectives...” (Murray, 2003: 158-159)

In general, the narratological approach to electronic games consists of analyses of their narrative structures. That is, the analyses are attempts to place a certain game into a narrative structural model. For instance, when analyzing the *God of War* (2005) game, Cassar (2013) considers that, as a function of their organization into levels, digital games tell stories in parts and pieces, with each step releasing a certain type of information to the player and producing a spatial type of narrative (Dovey & Kennedy, 2006). This characteristic, along with the characterization of the avatar as character, juxtaposes the videogame narrative and the narrative structure present in traditional forms of storytelling, such as the folktale and Campbell’s monomyth, “The Hero’s Journey”. Cassar also notes that the narrative sequences present in the game follow the three-act dramatic scheme defined by Aristotle (2005) in the “Poetics”. Thus, it has a beginning, with the articulation of a conflict; a development; and a satisfactory conclusion. This scheme structures each level or phase of the game and the game as a whole. Hence, the gaming experience consists of a continuous repetition of this narrative structure.

Stobart (2013) finds inspiration in Gérard Genette’s (1995) study to analyze the narrative structure of *Assassin’s Creed II* (2009). According to Stobart, this game has a complex narrative structure that contains multiple temporal levels, specifically, the narrative of the character Desmond Miles, which is understood as the main narrative, and the narrative of the character Ezio Auditore da Firenze, which is a secondary narrative. Although Ezio’s narrative occupies most of the game, it is framed by Desmond’s narrative. It is therefore a story within a story, an example of what typically occurs in the structure of a fable. Based on this narrative structure, numerous resources, such as the

visual interface of the game, acquire meaning as the level of immersion and interaction with the game is expanded and as certain information that endows the game with meaning (maps, characters, reanimations, etc.) becomes available inside, not outside, of the game world. According to Stobbart, this resource, which tends to reinforce, not problematize, the experience of adhesion to the discursive universe of the game, is made exponentially more powerful by the mediatic characteristics of electronic games.

A discussion of the narrative level of a videogame can also lead to an interrogation of the dynamics of the interaction between narratives and digital simulations. With the objective of distinguishing between them, Frasca (1999) claims that, for an external observer, if an adventure videogame session can be similar to a set of narrative sequences, then playing and watching a game are completely different. He acknowledges that some types of *ludus*, especially adventure games, may produce narrative sequences. However, it would not be correct to state that videogames are adventure narratives because the *ludus* consists of a set of possibilities, whereas the narratives is a set of linked actions.

According to Nielsen *et al.* (2008), the cultural reference in which the player is inserted provides the interpretive principles that guide and give sense to his experience in the game, which consists of the integration of different levels, such as narrative and playability. A complex and dynamic combination of narrative involvement and problem-solving allows the player to fill in the eventual gaps intentionally or purposely present in the game. Adherence to a certain interpretive guideline allows the player to enjoy the extent of the ludic experience, as it was initially conceived by the game developers. The relationship between narration and engagement is also highlighted by Massarolo (2008), according to whom it is the diegesis that provides meaning to the fictional-interactive universe of the game. According to the author, the narrative architecture is central for associating the navigation experience in interactive spaces with the possibilities of dramatic immersion. The importance of this fact has been progressively recognized by the game design field, which has invested in both the construction of plots structured in the form of traditional narratives and the elaboration of complex interactive experiences.

“For an interaction with fictional universes that create parallel realities, fictional realities, to exist, the gameplay elements must have a narrative meaning and be coherent with the reality represented by the screen (...) it is the events, characters and facts that shape the reality of this story, but differently from a movie, in a videogame the player has the freedom to modify the elements.” (Massarolo, 2008: 346)

However, according to Cassar (2013), “freedom” can only be articulated when referring to the interaction with digital simulation because game developers typically shield the plot from the participation of players, who typically watch the narrative in the form of cutscenes and only interact with the simulation¹. Except for moments consisting of fights

¹ Juul (2001: 1) states that, although the narratives are fundamental to human thought, not everything should be described in narrative terms. Despite the fact that many computer games contain narrative elements and video games and narratives share some structural features, narration and interactivity can not occur at the same time, nor is there a completely interactive story.

against the game bosses, the actions performed by the players do not have any structural impact on the narrative. Hence, boss fights represent the moments of fusion between the narrative and the ludic levels.

The narratological perspective also offers the possibility of considering the aesthetic relationships between electronic games and cinematic narratives. Gomes (2009) explores the interpenetration of cinema and videogames, especially at the moment when the games acquire a more complex narrative configuration. The adoption of the avatar “body” and the incorporation of the subjective camera in game design in the mid-1990s allows the cinema spectator to experience what it is to “go inside the movie”, i.e., to participate in a visual narrative. However, the author also identifies an impasse that she calls the “narrative dilemma”² of videogames, which is the opposition between the defectiveness inherent to the plot and the need to offer freedom of choice that motivates the player interaction.

“The rise of digital systems with graphical interaction, namely through virtual reality (VR) technologies, led to the creation of so-called virtual environments. These environments allow the development of new representation levels that are able to allow the creation of new video game models (...). The differences that separate a narrative object mediated by traditional media, such as cinema, and an object supported by interactive media, such as a videogame, are evident (...). Thus, a virtual environment may be of a narrative order, but it will always be an interactive environment by nature (...). However, although narrative and interactive, the virtual environment is not only responsible for an innovation but is also responsible for the so-called ‘narrative paradox’, i.e., the less control the author has over the narrative, the less it seems interesting to the receptor. In turn, maintaining control by the author limits the supposed freedom that a virtual world is supposed to offer.” (Zagalo, 2009: 17)

Calleja (2013) understands that to address the problem of narrativity in electronic games, it is necessary to relinquish classical notions of narrative and elaborate a reconceptualization based on the cybernetic properties of electronic games and human experience. A comprehension model of the narrative experience based on six dimensions of player engagement — kinesthetic, spatial, shared, affective, and ludic involvement and narrative participation — is proposed.

Next, we discuss how, in the field of historiography, the reflection on narrative previously discussed from an aesthetic perspective transforms into an epistemological inquiry.

HISTORY, HISTORIOGRAPHY, AND NARRATIVE

The history of the concept of history in the German intellectual tradition, according to Koselleck (2013), reveals that the constitution of the scientific field of historiography

² Ryan (2009: 45) refers to interactive paradox as the opposition between the desire for freedom on the part of the player, and the existing authorial control to the design level.

between the 18th and 19th centuries resulted in a radical repositioning of the place of narrative in relation to history. With modernity and the consolidation of the order of the bourgeoisie, the meanings of many political concepts were reassigned, including the concept of history itself. Whereas the concept was previously used in the plural (*histories*) or as the equivalent of a report, it then began to be used in an abstract and generalized manner that was able to encompass all possible histories. In the linguistic plane, the singular form *Geschichte* gave place to the plural form *die Geschichte(n)*.

However, an important transformation in semantics also occurred, as *Geschichte* incorporated the meaning of the Latin word *Historie*. Since the medieval period, *Historie* was used to refer to the narrative of events, not to the events themselves. In practical terms, *Geschichte* began to refer to history as a thing or reality, in addition to the knowledge of the past, i.e., what we call historiography.

Because history is the discourse of modernity (Vattimo, 2007), it is formed by a universal history based on the Enlightenment conception of progress and the assumption of the existence of a triumphant march inherent to Western civilization. Precisely because of this ideas, it is harshly criticized on account of its ethnocentrism that reduces the history of other societies to fragments of the past history of Europe (Gaboriau, 1963).

More recently, discussions on the role of narrative in historical reasoning have played a central role in the consideration of the epistemological status of historiography. The post-modern critique reveals the existence of aesthetic and rhetorical aspects inherent to the practice of the historian, leading to the deconstruction of a certain historiographical realism and the relativization of the discourse of the historian in regards to the place of truth about the past. In turn, a certain pessimism or unease, in the sense of doubt over the effective possibility of history to adhere to the past, has also been established, placing history in the same territory as literary fiction.

According to Chartier (2009), history and literature converge with regard to written production and the form of discourse. However, Chartier argues that historical discourse diverges from literary discourse because it is oriented toward the possession of verifiable knowledge. For this purpose, it uses rhetorical tools with the objective of legitimating its status as a science. One way to legitimate historical discourse is to resort to citation. Citation is used with the objective of offering credibility to the arguments outlined in historical discourse. Finally, as a social practice, history has the social function of transmitting moral values. In this “theater of erudition”, historiographical discourse is established as writing about other texts with the purpose of presenting the past. However, the purpose does not end there: the discourse of the historian also seeks to display the qualifications of the researcher to demonstrate that he/she has expertise in the handling of sources. These rhetorical operations especially serve the purpose of convincing the reader.

Veyne (2008) defines history as a narrative of past events. The author does not cause the reader to relive them but only inscribes the narrative in a text. Without laws, it would be impossible to think of history as a science. Its approach is essentially partial and subjective³, with an epistemological status similar to that of astrology.

³ See Vesentini (1990: 9): “With what criteria a historian speaks of the struggles and agents of an era that is not yours?”.

According to White (2008), historical imagination is rooted in the four figures of speech in rhetoric and classical poetry: metaphor, metonymy, synecdoche, and irony. This foundation constitutes the meta-historical basis of history. According to the structuralist argument of White, the linguistic mode underlying speech determines the possibilities of thought. Two questions guide White's (1991) argument: What is historical discourse? What type of knowledge does it address? According to White, there is a metaphysical foundation in historical discourse, which is the assumption that the past exists and that it can be known. It is the attribution of the condition of the past to certain objects that makes it possible for them to be studied by history. Starting in the 1990s, with the increasing interest in historical narrative, the logic of White becomes a reference, influencing the construction of an epistemological critique of self-reflection in historiographical thought. This trend indicates that the intellectual trajectory that led to the construction of the scientific field of history had concealed a central question to history itself, the narrative problem (Hartog, 1998).

Because past events can be studied by many disciplines, it is not possible to argue that they are exclusive to history even though their historicity resides in their condition of linkage to the past. Thus, White (1991) considers that past events belong to the archival type of knowledge. Their historicity derives from the manner in which they are represented by history, i.e., the form of written narrative.

Because the possession of information about the past is the elementary condition for the production of a discourse about the past, the historical discourse does not produce new information about it. It only produces interpretations of the available information, interpretations that can take many forms, ranging from simple chronicles to complex philosophies of history. The common point of all these forms is their narrative representation. This argument, to use White's terms, opposes narrative and theory, placing the first at the center of discussions about the epistemology of history and diluting the boundaries between historical and literary texts, between reality and fiction⁴.

The effect of this argument on the field of historiography was to assign to literary theory the role of an important epistemological tool for the historian because it makes it possible to analyze the role of figurative elements in historical discourse, helping to separate form and content within it and deconstructing the idea that the logic of this discourse is guided only by facts. Hence, history began to be regarded as and argued based on an essential element, namely, language.

“Literary discourse can differ from historical discourse because of their basic referents, conceived more as imaginary than as real events, but both types of discourse are more similar than different, as both of them operate language in a way that any clear distinction between its discursive form and its interpretational content remains impossible (...). In summary, historical discourse should not be primarily considered a special case of the works

⁴ In response to these provocations, Rüsen (2001: 83) assert that, if history makes use of rhetoric, it must also seek traces in the past. The narrative is important because it is through the construction of historical consciousness the formation of identities and orientation for action (Herbert, 2007: 36).

of our minds in their efforts to know or describe reality but rather as an essential type of language use that, like metaphorical speech, symbolic language, and allegorical representation, always means more than what is literally said, says something different from what it seems to mean, and only reveals some parts of the world and hides many others.” (White, 1991: 6)

According to Vattimo (2007), little is left for history in post-modernity. In truth, the possible meaning of the discourse of post-modernity when denying modernity is precisely to overcome the discourse of modernity itself, not by proposing another historical age but instead by affirming the end of history itself. This end arises as the result of the perception of the contradiction inherent to history itself, i.e., the perception of rhetorical mechanisms, the ideological bias inherent to universal history that resulted in the impossibility of supporting the argument of a totalizing narrative. Simultaneously, the notion of the end of history is an epistemological critique that notes the loss of consistency and historiographical unity, but it also corresponds to the realization that the advance and expansion of media crush the centers of historical production:

“What, by contrast, characterizes the end of history in the post-modern experience is that, while in theory the notion of historicity becomes increasingly problematic, in historiographical practice and its methodological self-consciousness, the idea of history as a unifying process is dissolved, establishing effective conditions in concrete existence (not only the threat of atomic catastrophe but also and especially the technique and the information system) that provide it some type of immobility that in reality is non-historical (...). Contemporary history, from this point of view, not only concerns the years chronologically closer to us; it is, in more rigorous terms, the history of the age when everything, through the use of new means of communication, especially television, tends to level itself in the plane of contemporaneity and simultaneity, thus also producing a de-historicization of experience.” (Vattimo, 2007: 16)

HISTORIOGRAPHY AND BOUNDARY WORKS

The impact of the post-modern critique resulted in a new repositioning of history in relation to poetics. Beyond the problematization of narrative aspects, historians became interested in the possibility of using narrative models derived from literature and other narrative forms about the past, such as the memoir. Silva (2007) argues that, different from literature, historical knowledge is bound to the “compulsion of reality”. However, it is not sustainable to dissociate the fictional from the real:

“... historical writing has performative aspects, whereas fiction has a certain documental character. To say that history respects the truth by simply recording facts in documents is just as absurd as believing in the idea that

fiction is not a record. We know that the cognitive value of narratives lies in offering a unifying connection of worlds that would be inaccessible without them.” (Silva, 2007: 83)

The propositions of Hayden White, in delineating a structural similarity between historical and fictional narratives, repositioned historiography, moving it from the scientific plane to the literary scene. In turn, bringing history and fiction together resulted in an epistemological appreciation of literature and art in the face of history.

The “boundary works” concept or works of “quasi-history” was proposed by Glezer & Albieri (2009) with the purpose of reflecting on the importance of non-historiographic representations for the dissemination of knowledge about the past. According to the authors, the main characteristic of fiction is that it is the result of a creative process that takes the activity of the imagination as the reference, meaning that the world produced belongs to the fantasy plane. Thus, fictional characters, as products of the imagination, are opposed to historical characters because these latter characters actually existed.

However, upon further examination, in novels, it is possible to find historical situations and scenarios that are based on notable historical accuracy, even when they are surrounded by fictional characters; by contrast, it is also possible to see historical characters and contexts portrayed in fictional settings. These two configurations are found in boundary works. They differ from the context of pure fiction insofar as their constitution (characters, scenarios, narratives, etc.) includes the “discursive conventions of history”.

The concept of works that border history concerns the many types of works and narratives that escape the rules of the canons of historiographical academic production but that use the past as a reference. The historical novel is a typical example, but the concept also includes oral reports, memoirs, biographies and autobiographies, journalistic texts, and audiovisual products, such as movies, comics and, according to Glezer & Albieri (2009), electronic and digital games.

HISTORY, DIGITAL GAMES, AND HISTORICAL CONSCIENCE

If digital games can be seen as quasi-history works, then what relationship do they have with knowledge about the past? What can be learned about history from the interaction with digital games, and how? To answer these questions, electronic games based or centered on the presentation of narratives or simulations of “historical events” are considered the object of this discussion (Neves, 2010).

According to Kusiak (2002), the digital games market produces a simplified version of the past with the purpose of entertaining the player. As an industrial product, digital games are guided by the logic of entertainment. In the dynamics between authenticity and playability and between realism and fun, playability and fun tend to prevail over that which is considered to be “historically correct” or historically accurate and that which adheres to historical theory or objectivity.

It is therefore a matter of considering the decisive importance of the interaction between designer and player in the analysis of the possibilities of simulating the past

in electronic games. Analogous to a historian writing a book, the designer directs the game's production to a certain audience. In this field of production, the designer is the one who builds the historical message and even assigns it a new meaning, the meaning of the history concept. This approach is interesting for understanding the boundaries between history and fiction in digital games.

“Any historical value found in a computer game is the direct result of the interaction between the game designer and the player. History here is a variable whose value is defined by the requirements of these authors in the exchange ruled by the objective of distributing and receiving entertainment.” (Kusiak, 2002)

Similar to Kusiak, Arruda (2009) states that the game, different from a novel or movie, does not have the purpose of telling a story to the player; instead, it requires the player to participate in a set of actions. It is the preponderance of playability that results in the elaboration, by the designer, of structures that allow the player to perform actions with as much freedom as possible within the rules programmed in the game: “What matters to the player is not the veracity of the game but whether there is coherence in the game plot, i.e., if the characters, costumes, geographical spaces, and technical and technological characteristics of the groups are coherent with the objectives of the game” (Arruda, 2009: 168).

In an analysis of the game *Age of Empires III*, Arruda (2009, 2011) claims that, if it is possible to find historical concepts in electronic games, then they are not subject to proper historical analysis. However, it is understood that the use of analogy by the games is a positive point for learning historical reasoning and ideas. Although in an electronic game it may not be possible to find history as a discourse or narrative, the past becomes the present through the use of elements such as the digital construction of scenarios, landscapes, and characters. This is an important dimension because the virtuality of the electronic game offers good parameters for the understanding of historical phenomena. The game can be more convincing than the historical objectivity present in the means transmitted by traditional historiography (textual) because, by stimulating the exercise of imagination (albeit anachronically), it disseminates knowledge about the past, stimulates decision-making, allows the understanding of time as transformation, and favors the comprehension of history as a construct.

The impact of electronic games on historical conscience still must be understood. To this end, we examine how certain historians have discussed the relationship between history and electronic games. Responding to this question, Fogu (2009) states that videogames promote a paradigmatic change in historical semantics that leads to a break with modernist assumptions that have structured historiography since the 18th century, namely, the association of history with the past and the linear and progressive view of historical time. This break occurs as witnessing is replaced by simulation and virtuality: through the interactivity of videogames, historical time is spatialized. Kansteiner (2007) shares Fogu's (ibid) optimism in relation to videogames. He claims that the virtual

worlds and fictional elements of videogames offer notable opportunities for the exercise of counterfactual historical exploration.

NARRATIVE AND THE COMMUNICATION OF HISTORICAL KNOWLEDGE THROUGH ELECTRONIC GAMES

As discussed above, for historians, the discussion on narrative, history, and electronic games involves asking what historical conception is present in a certain game or how a set of events can be narrated or represented. According to Kee (2011), these questions are important for transforming electronic games into an effective means of communicating historical knowledge, in the sense of building into the universe of digital games the necessary conventions so that they, as media, are able to express scientific knowledge. According to the author, this process is a slow but achievable process, and the history of printed communication reveals that books themselves took a long time to establish the proper conventions for the expression of scientific knowledge. Kee (*ibid*) claims that the analysis of the inherent structure and the capabilities of the game must consider its genre, narrative, and mechanics. Kee analyzes what he considers to be the main game genres, namely action, simulation, and adventure games, using the narratological typology proposed by Todorov (2004) and certain ludological principles.

According to Kee (2011), action games have a narrative structure marked by a definite end. Todorov named histories that move from a negative state to a positive state “mythological narratives”. The aim of this type of narrative is the change of a term to its opposite or negation. The game offers well-defined objectives to players, and a *ludus*-based simulational mechanics is predominant (Caillois, 1990). Simulation games correspond to the narratives that Todorov (1971) named ideological, in the sense of having an abstract idea or rule that generates different adventures. They use variations of a specific situation or parallel applications of the same rule. They do not contain pre-established objectives, having a mixture of *ludus* and *paideia*. Adventure games avoid the single narrative structure and variation of the same theme. They correspond to the narrative that Todorov named “gnosiological” because they involve the transition from ignorance to knowledge through the exploration of the game world.

Next, Kee (2011) establishes a relationship between the game types in the debate on epistemology and the teaching of history in Canada, using the typology proposed by Seixas (2000): the best possible history; the disciplinary history; the post-modern history.

The best possible history model involves a single narrative of an evolution with the objective of providing the young with a shared entertainment about historical facts and a coherent purpose. This model is criticized for suppressing the knowledge that there is no consensus about the past. Disciplinary history believes that it is necessary to provide students the opportunity to evaluate recurrent interpretations about the past because doing so may bring them closer to the reality of the practice of historians. This perspective is criticized by post-modern historians who interrogate the possibility that historians disinterestedly construct interpretations of past and the possibility that students access them

objectively. The post-modern current believes that students should go beyond evaluating the merits of historical arguments to consider the criteria that underlie the historical construction of the arguments. The problem with our distance from the past and the difficulty of creating an accurate picture of what happened are highlighted. This current defends the need to lead students to the practice of historical research.

The epistemology of the “best possible history” can be properly expressed using a mythological narrative, which is present in action games and set in a gameplay based on *ludus*. A historical conception in terms of disciplinary history is aligned with a simulation game oriented by an ideological narrative. A post-modern conception of history would be conveniently expressed by an adventure game oriented by a gnosiological narrative.

FINAL CONSIDERATIONS

A videogame, as an electronic game, is precisely that: software, a digital simulation produced for entertainment purposes. A history game can be defined as an interactive fictional world set in representations or in an imaginary historical, produced with the resource of digital simulation. Its virtuality consists precisely of its complex mimetic nature, which, in the educational process, contributes to understanding and discussing the past.

The most recent developments in historiographical theory repositioned fiction in the representations and practices of historians, creating space for views and experiences about the past that are constructed in various fictional worlds, such as literature, memory, cinema, and digital games.

For the dissemination of historical knowledge, this perspective represents the juxtaposition of fictional worlds that begin to be seen as important elements in the process of the expression and appropriation of historical phenomena. The fictitious begins to be understood not as false but instead as something that is rooted in the real and orbits the sphere of the likely. Thus, for historians, the resource of fictional digital world creation may represent an effective form of expressing knowledge and representing history that offers a positive response to the challenges posed by the post-modern critique of historiography. Because history references both events and reports of events, it is possible to interact with the past even when in a certain game it may not be present as narrative.

In turn, notions such as “historical conscience” and “boundary works” confer a positive status to digital games in fields such as pedagogy and historical conscience. Finally, it is important to ask what conception of history is present in a given game and to reflect on the relationship between narrative structures, the representation of the past, and the conception of history in a given videogame. //

REFERENCES

- Aristóteles. (2005) *Arte poética*, São Paulo: Martin Claire.
- Arruda, E.P. (2009) *O jogo Age of Empires III desenvolve ideias e raciocínios históricos de jovens jogadores?* Tese (Doutorado em Educação), Belo Horizonte: UFMG.

- Arruda, E.P. (2011) “O papel dos videogames na aprendizagem de conceitos e analogias históricas pelos jovens”, *Ensino Em Re-Vista*, 2 :287-297.
- Berbert, C. (2007) “A História e as aporias da narratividade: um estudo sobre Jörn Rüsen, Paul Ricoeur e Carlo Ginzburg” in Serpa, Elio Cantalicio & Menezes, Marco Antônio (eds.) (2007) *Escritas da História: narrativa, arte e nação* Uberlândia: Edfu, pp.33-49.
- Caillois, R. (1990) *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*, Edições Cotovia: Lisboa.
- Cassar, R. (2013) “God of War: A Narrative Analysis”. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*. 7 (1): 81-99. disponível em <http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol7no1-5>, consultado em 10/02/2014.
- Chartier, R. (2009) *A história ou a leitura do tempo*. Belo Horizonte: Autêntica.
- Dovey, J. & Kennedy, H.W. (2006) *Games Cultures: Computer Games as New Media*. Open University Press.
- Frasca, G. (1999) *Ludology meets narratology: similitude and differences between (video)games and narrative*, disponível em <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>. consultado em 02/06/2013.
- Fogu, C. (2009) “Digitalizing historical consciousness”, *History and Theory*, Wesleyan University, (47): 103-121, disponível em <http://isites.harvard.edu/fs/docs/icb.topic645924.files/Fogu-HT-0509%20-%20Digitalizing%20Historical%20Consciousness.pdf>, consultado em 20/09/2013.
- Genette, G. (1995) *Discurso da narrativa*, Ed. Lisboa: Vega.
- Gaboriau, M. (1963) “Antropologia estrutural e História” in Lima, Luiz da Costa (ed.) (1963) *O estruturalismo de Lévi-Strauss*, Petrópolis: Vozes, pp.140-56.
- Gomes, R. (2009) *A poética dos tempos mortos: diálogos entre o cinema e o videogame*, disponível em http://desdobramentos.files.wordpress.com/2009/01/gamesar_renatagomes_final.pdf, consultado em 4/06/2013.
- Juul, J. (2001) “Games Telling stories?” *Game Studies The International Journal of Computer Game Research*. 1, (1).
- Kee, K. (2011) “Computerized History Games: Narrative Options”, *Simulation & Gaming*, 42 (4): 423-440.
- Koselleck, R. (2013) *O Conceito de História*, São Paulo: Autêntica.
- Kusiak, J. (2002) *Virtual Historiography: How History is Presented in Entertainment. Based Computer Games*. Truman State University.
- Laurel, B. (1993) *Computers as Theatre*, New York: Addison-Wesley.
- Mallon, B. & Webb, B. (2005) “Stand Up and Take Your Place: Identifying Narrative Elements in Narrative Adventure and Role-Play Games”, *ACM Computers in Entertainment*.
- Mayra, F. (2009) “Getting into the Game: Doing Multidisciplinary Game Studies” in Perron, B. & Wolf, M.J.P. (eds.) *The Videogame Theory Reader 2*, New York: Routledge, pp.313-330.
- Nielsen, S.E. (2008) *Understanding Videogames: The essential Introduction*, New York: Routledge.
- Propp, V. (2010) *Morfologia do conto maravilhoso*. 2ª. ed., Rio de Janeiro: Forense Universitária.
- Ryan, M. L. (2001) *Narrative as virtual reality: immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore; Londres: Johns Hopkins.

- Ryan, M. L. (2009) "From narrative games to playable stories", *StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies*, Nebraska, 1: 43-59.
- Rüsen, J. (2001) *Razão histórica: teoria da história; os fundamentos da ciência histórica*, Brasília: UnB.
- Silva, L. (2007) "Narratividade e filosofia da história: o debate pós-moderno II" in Serpa, Elio Cantalicio & Menezes, Marco Antônio (eds.), *Escritas da História: narrativa, arte e nação*, Uberlândia: EDFU, pp.81-93.
- Seixas, P. (2000) "Schweigen! die kinder! Or, does postmodern history have a place in the schools?" in P. Stearns, P. Seixas, & S. Wineburg (eds.), *Knowing, teaching and learning history: National and international perspectives*, New York: New York University Press, pp. 20-39.
- Stobart, D. (2013) "Playing with Fiction: Ludology and the Evolution of Narrative in Videogames", *5th Global Conference Videogame Cultures & the Future Of Interactive Entertainment*, Oxford.
- Todorov, T. (1971) "The 2 principles of narrative", *Diacritics*, 1(1), pp.37-44.
- Todorov, T. (2004) *As estruturas Narrativas*, São Paulo: Perspectiva.
- Vattimo, G. (2007) *O fim da modernidade: niilismo e hermenêutica na cultura pós-moderna*. 2ªed, São Paulo: Martins Fontes.
- Vesentini, C. (1997) *A teia do Fato*, São Paulo, HUCITEC: USP.
- Veyne, P. (2008) *Como se escreve a história; Foucault revoluciona a história*. Brasília: Editora UNB.
- Vogler, C. (2007) *The Writer's Journey: Mythic Structure For Writers*. Michael Wiese Productions.
- White, H. (1991) "Teoria literária e a escrita da história" in *Estudos Históricos*, 7 (13): 21-48.
- White, H. (2008) *Meta-história: a imaginação poética do século XIX*, São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo.
- Zagalo, N. (2009) *Emoções Interactivas, do Cinema para os Videojogos*, Coimbra: CECS/UM, Gracio Editor.

LUDOGRAPHY

Comunidades Virtuais – UNEB (2010), *Búzios*.

Comunidades Virtuais – UNEB (2008), *Tríade: Liberdade, Igualdade e Fraternidade*.

Sony Computer Entertainment (2005), *God of War*.

Ubisoft Montreal (2009), *Assassin's Creed II*.

SPONSORS

Our thanks to FAPESB (Foundation for the Bahia State Research) for financial support on the request 7017/2013 that allowed the development of this research.

BIO NOTES

Helyom Viana Telles, PhD in Social Sciences by the Federal University of Bahia, Researcher of Virtual Communities Research Group; Post-Doctorate in Education by the University of State of Bahia (UNEB).

E-mail: helyom@gmail.com

University of State of Bahia (UNEB), R. Silveira Martins, nº 2555, CEP 41.150-000, Salvador, Bahia, Brazil

Lynn Alves, Postdoctoral Fellow in Digital Games and Learning by University of Turim; Professor of University of the State of Bahia (UNEB) and Senai-Cimatec Faculty of Technology; Coordinator of the Virtual Communities Research Group.

E-mail: lynnalves@gmail.com

University of the State of Bahia Bahia (UNEB), R. Silveira Martins, nº 2555, CEP 41.150-000, Salvador, Bahia, Brasil; Senai-Cimatec Faculty of Technology, Av. Orlando Gomes, 1845, CEP 41650-010, Salvador, Bahia, Brazil.

* **Submitted: 30-11-2014**

* **Accepted: 15-3-2015**

INTERATIVIDADE, EXPRESSIVIDADE E ENGAJAMENTO NO NEWSGAME “DE VOLTA A 1964: SUA VIDA EM TEMPOS DE DITADURA”

Lilian Cristina Monteiro França

RESUMO

Em 2014, uma série de eventos tem marcado os 50 anos do golpe militar no Brasil, com destaque para a revista *Superinteressante*, que empreendeu a revisão dos fatos por meio do *newsgame* “De volta a 1964: sua vida em tempos de ditadura”. A proposta deste *paper* é analisar o *newsgame* considerando-se a sua expressividade, engajamento e experiência proporcionados ao jogador com base nos conceitos desenvolvidos por Frasca (2001), Bogost (2008), Bogost, Ferrari & Schweizer (2010), Iurgel & Zagalo (2009), Ferrari (2009), Gonçalves & Zagalo (2010) Zagalo (2012), Sicart (2008), entre outros. A partir da experiência com o jogo foram categorizados os níveis de interatividade e reatividade disponibilizados, de acordo com os possíveis percursos a serem trilhados pelo leitor/jogador. A análise desenvolvida permite verificar até que ponto o exercício de simulação proposto delinea narrativas vinculadas ao perfil editorial da revista e em que medida pode fomentar o debate público.

PALAVRAS-CHAVE

Newsgames; interatividade; expressividade; engajamento

INTRODUÇÃO

Newsgames resultam do “o encontro entre o jornalismo e os *cartoons* políticos”, escreveu Gonzalo Frasca, pioneiro desenvolvedor, estudioso e criador do termo *newsgames*. Bogost, Ferrari & Schweizer (2010: 13) ampliam o conceito de Frasca e definem: “[...] ‘newsgame’ sugere *qualquer* intersecção entre jornalismo e jogo”¹. Para Déda & Zagalo (2010):

Os *Newsgames* como assim são denominados, são jogos baseados em notícias jornalísticas que configuram uma nova forma de transmitir um fato mergulhado no campo imersivo dos vídeos Jogos. Esta ferramenta permite criar um modelo de transmissão informativa interativa tornando o jornalismo mais participativo e ainda atuando como uma plataforma móvel de divulgação (Déda & Zagalo, 2010: 130).

Os *newsgames* surgem em um contexto marcado pela “gameificação” da sociedade e pelo advento do jornalismo *on-line*. O processo de “gameificação” da sociedade tem tirado os videogames de sua função de entretenimento para gerar parcerias com diferentes áreas (educação, jornalismo, cinema, entre outras), originando novas formas de

¹.Grifo dos autores. Todas as traduções realizadas neste artigo são da própria autora.

narrativas que visam atender às expectativas de um público que vem, cada vez mais, acumulando conhecimentos e práticas com jogos eletrônicos. De acordo com o especialista em *games* Ian Bogost (2008: 19), “[...] As pessoas que jogam vídeo game desenvolvem valores, estratégias e abordagens para a prática do jogo em si”, os eventos que se desenrolam “dentro” do espaço do *game* desdobram-se para o cotidiano, produzindo na visão de mundo do jogador. A relação com o vídeo games intensifica-se com o desenvolvimento tecnológico que amplia a verossimilhança e a aproximação com situações reais, favorecendo a imersão no ambiente do jogo.

Ao mesmo tempo, esse mesmo desenvolvimento tecnológico impacta o campo jornalístico, colocando em xeque a sua estrutura tradicional, ancorada na produção de conteúdo impresso e sustentada pelos lucros advindos, sobretudo, da receita publicitária. Em um momento de crise financeira, dos modelos de negócios, dos suportes, da publicidade, do acesso, de relevância, em um ambiente de competitividade em que as empresas precisam não só competir entre si, mas também com a produção jornalística oriunda de *sites* colaborativos e redes sociais, as empresas jornalísticas abriram-se para a inovação: versões *on-line* de suas edições, aplicativos específicos para suportes móveis (*smartphones* e *tablets*), formação de equipes multidisciplinares e reestruturação da lógica narrativa do conteúdo produzido, esboçando uma “nova mídia”.

A colisão entre a mídia tradicional e a nova mídia, como entende Jenkins (2006), acontece numa época de convergência: “Bem-vindo à cultura da convergência, onde as mídias antigas e novas colidem, onde as ‘bases’ e a mídia corporativa se cruzam, onde o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor de mídia interagem de forma imprevisível” saúda Jenkins (2006: 11), que apresenta um novo paradigma para pensar a sociedade, alicerçado na convergência midiática, na cultura participativa e na inteligência coletiva.

Pensar com base nesse novo paradigma é desafiador e demanda uma revisão das certezas que fundamentam e balizam a reflexão teórica, como acontece com os *newsgames*, estruturas narrativas que unem a seriedade do bom jornalismo ao caráter lúdico dos vídeo games. Com os pés fincados nesse terreno movediço, novo, repleto de conceitos provisórios, mas que já conta com uma vasta literatura, pretende-se, neste *paper*, analisar o *newsgame* “De volta a 1964: sua vida em tempos de ditadura”, lançado em 1 de abril de 2014, pela revista *Superinteressante*, data do golpe militar que deu origem a vinte anos de ditadura militar no Brasil.

A partir da experiência com o jogo, e, considerando-se a sua expressividade e engajamento, foram categorizados os níveis de interatividade (linear, hierárquica, de suporte, de simulação, de *hyperlinks*) e reatividade disponibilizados, de acordo com os possíveis percursos a serem trilhados pelo leitor/jogador. A análise realizada permite verificar até que ponto o exercício de simulação proposto delineia narrativas vinculadas ao perfil editorial da revista e em que medida pode fomentar o debate público e contribuir para uma determinada compreensão dos significados do golpe para o país.

APRESENTANDO O NEWSGAME “DE VOLTA A 1964: SUA VIDA EM TEMPOS DE DITADURA”

O ano de 2014 marca os 50 anos do golpe militar que aconteceu no Brasil. O evento recebeu por parte da mídia² uma atenção especial a partir do segundo semestre de 2013, momento em que uma série de eventos passaram a ser pautados, a fim de realizar uma revisão histórica daquele momento crítico para o país. Cada veículo buscou encontrar um meio para discutir um tema que impactou a vida de milhões de brasileiros e mudou os destinos da nação.

Para marcar presença na discussão, a revista *Superinteressante* optou por produzir conteúdo relativo ao tema no formato de um *newsgame*, tendência que vem sendo adotada por importantes veículos de mídia no mundo todo. Bogost, Ferrari & Schweizer (2010), na obra clássica *Newsgames: journalism at play*, consideram a crise que o jornalismo mundial atravessa e a necessidade de desenvolver novos modelos de negócios e novas linguagens que possam atrair leitores contribui para que o jornalismo adote uma perspectiva inovadora: “[o] jornalismo pode e vai abraçar novos modos de pensar a notícia e novos modos de produção” (Bogost, Ferrari & Schweizer, 2010: 10).

A *Revista Superinteressante*, lançada em 1987 pela *Editora Abril*, com o objetivo de atuar na área de divulgação científica, ganhou a credibilidade do público, passando a ser respeitada como veículo de alfabetização científica, conquistando um público fiel para suas edições impressas e, posteriormente, para a edição digital. Em pesquisa publicada pela ComScore (2014) a revista recebeu 11.482.000 *page views*, 3.189.000 *unique visitors* no mês, de uma audiência composta por 55% de leitores do sexo masculino e 46%, do sexo feminino, com 87% dos leitores na faixa dos 15 aos 34 anos (36% deles entre 15 e 19 anos), dos quais 11% integram a classe A, 61% a classe B e 27% a classe C (a classe D representa apenas 1% e a E não tem representação, 0%).

O perfil da revista atrai a atenção do público jovem, em especial os que cursam os ensinos médio e superior, razão pela qual seus editores têm optado por investir no desenvolvimento de novas linguagens para a divulgação científica, entre elas os *newsgames*, tornando-se pioneira na criação de jogos de notícias no país. A *Superinteressante* é editada pelo Núcleo Jovem da *Editora Abril* e em 2008 lançou o *newsgame* “CSI — A ciência contra o crime”, que obteve muita receptividade, incentivando o investimento no formato. “Filosofighters”, “O jogo da Máfia”, “A evolução do Movimento”, “Corrida Eleitoral”, estão entre os mais acessados *newsgames* da *Superinteressante*.

O interesse gerado pelos *newsgames* preparados pelo Núcleo Jovem da editora, dirigido em 2008 por Fred di Giacomo Rocha, responsável por trazer o formato para a revista, tornou-se um interessante filão de mercado, passando a integrar a rotina de produção da *Superinteressante* desde então. Diante do ambiente criado, o desafio de produzir conteúdo sobre o golpe de 1964 para um público eminentemente jovem, fez com que os editores decidissem construir um *newsgame* que simulasse algumas das situações

² Embora não seja o objetivo desta análise, cabe pontuar que no cenário brasileiro alguns veículos de mídia foram considerados como um braço forte da ditadura militar, apoiando o golpe e atuando para garantir a sustentabilidade para o regime, o que torna o tratamento do tema especialmente espinhoso em alguns casos, o que ensejaria uma análise específica acerca do tratamento dado aos 50 anos do golpe pelos diferentes meios de comunicação.

que a população brasileira enfrentou no período, dando origem ao *newsgame* “De volta a 1964: sua vida em tempos de ditadura” (Figura 1), título que remete ao filme “De volta para o futuro”, 1985, dirigido por Robert Zemeckis. Aliás, a pergunta chave para o jogo é: “E se você tivesse acordado em 31 de março de 1964?”.



Figura 1 – Tela de abertura do *newsgame* “De volta a 1964: sua vida em tempos de ditadura”

O *Blog da Superinteressante* na apresentação do *newsgame*, assinada por Mariana Nadai, explica:

Um momento de decisões difíceis. Foi com essa premissa que nós, da redação da SUPER, nos propusemos a olhar para os 50 anos do golpe militar brasileiro, **comemorado neste 1º de abril de 2014**, e os 21 anos de ditadura que se seguiram a ele. Mas, decidir o enfoque era apenas parte da questão do que seria um especial sobre o período. Era preciso, acima de tudo, saber como apresentar esse momento histórico aos nossos leitores (*Blog da Super*, 2014)³.

O texto de apresentação trata dos 50 anos do golpe militar como um evento a ser comemorado. De acordo com o dicionário *Houaiss*, o verbo comemorar significa: 1. trazer a lembrança, recordar, memorar; 2. fazer comemoração, realizar cerimônia de evocação; 3. celebrar com festa, festejar. Os significados do termo “comemoração” podem produzir diferentes sentidos, entre eles, o mais comumente encontrado no senso comum se refere a uma situação que merece ser compartilhada com alegria: “comemorar a vitória”, “comemorar o aniversário”; menos frequente é o emprego nos casos de morte, tragédias, por exemplo, dificilmente se encontra na mídia as expressões “comemorar a morte”, “comemorar a tragédia” ou “comemorar o ataque”, e quando isso acontece é visto como uma gafe (ato e/ou palavra impensada, indiscreta, desastrada; indiscrição involuntária, conforme o *Houaiss*) que merece um pedido de desculpas.

³ Grifo da autora.

Considerando-se o perfil do público da *Superinteressante*, composto, sobretudo, por jovens entre 15 e 34 anos, nascidos, portanto, a partir de 1980 (o período do golpe foi de 1964 a 1981), que não viveram os anos da ditadura, a expressão “comemorado neste 1º de abril de 2014” surge como indício da linha editorial adotada. Aliás, em pesquisa no Google, com a frase “comemorado neste 1º de abril de 2014”, só surgem seis resultados, todos eles remetem ao *Blog da Superinteressante* que conferiu à data contornos de alegria, quer tenha sido voluntária ou involuntariamente.

O segundo parágrafo da apresentação explica:

Como faríamos para tratar de uma efeméride que o Brasil inteiro, ou pelo menos todos os meios de comunicação que se prezem, estariam falando? Em tempos da *snowfalização* da informação, não vou negar que chegamos a pensar em fazer um conteúdo do Golpe com efeito paralaxe. Mas, as nossas raízes falaram mais alto e achamos que esse seria o melhor momento de retomar a produção um modelo que fomos pioneiros no Brasil: o *newsgame*. Foi assim que nasceu o “De volta a 1964 – Sua vida em tempos de ditadura” (Blog da Super, 2014).

A equipe da *Superinteressante* faz menção ao artigo *Snow Fall* do *The New York Times*, publicado em 2012, que relata os acontecimentos ocorridos em uma tempestade de neve, ganhador do prêmio *Pulitzer* e o artigo mais visualizado do ano, embora só tenha sido publicado em dezembro. O documentário multimídia deu origem ao termo *snowfallization* (aportuguesado para *snowfallização*), derivado do verbo *snowfalling*, criado a partir do título do artigo, fato que demonstra a importância da linguagem utilizada e a inauguração de uma nova forma de escrever grandes reportagens.

Em 2013, a *Folha de S. Paulo* lançou a série *Tudo Sobre* com o especial *A Batalha de Belo Monte*, e o portal de notícias *G1* publicou *Buy buy Brasil*, ambos seguindo o exemplo de *Snow Fall*. Os editores da *Superinteressante* demonstraram interesse em seguir pelo mesmo caminho, razão pela qual “De volta a 1964: sua vida em tempos de ditadura” apresenta uma estrutura híbrida, reunindo elementos do *newsgame* e dos documentários multimídia.

Um terceiro ponto que merece destaque na apresentação do jogo é a menção ao pouco tempo disponível para o desenvolvimento do jogo: “De lá para cá, foi uma corrida contra o tempo. Tínhamos apenas dois meses para apurar, escrever, desenhar e programar o jogo” (Blog da Super, 2014). Como já foi mencionado, toda a mídia nacional já se organizava desde o segundo semestre de 2013 para tratar dos 50 anos do golpe, o que releva uma decisão tardia da *Superinteressante*, talvez levada em conta em função da necessidade de se fazer presente à discussão, como os principais veículos de imprensa: “Como faríamos para tratar de uma efeméride que o Brasil inteiro, ou pelo menos todos os meios de comunicação que se prezem, estariam falando?” (Blog da Super, 2014).

Encerrando a apresentação, Mariana Nadai convida os leitores para conhecer o jogo: “E, como a ideia é aprender com o jogo, além de brincar, você também se informa com uma linha do tempo completa, sobre todos os anos da ditadura militar no Brasil.

Ficou curioso para saber qual seria o seu destino em tempos de ditadura? Não perca mais tempo. Jogue agora!” (Blog da Super, 2014). Mais uma vez percebe-se que o evento foi tratado de forma “leve”, procurando associar à experiência de imersão contornos de “brincadeira”, fato que, de certa forma, esvazia a complexidade do golpe e de seus desdobramentos, para o país que passou cerca de 20 anos numa ditadura militar. Nas palavras de Bogost, Ferrari & Schweizer (2010: 10),

Newsgames não são um bálsamo encantado que vai curar os males das organizações de notícias durante a noite. Mas eles representam uma oportunidade real e viável para ajudar os cidadãos a formar crenças e tomar decisões.

Os autores fazem questão de afirmar que os *newsgames* devem levar sempre em conta a premissa da seriedade. Seus conteúdos devem propiciar ao leitor informação, desenvolvimento de espírito crítico, tomada de posição e aprofundamento em temas relevantes. A ludicidade deve ser o fio condutor no *newsgame*, mas o aspecto predominante não pode ser o entretenimento.

Os aspectos destacados na apresentação funcionam como pressupostos de toda a estrutura narrativa do *newsgame*, deixando transparecer o ponto de vista da *Abril*, sua linha editorial, e uma perspectiva de “desagravo”, como se pode verificar ao longo do jogo, como será discutido a seguir.

INTERATIVIDADE, EXPRESSIVIDADE E ENGAJAMENTO NO “DE VOLTA A 1964”

Interatividade e participação são conceitos que algumas vezes são tomados como sinônimos. Para fins da análise a ser empreendida no escopo deste estudo, os conceitos serão tratados de acordo com as definições propostas por Jenkins (2006):

Interatividade refere-se às formas como as novas tecnologias foram concebidas para serem mais sensíveis ao *feedback* dos consumidores. Pode-se imaginar diferentes graus de interatividade ativados por diferentes tecnologias de comunicação, que vão desde a televisão, que nos permite apenas mudar de canal, até vídeo games que podem permitir que os consumidores ajam de acordo com o mundo representado [...]. A participação, por outro lado, é moldada pelos protocolos culturais e sociais. Assim, por exemplo, a quantidade de conversa possível em uma sala de cinema é determinada mais pela tolerância do público em diferentes subculturas ou contextos nacionais do que por qualquer propriedade inata do próprio cinema. A participação é mais aberta, menos controlada pelos produtores de mídia e muito mais sob o controle de consumidores de mídia (Jenkins, 2006: 142).

A decupagem do jogo que se segue, será, portanto, pautada tanto nas alternativas propostas pelos produtores do jogo (interatividade) quanto nas possibilidades de engajamento do jogador (participação).

A estrutura narrativa do jogo é baseada em uma lógica de oposições binárias que vai determinado o caminho a ser seguido até chegar a um desfecho. A cada opção surge uma tela totalizadora, indicando qual percentual de jogadores fez a mesma opção.

Em primeiro lugar, cabe caracterizar o *newsgame* “De volta a 1964”. Bogost, Ferrari & Schweizer (2010) identificam sete tipos de *newsgames*: *current events*, *infographics*, *documentary*, *puzzles*, *platforms*, *literacy* e *community*⁴. “De volta a 1964: sua vida em tempos de ditadura”, encaixa-se na classificação de *current event games*, assim definidos pelos autores:

Current event games têm poucos requisitos de sistema e ampla distribuição em portais de jogos *on-line* e em *sites* de organizações patrocinadoras. Eles são muitas vezes criados em Adobe Flash, uma tecnologia multimídia com acesso quase universal que pode ser embutida diretamente em páginas da *Web*. Produzir um *current event game* não apresenta desafios técnicos, mas sim de logística. Seus criadores devem equilibrar *timelines* com qualidade, decidir se os jogos devem cobrir uma questão política isolada ou uma questão social em curso. Como os *current event games* são curtos e compactos, têm que trabalhar duro para garantir que seus jogadores entendam imediatamente o contexto e as limitações do tema e da abordagem do jogo. Alguns *current event games* explicitam os fatos através de texto ou vídeo, ao passo que outros seguem o exemplo de Frasca, na tentativa de influenciar a opinião através do jogo por si só (Bogost, Ferrari & Schweizer, 2010: 15).

Largamente distribuído, produzido em HTML 5, estruturado em torno de decisões logísticas que devem ser tomadas pelo leitor, apresenta uma *timeline*, vídeos, fotos e demanda, de certa forma, conhecimentos mais amplos do que os inscritos no jogo. Bogost, Ferrari & Schweizer (2010) subdividem os *current event games* em: *editorial games*, *tabloid games*, e *reportage games*⁵. “De volta a 1964” é um *editorial game*: “*Editorial games* são *current event games* com um argumento, ou seja, aqueles que tentam de alguma forma persuadir os jogadores” (Bogost, Ferrari & Schweizer, 2010:15). Os argumentos subjacentes ao “De volta a 1964” serão discutidos ao longo deste *paper*, conforme forem sendo analisadas as suas estruturas narrativas.

A tela de abertura oferece três possibilidades ao jogador: exibição de um vídeo, “iniciar” e “linha do tempo” (Figura 2). O vídeo, hospedado no *Youtube*, tem a duração de um minuto e faz uma retrospectiva dos primeiros fatos que levaram a instauração da ditadura militar: são apresentadas fotos (em preto e branco) e manchetes de jornais, animadas, com legendas em vermelho, mostrando de modo dramático o “tempo de decisões difíceis”, inclusive com uma foto do jornalista Vladimir Herzog, enforcado em sua cela, nas dependências do Destacamento de Operações de Informações — Centro de Operações de Defesa Interna (DOI-CODI), onde foi preso pelo regime militar. O vídeo é, principalmente, um resumo e um convite para o jogo.

⁴ Dada a complexidade da tradução dos termos propostos pelos autores optou-se por manter as subdivisões em inglês, como no original.

⁵ Pelas mesmas razões descritas na nota 9, optou-se por manter as subdivisões em inglês, como no original.



Figura 2 – Tela de abertura do “De volta a 1964”

O vídeo teve 36.693 visualizações (até 30 de setembro de 2014) no canal da *Superinteressante* no Youtube, com 106 likes e 22 dislikes, um número pouco expressivo considerando-se o número de leitores (como indica a pesquisa já mencionada da *ComScore*, 2014) e o destaque dado pela mídia para os 50 anos do golpe. O grau de participação foi muito pequeno, apenas 128 internautas que visualizaram o vídeo deram a sua opinião sobre ele (0,35%) e 17% indicaram não ter gostado (*dislike*).

O fato talvez se deva ao caráter pouco dinâmico do vídeo, composto apenas por imagens animadas de fotos e jornais, com legendas curtas e pontuais, sempre em caixa alta: “Forças armadas tiram do poder o presidente João Goulart”, “É instaurada uma ditadura militar no Brasil”, “Militares interrompem garantias do governo democrático”, “Cassam direitos políticos”, “Interrompem eleições diretas”, “Limitam a liberdade de expressão”. “Opositores são presos, torturados e mortos”, “O regime militar acaba 21 anos depois do golpe”, “Até hoje, crimes da época permanecem sem apuração, julgamento ou punição”, “Um período de decisões difíceis”, “Reviva este momento”. Reproduções de três primeiras páginas, todas do jornal *Última Hora* (do Rio de Janeiro), com as manchetes “Tropas do Governo na divisa com Minas” (31/03/1964); “Sublevação em Minas para depor Jango” (01/04/1964) e “Ato Institucional foi decretado” (10/04/1964) entremeiam as fotos.

O jornal *Última Hora* era o único jornal favorável ao presidente deposto, o que denota o ponto de vista editorial da *Superinteressante*, evitando registrar a posição de outros veículos: o *Jornal do Brasil*, edição de 1 de abril de 1964 traz a manchete: “S. Paulo adere a Minas e anuncia marcha ao Rio contra Goulart”, na mesma data a *Folha de S. Paulo* publica: “São Paulo parou ontem para defender o regime”. Cabe notar que o

Última Hora foi comprado em 1971 pela empresa *Folha da Manhã*, a mesma que editava a *Folha de S. Paulo*.

A “linha do tempo” (Figura 3) tem como data de entrada 1961 e o primeiro evento é a renúncia do então presidente Jânio Quadros e os anos de Governo de João Goulart (Jango) até o golpe de 1964.

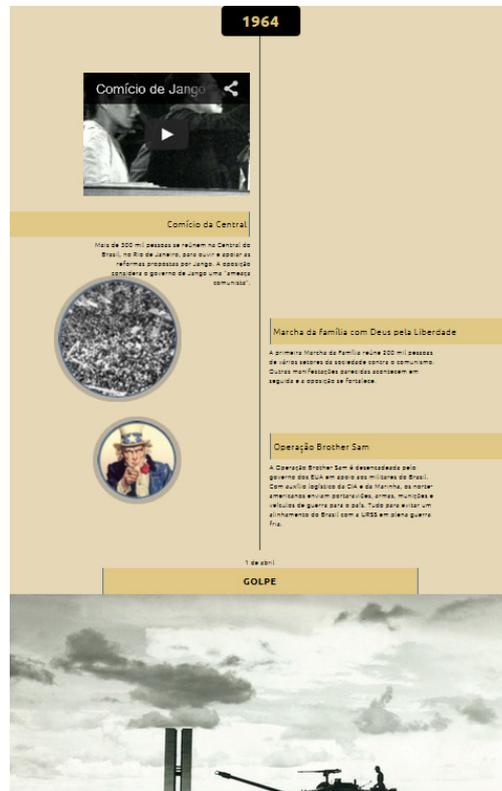


Figura 3 – Print da linha do tempo do “De volta a 1964”

A linha do tempo apresenta fotos e vídeos, mas não há *links* para outros conteúdos, o que poderia ampliar a capacidade informativa do *game*. O último evento da linha é a eleição do presidente Tancredo Neves, eleito pelo voto popular, como resultado do movimento “Diretas já”, que culminou em 1985.

“Clicando” em “iniciar” o leitor deve cadastrar alguns dados, como explica o *newsgame*: “Calma, não estamos lhe monitorando. Seus dados ajudarão a Super a fazer uma matéria sobre o jogo” (Redação da Super, 2014); são inseridos: idade, sexo e Estado (opções válidas para os Estados brasileiros, se alguém reside fora do país não há como registrar o fato).

O próximo passo é ler um texto sobre o contexto mundial, mencionando a Guerra Fria, e surge um convite para que o jogador escolha se aceita ou não o convite para participar da “Marcha da Família”: “sim” ou “não”. Cada escolha determina um percurso diferente, que vai gerando novas opções, até chegar a conclusão do jogo. Para quem seleciona “sim” (o *newsgame* informa que 36% dos jogadores tomam essa decisão) são oferecidas duas novas possibilidades: “ir ao encontro” ou “ficar em casa”.

Para quem decide “ir ao encontro” (56% dos jogadores o fazem) a tarefa seguinte será escolher se “desce do ônibus” ou “volta para casa” ao visualizar policiais e militantes de esquerda próximos à faculdade.

O jogo de oposições binárias prossegue. Para quem “desce do ônibus” e considerando-se a criação do Serviço Nacional de Informações — SNI — é feito um convite para participar de uma discussão sobre o movimento de Resistência ao Regime Militar (82% participam do encontro).

A narrativa discorre sobre o contexto, sendo que as saídas são: “Luta de Massas” ou “Luta Armada”. Não existem informações que subsidiem a decisão: não há explicações sobre o que é luta de massas, nem as implicações acerca da luta armada, mesmo assim, 24% dos jogadores seguiriam a segunda opção, lutando ao lado da guerrilha liderada por Carlos Marighella.

Surge então um aviso: “Atenção: Para esta situação você terá apenas 60 segundos para responder (caso não responda no tempo determinado escolheremos uma opção para você)” (Redação da Super, 2014). Após ler um breve texto explicativo sobre a guerrilha rural, o jogador deve decidir se “participa” ou “não participa” e 73% segue em frente.

O último quadro apresenta o resultado geral do percurso: “7% das pessoas que responderam tiveram o mesmo desfecho que você” (Redação da Super, 2014). O desfecho para quem decidiu aceitar a todos os convites é então apresentado:

QUE PAÍS É ESTE? Você decide participar da guerrilha rural e segue viagem para um lugar próximo às margens do rio Araguaia, no Pará. Mas essa localização é descoberta pelo Exército e você é brutalmente assassinado. A onda de violência atinge também os moradores da região. Oficiais cortam a cabeça e as mãos das vítimas e as deixam em sacos para identificação pelo Exército. Segundo estimativa dos militares, mais de 80 guerrilheiros morrem (Redação da Super, 2014)⁶.

A tela apresenta o desenho estilizado de um jovem assassinado (Figura 4).



Figura 4 – Print da tela de um dos desfechos possíveis para o “De volta a 1964”

⁶ Grifo no original.

O jogo leva a outros desfechos similares (Figura 5), fazendo perceber que, basicamente existem dois caminhos, um tomado por aqueles que demonstram maior engajamento político e outros que preferem se distanciar de tais questões.

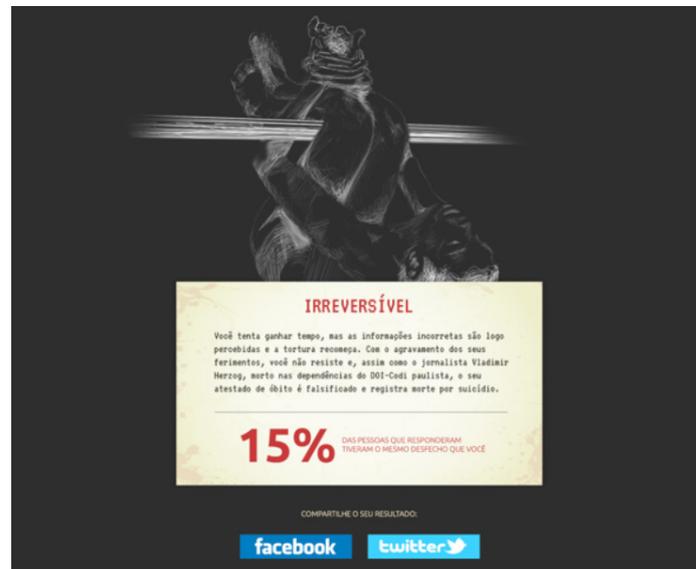


Figura 5 – Print da tela de um dos desfechos possíveis para o “De volta a 1964”

O percurso descrito representa um dos movimentos possíveis a partir das interações disponíveis. De acordo com Sims, podem ser identificados três tipos de interatividade através da *web*:

Interação linear: seguir e retroceder; *Interação hierárquica*: utilizando menus; *Interatividade de suporte*: com tópicos de auxílio e apresentação de tutoriais e caminhos pré-determinados a seguir; *Interatividade de simulação*: o usuário relaciona ações que são possíveis na realidade; *Interatividade de hiperlinks*: o usuário tem à disposição caminhos para navegar, podendo se dirigir para um caminho diferente do anterior (Sims citado por Almeida, 2003: 8).

Com base nessa tipificação, a estrutura narrativa do “De volta a 1964” encaixa-se nos tipos: interatividade de simulação, pois o jogador deve se colocar no lugar de alguém que enfrenta os desdobramentos do golpe militar de 1964 e interatividade de *hiperlinks*, na medida em que escolhe o caminho a seguir. Entretanto, o grau de interatividade é baixo, já que as opções se resumem ao longo do jogo a “ir” ou “não ir”, “participar” ou “não participar”, “aceitar” ou “não aceitar”.

O *newsgame* é montado numa estrutura hipertextual, da mesma forma que outros jogos da *Superinteressante*, como o *CSI — A Ciência contra o crime*, o que nem sempre favorece a interatividade e a participação. Para Primo (2003: 3) “Se antes participação rimava com discussão, hoje participar rima com apontar-clicar. Nesse cenário, quanto mais “clicável” é um *site*, mais interativo ele será considerado (mesmo que todas as reações dos *links* e botões já estejam determinadas na programação/previsão)”, nesse sentido “De volta a 1964” quase não é “clicável”, já que eles aparecem apenas sete vezes (no percurso descrito) depois de iniciado o jogo.

Pensando com Sicart (2008: 32), os *newsgames* são: «Jogos sérios, projetados para ilustrar um aspecto específico e concreto da notícia por meio da retórica processual, com o objetivo de participar do debate público», assim, os fatos tratados pelo “De volta a 1964” poderiam ter merecido um melhor tratamento, ampliando as possibilidades de interação e participação através da discussão de questões significativas para o país. No início deste texto, mencionou-se o fato do jogo ter sido feito muito rapidamente (mesmo considerando-se que os *newsgames* em geral são feitos de modo acelerado), parece ter faltado à equipe de desenvolvedores mais tempo para estabelecer outras conexões.

Existe um vasto material sobre o golpe de 1964 produzido, inclusive pela própria *Editora Abril*, que não foi aproveitado, entre eles destacam-se vídeos, mapas, documentos, sem contar documentos atuais e iniciativas ligadas ao momento histórico que o país enfrenta. A frase “De volta a 1964: sua vida em tempos de ditadura”, pesquisada no *Google* resulta em apenas 357 resultados, quase todos limitados a comentar o lançamento do *game*, o que dá indícios de baixa participação. A matéria mencionada no início do jogo ainda não foi divulgada. Como o *newsgame* foi enquadrado na categoria *editorial games*, é preciso ter em mente alguns aspectos desse tipo de estrutura para prosseguir com a análise.

Na verdade, Ferrari (2009) diferencia *newsgames* de *editorial games*:

A diferença entre “*newsgame*” e “*editorial game*” é distorcida. Basicamente, a nossa sugestão é que a maioria dos jogos chamados “*newsgames*” não têm as mesmas intenções ou objetivos de relatos tradicionais como a “notícia”, mas sim as mesmas intenções do artigo de opinião: ou seja, persuadir; portanto, devemos rotular estes artigos de opinião digitais como “editoriais” ao invés de “notícias”. A maioria das pessoas, provavelmente, está inclinada a ignorar a possível distinção, porque não parece haver prova suficiente de que precisamos de uma; em primeiro lugar (nós não podemos apontar a que um *newsgame* “propriamente jornalístico” seria semelhante, como Paolo Pedercini já fez). No final iremos (esperamos) ter uma melhor compreensão da relação entre *editorial* e *notícia*, bem como uma compreensão mais firme da retórica processual usada em *editorial games* (Ferrari, 2009: 1).

“De volta para 1964” mostra-se muito mais próximo de um *editorial game* do que de um *newsgame*, uma vez que o foco não está nas notícias, estas aparecem de modo a costurar a narrativa, a informação aparece sintetizada, amarrada a um ponto de vista, como percebe-se, por exemplo, em um dos possíveis caminhos do jogo surge a seguinte questão: “Você gosta do seu emprego, apesar de não ganhar tão bem assim. Eis que um amigo te indica para uma vaga numa grande empresa, onde você terá um salário mais alto para fazer um serviço bem mais chato e burocrático. O que você prefere?” (Redação da Super, 2014); qual o objetivo dessa pergunta? Em que esse fato se relaciona especificamente com o golpe? Fica evidente a necessidade de encontrar um desfecho condizente com o ponto de vista desenvolvido. Quem permanece no emprego recebe a seguinte mensagem:

ALEGRIA, ALEGRIA Você decide priorizar um estilo de vida mais simples e continua trabalhando no mesmo emprego por muitos anos. Apesar de se informar sobre o que acontece no Brasil, você não é afetado diretamente pelas mãos de ferro do regime. Depois da redemocratização do Brasil, você se afasta ainda mais da política e costuma anular seus votos (Redação da Super, 2014).

O resultado indica que uma vida de apatia política, pouco engajamento e sem grandes ambições leva a uma vida feliz (Figura 6). O discurso contido no trecho destacado mostra a distância entre a narrativa do jogo e a narrativa dos fatos, como se verifica na passagem “Apesar de se informar sobre o que acontece no Brasil, você não é afetado diretamente pelas mãos de ferro do regime”, que faz parecer que o jogador não vive no Brasil ou que é possível viver numa ditadura militar sem ser por ela afetado.



Figura 6 – Print da tela de um dos desfechos possíveis para o “De volta a 1964”

Para o jogador que optou por “mudar de emprego”, a próxima jogada é decidir o que fazer com o bônus recebido: “Sua carreira profissional deslançou e agora você faz parte de uma parcela da população que não precisa se preocupar com dinheiro e que passa ilesa pelos anos mais duros da ditadura. Você recebe uma bonificação de final de ano da empresa. O que você quer fazer com o dinheiro?” (Redação da Super, 2014), e surgem duas possibilidades: “Dar entrada numa casa” ou “viajar com a família”. Qualquer que seja a escolha a próxima pergunta é a mesma: “A ditadura militar nunca te afetou de maneira negativa. Agora, seu filho adolescente pediu permissão para participar de uma das manifestações contra o regime. O que você faz?” (Redação da Super, 2014).

Essa etapa do *newsgame* poderia ser suprimida, já que ambas as respostas levam para o mesmo lugar. Mais uma vez o fio narrativo sai do contexto das notícias e assume um caráter editorial e, mais, vai se descontextualizando, deixando o golpe para trás. A questão do golpe militar de 1964 vai sendo enfraquecida diante de aspectos triviais de todo cotidiano e não somente daquele momento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao contrário de alguns temas típicos da cultura contemporânea, os estudos sobre os *newsgames* apresentam o fenômeno com uma literatura densa e cuidadosa. Os escritos de Frasca (2001), Bogots (2008), Bogost, Ferrari & Schweizer (2010), Iurgel & Zagalo (2009), Ferrari (2009), Gonçalves & Zagalo (2010) Zagalo (2012), Sicart (2008), autores que serviram de embasamento para a análise aqui apresentada, reúnem uma série de elementos que permitem contextualizar os jogos de notícias e relacioná-los com outros produtos culturais, apresentando suas potencialidades e limites, as perspectivas futuras e os desdobramentos desse tipo de estrutura narrativa no ambiente midiático.

Um primeiro ponto a destacar é a retomada do pensamento de Huizinga (1938: I), para quem “É no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve” (prefácio), conferindo músculos para se pensar os *newsgames* dentro da perspectiva do autor, que trata o jogo como um assunto sério, que “distingue e tipifica tudo o que acontece no mundo” (Huizinga, 1938: I).

Outro aspecto importante é o estudo das formas narrativas, da linguagem e da retórica, o que confere aos *newsgames* um horizonte de estudos mais largo e consistente, inserindo-o sincrônica e diacronicamente no eixo das produções culturais cujo suporte é a internet.

Um terceiro ponto que enriquece as pesquisas sobre o tema é o fato de que muitos dos estudiosos são também desenvolvedores de *games*, ou seja, conhecem a lógica da programação, o que é ou não possível fazer, até que ponto um *newsgame* é tolhido pela complexidade do código ou pelas limitações tecnológicas.

Os estudos mencionados dão conta de que os *newsgames* disseminaram-se rapidamente e que as perspectivas de utilização do formato se ampliam, aprimorando, a cada dia, a experiência do jogador. Num ambiente de convergência digital (Jenkins, 2010) em que as formas tradicionais de comunicação enfrentam a crise gerada pelo consumo de conteúdo produzido e distribuído pela rede mundial de computadores, as empresas jornalísticas veem nos *newsgames* uma das alternativas possíveis para atrair o leitor.

A experiência da revista *Superinteressante*, da Editora Abril, merece destaque, tornando-se pioneira do Brasil e incentivando o investimento em *newsgames*, ao mesmo tempo em que vai formando um público receptível e este tipo de linguagem.

“De volta a 1964: sua vida em tempos de ditadura”, o *newsgame* aqui analisado, possui um baixo grau de interatividade, podendo ser classificado como um *game* reativo, cuja estrutura se fundamenta em poucas alternativas preestabelecidas, que várias vezes se entrecruzam, independente do caminho escolhido. Sua expressividade, derivada

da união entre uma narrativa jornalística e o caráter lúdico do jogo, prescinde de mais elementos para ampliar a capacidade de imersão do *game*, conferindo-lhe, dessa forma, mais tensão, dinâmica e aproximação da realidade. Talvez em função desses dois aspectos, o nível de engajamento também tenha sido pequeno, nem mesmo os links para compartilhar os resultados via Twitter ou Facebook conseguiram fomentar o debate sobre o jogo e sobre as questões a ele subjacentes.

O tema gerador do *game*, os 50 anos do golpe militar no Brasil, tornou-se espinhoso para os desenvolvedores, gerando alguns problemas éticos (como “comemorar os 50 anos do golpe”) e textuais (a coerência e a coesão são comprometidas em alguns momentos, quanto às questões centrais distanciam-se no objeto do jogo). Ao contrário de outros *newsgames* desenvolvidos pela *Superinteressante*, que se destacaram inclusive internacionalmente, o “De volta a 1964”, aqui classificado como um *editorial game*, ficou preso na tentativa de apresentar um ponto de vista isento e deixar para o leitor/jogador a missão de trilhar seu próprio percurso. Os *newsgames*, como ressalta a literatura pesquisada, precisam encontrar a exata medida entre o lúdico e jornalístico. ✍

REFERÊNCIAS

- Almeida, C. (2003) “Novas Tecnologias e Interatividade: além das interações mediadas”, *Data Grama Zero*, 4 (4):1-12, [em linha], disponível em: http://www.dgz.org.br/ago03/Art_01.htm, acessado em 05/09/2014.
- Blog da Super (2014) *De volta a 1964: sua vida em tempos de ditadura*, [em linha], disponível em <http://super.abril.com.br/blogs/superblog/de-volta-a-1964-sua-vida-em-tempos-de-ditadura-por-dentro-do-jogo/>, acessado em 05/9/2014.
- Bogost, I. (2007) *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, Cambridge: The MIT Press.
- Bogost, I. (2008) “The Rhetoric of Video Games”, *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning. Cambridge, MA: The MIT Press. 117-140 [em linha], disponível em http://nau.edu/CAL/Interdisciplinary-Writing-Program/_Forms/RhetoricVideoGames_Bogost/, acessado em 05/9/2014.
- Bogost, I.; Ferrari, S. & Schweizer B. (2010) *Newsgames: Journalism at Play*, Cambridge: MIT Press.
- ComScore (2014) *Dados* [em linha] disponível em <http://publicidade.abril.com.br/marcas/44/internet/informacoes-gerais>, acessado em 08/9/2014.
- Déda, T. & Zagalo, N. (2010) “Newsgames e Social Games como ferramentas atuantes em novos modelos comunicativos de engajamento”, *Videojogos*, 129-134 [em linha], disponível em https://www.academia.edu/709340/Newsgames_e_Social_Games_como_ferramentas_atuantes_em_novos_modelos_comunicativos_de_engajamento, acessado em 05/9/2014.
- Ferrari, S. (2009): *Newsgame, or Editorial Game?* [em linha] disponível em <http://simonferrari.com/2009/06/02/sicartfrasca/>, acessado em: 05/9/2014.
- Frasca, G. (2003) *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*, New York, Routledge.
- Gonçalves, A. & Zagalo, N. (2010) “Entre a realidade e a virtualidade”, *Proceedings do SBGames* [em linha] disponível em https://www.academia.edu/2818922/Entre_a_realidade_ea_virtualidade, acessado em 05/9/2014.

- Huizinga, J. (1938) *Homo Ludens – O Jogo como Elemento da Cultura*, São Paulo: Perspectiva (1971).
- Jenkins, H. (2006) *Convergence Culture Where Old and New Media Collide*, New York: New York University Press.
- Iurgel, I. A., Zagalo, N. & Petta, P. (eds) (2009) *Interactive Storytelling, Lecture Notes in Computer Science*, Heidelberg: Springer Berlin, 234-245.
- Machado, A. (1990) *A Arte do Vídeo*, São Paulo, Brasiliense.
- Primo, A. (2003) "Quão interativo é o hipertexto: da interface potencial à escrita coletiva" *Fronteiras - Estudos Midiáticos*, 5 (2): 125-142 [em linha], disponível em http://www.ufrgs.br/limc/PDFs/quao_interativo_hipertexto.pdf, acessado em 05/9/2014.
- Blog da Super (2014) "De volta a 1964: sua vida em tempos de ditadura. Newsgame" *Revista Superinteressante* [em linha], disponível em <http://super.abril.com.br/jogo-ditadura-militar/>, acessado em 05/9/2014.
- Sicart, M. (2008) "Newsgames: Theory and Design", *International Conference on Entertainment Computing Pittsburgh*, PA, 27-33 [em linha], disponível em http://link.springer.com/chapter/10.1007%2F978-3-540-89222-9_4#page-1, acessado em 05/9/2014.

LUDOGRAFIA

- Editora Abril (2014), De volta a 1964: sua vida em tempos de ditadura®
- Editora Abril (2013), CSI — A ciência contra o crime®
- Editora Abril (2013), Filosofighters®
- Editora Abril (2013), O jogo da Máfia®
- Editora Abril (2013), A evolução do Movimento®
- Editora Abril (2013), Corrida Eleitoral®
- Folha de S. Paulo (2013), A Batalha de Belo Monte®
- Portal de Notícias G1 (2013), Buy buy Brasil®
- The New York Times (2012), Snow Fall®

NOTA BIOGRÁFICA

Lilian Cristina Monteiro França. Doutora em Comunicação e Semiótica pela PUCSP. Pós-Doutora em História da Arte pelo IFCH/UNICAMP. Professora do Departamento de Comunicação Social e dos Programas de Mestrado em Comunicação e Letras da Universidade Federal de Sergipe. Desenvolve projeto conjunto com o Hunter College/City University of New York, intitulado "Subjugated knowledge - permitting narratives to emerge". Autora dos livros "Caos Espaço Educação" (Annablume), "Da geometria eucliana a geometria fractal – um estudo sobre história da arte» (Educ) e «Imagens e números»(Edufs), entre outros.

E-mail: liliancmfranca@uol.com.br

Departamento de Comunicação Social. Universidade Federal de Sergipe. Campus Universitário "Prof. José Aloísio de Campos". Rodovia Marechal Rondon, s/n. Rosa Elze. 49.100-000. São Cristóvão – Sergipe - Brasil

* **Submetido: 30-11-2014**

* **Aceite: 15-3-2015**

INTERACTIVITY, EXPRESSIVENESS AND ENGAGEMENT IN NEWSGAME “BACK TO 1964: YOUR LIFE UNDER THE DICTATORSHIP”

Lilian Cristina Monteiro França

ABSTRACT

In 2014, a series of events marked the 50th anniversary of the military coup in Brazil. The popular *Superinteressante* magazine launched a review of the facts through the *newsgame* “Back to 1964: your life under the dictatorship”. The purpose of this research paper is to analyze the *newsgame*, considering its expressiveness, engagement and experience proportionate to the player. The analysis draws heavily on concepts developed by Frasca (2001), Bogost (2008), Bogost, Ferrari & Schweizer (2010), Iurgel & Zagalo (2009), Ferrari (2009), Gonçalves & Zagalo (2010), Zagalo (2012), Sicart (2008), among others. The experiences with the game were used to categorize the levels of interactivity and reactivity, according to the possible paths followed by the reader/player. The extent to which the proposed simulation delineated narratives linked to the editorial profile of the magazine, and to what extent this can be used to encourage public debate.

KEYWORDS

Newsgames; interactivity; expressiveness; engagement

INTRODUCTION

The concept of ‘*newsgames*’ was originally developed by Gonzalo Frasca who defined them as “the encounter between journalism and political cartoons”. Bogost, Ferrari & Schweizer (2010: 13) extended Frasca’s pioneering research, broadening the definition to include “any intersection of journalism and gaming”. To Déda & Zagalo (2010). *Newsgames* allow journalists to create interactive models of information transmission, making the journalism more participative while still acting as a mobile platform for dissemination (Déda & Zagalo, 2010: 130).

Newsgames have arisen during the “gamification” of society and the advent of on-line journalism. In this context, “gamification” can be thought of as the process of taking video games out of their entertainment function to generate partnerships with other functional areas (education, journalism, cinema, etc.). Such a transfer of functions creates new narrative forms, increasing accumulated knowledge and practices through electronic games. According to the games’ expert Ian Bogost (2008: 119), “[...] the people who play video games develop values, strategies, and approaches to the practice of play itself”. The events that take place “within” the game space unfold everyday experiences, modifying and producing the world view of the player. The relationship of the player and the video game is intensified through technological developments that provide increasingly realistic approximations of real situations, favoring increasing immersion in the game environment.

At the same time, technological developments impact the journalistic field, jeopardizing its traditional structure that is still anchored in the production of printed content and sustained by the profits arising primarily from advertising revenue. At a time of financial crisis (business models, support, advertising, access and relevance) and an increasingly competitive environment in which companies must compete among themselves and with the journalistic production arising from collaborative sites and social networks, journalistic organizations have become more open to innovation. For example, through online editions, applications (apps) for mobile devices (smartphones and tablets), formation of multidisciplinary teams and restructuring the logic narrative of content – often referred to collectively as “new media”.

The collision between traditional media and new media, as understood by Jenkins (2006: 11), takes place in an era of convergence: “Welcome to convergence culture, where old and new media collide, where grassroots and corporate media intersect, where the power of the media producer and the power of the media consumer interact in unpredictable ways”. Such a view represents a new paradigm for thinking about society, grounded in media convergence, participatory culture and collective intelligence.

Working with this new paradigm demands a revision of old certainties underlying and guiding theoretical reflection. *Newsgames* are particularly interesting in this respect, since they sit at the intersection of old and new media, uniting the seriousness of good journalism with the playful nature of video games within new forms of narrative structure. This paper draws heavily on the concepts outlined above to analyze the Brazilian *newsgame* “Back to 1964: your life under the dictatorship,” released in April 1, 2014, by *Superinteressante* magazine. This date had a special significance, being the anniversary of the coup that led to twenty years of military dictatorship in Brazil.

Given the focus on expressiveness and engagement in the game experience, the levels of interactivity (linear, hierarchical, support, simulation, hyperlinks) and reactivity were categorized according to the possible pathways to be followed by the reader/player. The analysis allows us to see to what extent the simulation exercise delineated narratives linked to the editorial profile of the magazine, and to what extent the game was able to stimulate public debate and contribute to a particular understanding of the meanings of the Brazilian coup of 1964.

INTRODUCING THE NEWSGAME “BACK TO 1964: YOUR LIFE UNDER THE DICTATORSHIP”

The year 2014 marks the 50th anniversary of the military coup in Brazil. This anniversary received special attention from media¹ in the second half of 2013. This attention took the form of a series of events that, together, formed a historical review of that critical moment in the contemporary history of Brazil. Each media vehicle sought to find a way to discuss a topic that has impacted the lives of millions of Brazilians and changed the destiny of the nation.

¹ Although not the purpose of this analysis, it is necessary to point out that in the Brazilian dictatorial scenario some media outlets were regarded as a strong arm of the military dictatorship.

Aiming to engage in this historical discussion, the popular magazine, *Superinteressante*, chose to produce its anniversary content in a *newsgame* format. This reflects a wider trend that is being adopted by many major media vehicles worldwide. Bogost, Ferrari & Schweizer (2010: 10), in their article - *NewsGames: journalism at play* - suggest that journalism has a pressing need to develop innovative perspectives to remediate the effects of the global journalism crisis and to respond to the need to develop new business models and new languages: "journalism can and will embrace new modes of *thinking* about news in addition to new modes of production".

Superinteressante was launched in 1987 by *Editora Abril* with the aim of working in the science communication field. The magazine has successfully gained the public's trust, becoming respected as a vehicle for scientific literacy and capturing a loyal readership for their print editions and (subsequently) digital editions. ComScore (2014) research reported that the magazine received 11,482,000 page views and 3,189,000 unique visitors in the preceding month, with an audience of 55% male and 46% female readers. The readership is typically young middle class adults with 87% of readers ranging from 15 to 34 years (36% of them between 15 and 19 years), of which 11% belongs to class A, 61% to class B and 27% to class C (class D represents only 1% and class E has no representation, 0%).

The magazine's profile is particularly attractive to young people, especially those who attend the secondary and higher education. Responding to this important demographic, the magazine's editors have invested in developing new languages for scientific dissemination, including *newsgames*. Indeed, *Superinteressante* was a pioneer in creating news-based games in Brazil. *Superinteressante* is published by the Youth Core of *Editora Abril* launched the *newsgame* "CSI - Science against crime" in 2008. This game garnered considerable interest, encouraging further investment by the magazine in *newsgames*. "Filosofighters", "O jogo da Máfia", "A evolução do Movimento" and "Corrida Eleitoral", are among the most accessed *Superinteressante newsgames*.

The *newsgames* prepared by the publisher Youth Core - directed in 2008 by Fred di Giacomo Rocha, who was also responsible for bringing the format to the magazine - turned out to be an inspired marketing tool, and have since become part of *Superinteressante*'s routine production. The challenge of producing content about the 1964 coup to an eminently young audience, prompted the editors to build a *newsgame* that simulated some of the situations that the Brazilian population faced in this period. This gave rise to the *newsgame* "Back to 1964: your life under the dictatorship" (Figure 1), a title that nods towards Robert Zemekis' (1995) movie "Back to the Future". Indeed, the key question for the game is: "Imagine if you woke up on March 31, 1964?"



Figure 1 – *Newsgame's* opening screen "Back to 1964: your life under the dictatorship"

The *Superinteressante* blog written by Mariana Nadai explains the *newsgame* in the following way:

A time of hard decisions. It is with this premise that we, the copywriters of SUPER, set out to look at the 50 year anniversary of the Brazilian military coup on April 1, 2014, and the 21 years of dictatorship that immediately followed. But, to decide the focus was only part of what would be special about the period. It was necessary, above all, know how to demonstrate this historic moment for our readers (Blog da Super, 2014).

The introductory text of the game frames the 50 year anniversary of the military coup as an event to be commemorated. According to the *Houaiss* Dictionary, the word commemorate means: 1. to bring to memory, recall, memorialize; 2. to make a commemoration, performing a ceremony of evocation; 3. to commemorate with festivity, festivity. The term "commemorate" can produce different meanings, the most commonly used of which refers to a situation that deserves to be shared with joy: e.g. "commemorate the victory", "commemorate a birthday". Its use is less frequent in cases of death and tragedies, for example, is hardly to find expressions such as "commemorate the death", "commemorate the tragedy" or "commemorate the attack", and when this happens it is seen as a gaffe that merits an apology.

The public profile of *Superinteressante* is composed mainly of young people between 15 and 34 years, born just before or after the dictatorship. Consequently, the expression "commemorate the 1st of April 2014" provides a novel editorial line adopted. Searching Google with the Portuguese phrase "commemorate the 1st April 2014" only returned six results and all refer to the *Superinteressante* Blog's that gave the date contours of joy, whether it was voluntary or involuntary.

The second paragraph of the game introduction continues:

How would we deal with an *ephemeris* that Brazil (or at least all the well-known media) was talking about? In times of 'snowfallization' of information, I will

not deny that we even thought of making the coup content with parallax effect. But our roots spoke louder and we thought this would be the best time to return to production of a model that we pioneered in Brazil: the *newsgame*. Thus, "Back to 1964 - your life under the dictatorship" was born (Blog da Super, 2014).

The *Superinteressante* team mentions the multimedia article "Snow Fall" of published in 2012 in the *New York Times*. This article won the Pulitzer Prize and was the most viewed article of the year, although it was only published in December. The success of the article gave rise to the term *snowfallization*, to refer to the transformation of standard news formats into extensive multimedia projects.

Brazilian media quickly picked up on this new trend. In 2013, the Brazilian newspaper *Folha de S. Paulo* launched the *Tudo Sobre* (All About) series with the special *Batalha de Belo Monte* (Battle of Belo Monte). At the same time the *G1* news portal published *Buy buy Brasil*. Both of these articles closely followed the multimedia example of *Snow Fall*. The *Superinteressante* editors have shown interest in following the same path, which is why "Back in 1964" used a hybrid structure, bringing together elements of *newsgame* and multimedia documentaries.

A third point highlighted in the game introduction is the short time available for the development of the game: "From then on, it was a race against time. We only had two months to investigate, write, draw and program the game" (Blog da Super, 2014). As already mentioned, all the national media was organized from the second half of 2013 to address the 50 years of the coup. The late decision of *Superinteressante* to join this discourse perhaps reflects the perceived need to be part of the discussion.

Concluding the game introduction, Mariana Nadai invites the readers to get to know the game: "As the idea is not only to play, but also to learn with the game. You will be given a complete timeline on the military dictatorship years in Brazil. Are you curious to know what would have been your fate under the dictatorship? Do not waste time. Play now!" (Blog da Super, 2014). Once more it seems that the event was handled in a "light" way, trying to associate the experience with "play", a fact that somehow reduces the complexity of the coup for a country that spent nearly 20 years under military dictatorship. In the words of Bogost, Ferrari & Schweizer (2010: 10),

Newsgames are not a charmed salve that will cure the ills of news organizations overnight. But they do represent a real and viable opportunity to help citizens form beliefs and make decisions.

The authors state that *newsgames* should always take into account the seriousness of the premise. Its content should provide the reader with information, critical thinking development, allowing them to take a stand and develop in depth knowledge on relevant topics. The playfulness should be the guiding principle in a *newsgame*, but the predominant feature cannot be the entertainment.

The issues highlighted in the game introduction serve as pre-suppositions of the whole narrative structure of the *newsgame*, making clear the standpoint of *Editora Abril*

and a perspective of "retaliation", as can be seen throughout the game, as will be further discussed.

INTERACTIVITY, EXPRESSIVENESS AND ENGAGEMENT IN "BACK TO 1964"

Interactivity and participation are concepts that are sometimes taken as synonymous. For the purpose of the current analysis, the concepts will be treated according to the definitions proposed by Jenkins (2006):

Interactivity refers to the ways that new technologies have been designed to be more responsive to consumer feedback. One can imagine differing degrees of interactivity enabled by different communication technologies, ranging from television, which allows us only to change the channel, to video games that can allow consumers to act upon the represented world [...] Participation, on the other hand, is shaped by the cultural and social protocols. So, for example, the amount of conversation possible in a movie theater is determined more by the tolerance of audiences in different sub-cultures or national contexts than by any innate property of cinema itself. Participation is more open-ended, less under the control of media producers and more under the control of media consumers (Jenkins, 2006: 142).

The game script that follows will therefore be guided both in the alternatives proposed by the game producers (interactivity) and in the possibilities of player engagement (participation).

The narrative structure of the game is based on the logic of binary oppositions that determine which path is followed to reach a certain outcome. A screen appears for each option chosen, indicating what percentage of players made the same choice.

Firstly, the *newsgame* "Back to 1964" should be characterized. Bogost, Ferrari & Schweizer (2010) identify seven types of *newsgames*: current events, infographics, documentary, puzzles, platforms, literacy and community. "Back to 1964" most closely resembles a current event game, as defined by the authors:

Current event games have low system requirements and wide distribution at online game portals in addition to the Web sites of their sponsoring organizations. They are often created in Adobe Flash, a multimedia technology with nearly universal access that can be embedded directly in Web pages. Producing a current event game does not pose technical challenges, but logistical ones. Their creators must balance timeliness with quality, deciding whether games should cover an isolated political issue or an ongoing social issue. Because they are short and compact, current event games have to work hard to ensure their players immediately understand the context and constraints of the topic and the game's approach to it. Some current event games explicitly state the facts via text or video, whereas others follow

Fracas's lead and attempt to sway opinion through play alone (Bogost, Ferrari & Schweizer, 2010: 15).

The game was widely distributed, being produced in HTML 5. In addition to being structured around decisions taken by the reader, the game displayed a timeline, videos and photos. Bogost, Ferrari & Schweizer (2010) sub-divided current event games into: editorial games, tabloid games, and reportage games. In this sense, "Back to 1964" is an editorial game: "Editorial current event games are games with an argument, or those that attempt to persuade their players in some way" (Bogost, Ferrari & Schweizer, 2010: 15).

The opening screen of "Back to 1964" offers three possibilities to the player: "display a video", "start" and "timeline" (Figure 2).



Figure 2 – Opening screen "Back to 1964"

The video, hosted on YouTube, lasts one minute and is a retrospective of the establishment of the dictatorship. Photos (black and white) and newspaper headlines (sub-titled in red) are shown. This format dramatically demonstrates the "time of hard decisions", including a photo of the journalist Vladimir Herzog hanged in his prison cell at *Destacamento de Operações de Informações - Centro de Operações de Defesa Interna (DOI-CODI)* after his arrest by the military regime. The video is mainly a summary and an invitation to the game.

The video had 36,693 views (until September 30, 2014) in the *Superinteressante* channel on YouTube with 106 likes and 22 dislikes. This is rather an impressive number given the magazine readership and the prominence given by the media to the 50th anniversary of the coup. However, the degree of involvement was very small - only 128 people who viewed the video had given their opinion on it (0.35%) and 17% indicated they did not like it (dislike).

This fact might be due to the rather static nature of the video, being composed only of animated images from photos and newspapers with short and punctual captions in capital letters, e.g. "Military draw the power of President João Goulart"; "The military dictatorship is established in Brazil"; "Military interrupts guarantees of democratic government"; "Political rights are taken out"; "Direct elections are interrupted"; "Freedom of expression is strictly limited"; "Opponents are arrested, tortured and killed"; "The military regime ends 21 years after the coup"; "Even today, the era of crimes remains without investigation, trial or punishment"; "A period of difficult decisions" and "Relive this moment". Reproductions of the first three pages of the newspaper *Última Hora* (from Rio de Janeiro), with the headlines "Government troops on the border with Minas Gerais" (31/03/1964), "Uprising in Minas Gerais to depose Jango" (01/04/1964) and "Institutional Act was enacted" (04/10/1964) intersperse the photos.

Última Hora was the only newspaper favorable to the deposed President, aligning with the *Superinteressante* editorial viewpoint. Notably, the position of other vehicles was avoided. For example, *Jornal do Brasil*, (edition April 1, 1964) carried the headline: "São Paulo joins Minas Gerais and announces the march to Rio against Goulart", on the same day the *Folha de S. Paulo* also published: "São Paulo stopped yesterday in order to defend the regime". It should be noted that *Última Hora* was bought in 1971 by the company *Folha da Manhã*, the same company that produces *Folha de S. Paulo*.

The "timeline" (Figure 3) starts in 1961 when the first events are the resignation of President Jânio Quadros and the government years of João Goulart (Jango) until the coup in 1964. The timeline shows photos and videos, but there are no links to other content, which could widen the informational capacity of the game. The last event of the timeline is the election of President Tancredo Neves, elected by popular vote as a result of the movement "*Diretas já*" in 1985.

Clicking on "start", the reader must register some data, as explained the *newsgame*: "Calm down, we're not monitoring your data, it will only help *Super* to do a story on the game" (Redação Super, 2014). The required data are: age, gender and State (valid for Brazilian States - if someone lives in another country, no record is possible).

The next step is for the player to read a text about the global context, citing the Cold War, and an invitation to choose whether to accept or not the invitation to join the "Marcha da Família" (March of the Family). Every choice determines a different route, which will generate new options, until the end of the game. For those who select "yes" (the *newsgame* reports that 36% of players make this decision) two new possibilities are offered: "to meet" or "stay home". For those who decide "to meet" (56% of the players do) the next step is a choice between "off the bus" or "back home" after seeing police and leftists near to the university.

As mentioned, the game is based on binary oppositions. For those who selected "off the bus" an invitation is made to participate in a discussion about the resistance movement against the Military Regime (82% of the players attend). The narrative then goes further allowing for players to engage in "Luta de Massas" (Mass Struggle) or "Luta Armada" (Armed Struggle). However, there is no information that supports this decision:

there is no explanation of what constitutes a mass struggle or the implications of armed struggle. Nevertheless, 24% of the players still chose the second option, fighting alongside the guerrillas led by Carlos Marighella.

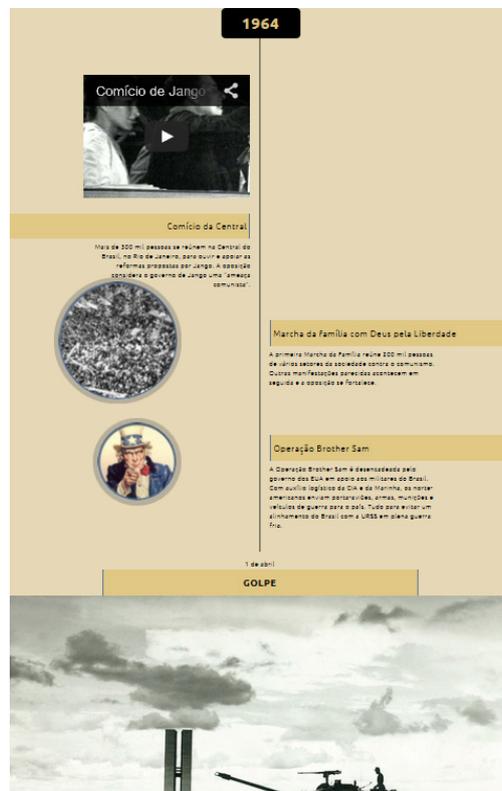


Figure 3 – Print of timeline “Back to 1964”

Then comes a warning: “Caution: For this situation you will have only 60 seconds to answer (if you do not respond in the given time we will pick one option for you)” (Redação Super, 2014). After reading a brief text explaining rural guerrilla warfare, the player must decide whether to “participate” or “non-participate”. Perhaps unsurprisingly given the demographic of the readership, 73% of the players choose to participate.

The final screen shows the overall result: e.g., “7% of respondents had the same outcome as you” (Redação Super, 2014). The outcome for those who decided to accept all the invitations are then presented:

What country is this? You decide to participate in the rural guerrilla warfare and go to the Araguaia River in Pará State. But this location is discovered by the Army and you are brutally murdered. The violence also affects residents. Officers cut the head and hands of the victims and leave them in bags for identification by the Army. According to the military estimates, more than 80 guerrillas die (Redação Super, 2014) (emphasis in original).

The screen shows the stylized drawing of a murdered young man (Figure 4).



Figure 4 – Screen's print of possible outcomes for "Back to 1964"

The game leads to other similar outcomes (Figure 5), making the player realize that basically there are two paths: one taken by those who demonstrate greater political engagement and other taken by those who prefer to distance themselves from such issues.

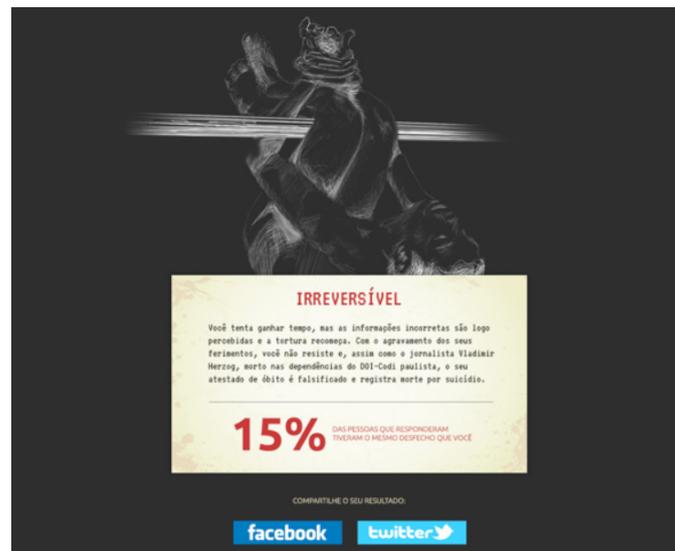


Figure 5 – Screen's print of possible outcomes for "Back to 1964"

The path described above is one of the many possible pathways available. According to Sims, three types of interactivity can be identified via the web:

Support Interactivity: assistance with topics, introduction of tutorials and predetermined paths to follow; **Simulation Interactivity:** the user related actions that are possible in reality; **Hyperlinks Interactivity:** the user has available paths to navigate and can be directed to a different path from the previous (Sims *apud* Almeida, 2003: 8).

Based on this classification, the narrative structure of "Back to 1964" contains simulation interactivity, as the player must take the role of someone facing the 1964 military coup. It also contains hyperlinks interactivity to the extent that the players choose the way to be followed. However, the degree of interactivity is low, since the options throughout the game boil down to "to go" or "not to go", "to participate" or "not to participate", "to accept" or "not to accept".

The *newsgame* is constructed using a hypertext structure, the same way as other *Superinteressante* games, e.g. *CSI- A Ciência contra o crime* (Science against crime). Primo (2003:3) comments, "If before, participation rhymed with discussion, today participation rhymes with point/click. In this scenario, the more "clickable" a website, the more interactive it is (even if all the reactions of links and buttons are already specified in the schedule/forecast)". In this sense, "Back to 1964" is hardly "clickable" since there are only seven steps (in the way described) after starting the game.

According to Sicart (2008: 32), *newsgames* are: "Serious games designed to illustrate a specific and concrete aspect of the news by means of procedural rhetoric, with the goal of participating in the public debate". Thus, the matters addressed by "Back to 1964" deserved better attention, expanding the possibilities for interaction and participation through discussion of significant issues for the country. Earlier in this paper, it was mentioned that the game was created very quickly and it seems likely that the development team lacked time to build in more connections.

There is a vast amount of material about the 1964 coup which was not considered for the *newsgame*, including videos, maps and documents. Searching for "Back to 1964: your life under the dictatorship" in Google search only retrieves 357 pages, almost all limited to reviews of the game. Moreover, the material mentioned at the beginning of the game has not yet been released. As the *newsgame* was framed in the category of editorial games, one must keep in mind some aspects of this structure type to proceed with the analysis.

In fact, Ferrari (2009) differentiates *newsgames* from editorial games:

The line between "newsgame" and "editorial game" is fuzzy no matter how you slice it. Basically, our suggestion is that most games called "news-games" don't have the same intentions or goals as traditional reporting, or "the news," but rather those of the op-ed piece: to persuade; therefore, we should label these digital opinion pieces as "editorial" rather than "news." Most people are probably inclined to ignore the possible distinction, because there doesn't seem to be enough proof that we need one in the first place (we can't exactly place a finger on what a "properly journalistic" newsgame would look like, as Paolo Pedercini has pointed out to us before). By the end we will (hopefully) have a slightly better understanding of the relationship between editorial and newsmaking, as well as a firmer grasp on how procedural rhetoric is used in editorial games (Ferrari, 2009: 1).

"Back to 1964" seems to be much more an editorial game than a *newsgame*, since the focus is not on the news. Editorial games tailor the narrative and the information

emerges synthesized and tied to a particular viewpoint. For example, in one of the possible response pathways of the game, the following question arises: "Do you like your job, despite not having a good salary? A friend shows you a position in a big company where you will have a higher salary to do a lot more boring and bureaucratic work. Which do you prefer?" (Redação Super, 2014). Which is the purpose of this question? Does it actually relate specifically to the coup? Those who choose to remain in their old job receive the following message:

JOY, JOY. You decide to prioritize a simpler way of life and work in the same job for many years. Despite being informed about what happens in Brazil, you are not directly affected by the iron hands of the regime. After the re-democratization of Brazil, you move further away from politics and usually void your votes (Redação Super, 2014).

This result suggests that a life of political apathy, little engagement and without big ambitions leads to a happy life (Figure 6). The speech contained in the highlighted section shows the distance between the game's narrative and the narrative of the facts, as found in the passage: "Despite being informed about what happens in Brazil, you are not directly affected by the iron hands of the regime" (Redação da Super, 2014). It does seem that the player does not live in Brazil or that the player can live in a military dictatorship without being affected by it.



Figure 6 – Screen's print of possible outcomes for "Back to 1964"

For the player who chose to "change job", the next move is to decide what to do with the bonus received: "Your professional career took off and now you are part of a population that does not have to worry about money, passing unscathed through the

hardest years of the dictatorship. You receive a year-end bonus. What do you do with the money?" (Redação Super, 2014). Two possibilities arise: "buy a house" or "travel with family". Whatever the choice, the next question is the same: "The military dictatorship has never affected you negatively, now your teen asks your permission to attend one of the demonstrations against the regime. What do you do?" (Redação Super, 2014).

FINAL CONSIDERATIONS

Papers by Frasca (2001), Bogost (2008), Bogost, Ferrari & Schweizer (2010), Iurgel & Zagalo (2009), Ferrari (2009), Gonçalves & Zagalo (2010), Zagalo (2012) and Sicart (2008) formed the basis of this analysis. A number of elements to contextualize the *newsgames* and relate them to other cultural products were presented, showing the *newsgame's* potential and limitations, and potential developments of this type of narrative structure in the media environment.

Huizinga (1938: I) suggested "it is in the game and for the game that civilization emerges and develops". Adopting such a perspective provides muscles for thinking about *newsgames* from the author's perspective, considering the game as a serious matter, which "distinguishes and typifies everything that happens in the world" (Huizinga, 1938: I)

Another important aspect is the study of narrative forms, language and rhetoric, which gives the *newsgames* a horizon of wider and consistent studies, entering the synchronic and diachronic axis of cultural productions, whose support is the internet.

A third point that enriches the research on the topic, is the fact that many of the scholars are also game developers, i.e. they know the programming logic, what is or what is not possible, the extent to which a *newsgame* is hampered by code complexity or technological limitations.

The studies mentioned above realize that *newsgames* have rapidly spread and developed, with concomitant improvements in the playing experience. In an environment of digital convergence (Jenkins, 2010) in which traditional forms of communication face a crisis caused by content consumption produced and distributed by the World Wide Web, newspapers see *newsgames* as one potentially viable alternative to attract or retain readers.

The experience of the *Superinteressante* magazine deserves special emphasis, as it is a pioneer of this new journalistic form in Brazil. "Back to 1964: your life under the dictatorship", the *newsgame* here analyzed, has a low degree of interactivity and is best classified as a reactive game whose structure is based on a few preset options, often intersecting, independent the chosen path. Its expressiveness, derived from the union between a journalistic narrative and the playful character of the game, dispenses more elements to expand the immersion capacity of the game. This gives the game more tension, dynamics and approximation of reality. Perhaps because of these two aspects, the level of engagement has also been small, even the links to share the results via Facebook or Twitter managed to stimulate the debate about the game and its underlying issues.

The guiding theme of the game, the 50th anniversary of the military coup in Brazil, has become a thorny issue for developers, generating some ethical issues (such as

“commemorating the 50th anniversary of the coup”) and textual issues (coherence and cohesion are compromised in some moments). Unlike other *newsgames* developed by *Superinteressante*, “Back to 1964” seems to have been stuck trying to provide a free view-point and to leave the reader/player the mission to tread their own path. *Newsgames*, as emphasized by the literature, need to find an optimal balance between the playful and the journalistic. //

REFERENCES

- Almeida, C. (2003) “Novas Tecnologias e Interatividade: além das interações mediadas”, *Data Grama Zero*, 4 (4):1-12, [online], available at http://www.dgz.org.br/agoo3/Art_01.htm, last visited 05/09/2014.
- Blog da Super (2014) *De volta a 1964: sua vida em tempos de ditadura*, [online], available at <http://super.abril.com.br/blogs/superblog/de-volta-a-1964-sua-vida-em-tempos-de-ditadura-por-dentro-do-jogo/>, last visited 05/9/2014.
- Bogost, I. (2007) *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, Cambridge: The MIT Press.
- Bogost, I. (2008) “The Rhetoric of Video Games”, *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning. Cambridge, MA: The MIT Press. 117-140 [online], available at http://nau.edu/CAL/Interdisciplinary-Writing-Program/_Forms/RhetoricVideoGames_Bogost/, last visited 05/9/2014.
- Bogost, I.; Ferrari, S. & Schweizer B. (2010) *Newsgames: Journalism at Play*, Cambridge: MIT Press.
- ComScore (2014) *Dados* [online] available at <http://publicidade.abril.com.br/marcas/44/internet/informacoes-gerais>, last visited 08/9/2014.
- Déda, T. & Zagalo, N. (2010) “Newsgames e Social Games como ferramentas atuantes em novos modelos comunicativos de engajamento”, *Videojogos*, 129-134 [online], available at https://www.academia.edu/709340/Newsgames_e_Social_Games_como_ferramentas_atuantes_em_novos_modelos_comunicativos_de_engajamento, last visited 05/9/2014.
- Ferrari, S. (2009): *Newsgame, or Editorial Game?* [online] available at <http://simonferrari.com/2009/06/02/sicartfrasca/>, last visited 05/9/2014.
- Frasca, G. (2003) *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*, New York, Routledge.
- Gonçalves, A. & Zagalo, N. (2010) “Entre a realidade e a virtualidade”, *Proceedings do SBGames* [online] available at https://www.academia.edu/2818922/Entre_a_realidade_ea_virtualidade, last visited 05/9/2014.
- Huizinga, J. (1938) *Homo Ludens – O Jogo como Elemento da Cultura*, São Paulo: Perspectiva. (1971).
- Jenkins, H. (2006) *Convergence Culture Where Old and New Media Collide*, New York: New York University Press.
- Iurgel, I. A., Zagalo, N. & Petta, P. (eds) (2009) *Interactive Storytelling, Lecture Notes in Computer Science*, Heidelberg: Springer Berlin, 234-245.
- Machado, A. (1990) *A Arte do Vídeo*, São Paulo, Brasiliense.
- Primo, A. (2003) “Quão interativo é o hipertexto: da interface potencial à escrita coletiva” *Fronteiras - Estudos Midiáticos*, 5 (2): 125-142 [online], available at http://www.ufrgs.br/limc/PDFs/quao_interativo_hipertexto.pdf, last visited 05/9/2014.

Redação Super (2014) "De volta a 1964: sua vida em tempos de ditadura. Newsgame" *Revista Superinteressante* [online], available at <http://super.abril.com.br/jogo-ditadura-militar/>, last visited 05/9/2014.

Sicart, M. (2008) "Newsgames: theory and design", *International Conference on Entertainment Computing Pittsburgh, PA*, 27-33 [online], available at http://link.springer.com/chapter/10.1007%2F978-3-540-89222-9_4#page-1, last visited 05/9/2014.

LUDOGRAPHY

Editora Abril (2014), De volta a 1964: sua vida em tempos de ditadura®

Editora Abril (2013), CSI — A ciência contra o crime®

Editora Abril (2013), Filosofighters®

Editora Abril (2013), O jogo da Máfia®

Editora Abril (2013), A evolução do Movimento®

Editora Abril (2013), Corrida Eleitoral®

Folha de S. Paulo (2013), A Batalha de Belo Monte®

Portal de Notícias G1 (2013), Buy buy Brasil®

The New York Times (2012), Snow Fall®

BIO NOTE

Lilian Cristina Monteiro França. Doctor Degree in Communication and Semiotics (Pontifical Catholic University of São Paulo). Post-Doctoral studies in Art History (IFCH/ UNICAMP). Professor of Social Communication Department and Masters Programs of Communication and Languages of the Federal University of Sergipe. Develops project with College/ City University of New York, "Subjugated knowledge - permitting narratives to emerge". Published "Caos Espaço Educação" (Annablume), "Da geometria eucliana a geometria fractal – um estudo sobre história da arte» (Educ) e «Imagens e números" (Edufs).

E-mail: liliancmfranca@uol.com.br

Department of Social Communication. Federal University of Sergipe. Campus Universitário "Prof. José Aloísio de Campos". Rodovia Marechal Rondon, s/n. Rosa Elze. 49.100-000. São Cristóvão – Sergipe - Brazil

* Submitted: 30-11-2014

* Accepted: 15-3-2015

NARRATIVAS DIGITAIS: UM ESTUDO SOBRE OS VIDEOCLIPES INTERATIVOS DA BANDA ARCADE FIRE

Elisa Maria Rodrigues Barboza

RESUMO

Inicialmente tido como um produto audiovisual principalmente televisivo, o videoclipe, nos últimos anos, tem se expandido e ganhado força no ambiente virtual. A possibilidade de acesso fácil e rápido aos clipes através de sites como *YouTube* e *Vimeo*, além de permitir maior liberdade tendo em vista as rígidas programações televisivas, foi apenas o começo de um processo de desenvolvimento criativo desse formato. Abarcando as transformações tecnológicas, culmina a aparição dos videoclipes interativos que fortalecem os investimentos nas experiências narrativas para a internet. Nesse âmbito, uma das bandas que se destaca nessa vertente é o Arcade Fire, que já produziu ao longo de seu trajeto quatro projetos audiovisuais interativos, sendo eles *Neon Bible* (Vincent Morisset, 2007), *Sprawl II* (Vincent Morisset, 2010), *The Wilderness Downtown* (Chris Milk, 2010) e *Just a Reflektor* (Vincent Morisset, 2013).

PALAVRAS-CHAVE

Videoclipe; narrativas digitais; interatividade; Arcade Fire

DEFINIÇÃO DO VIDEOCLIFE

Para definir o termo “videoclipe interativo”, se faz necessário, antes de mais nada, entender a origem e a linguagem do videoclipe tal como conhecido na sua versão anterior à sua inserção na internet. Para Soares (2012: 32) “a princípio, o clipe foi chamado simplesmente de número musical. Depois, receberia o nome de promo, numa alusão direta à palavra ‘promocional’. Só a partir dos anos 80, chegaria finalmente o termo videoclipe”. O autor ainda inclui que a própria nomenclatura desse formato já diz bastante acerca de suas características. Para ele o conceito de clipe, que significa “recorte” (para os veículos midiáticos), além de pinça ou grampo, se relaciona com o modo como é feita a sua montagem rápida e sua estrutura enxuta. Não obstante, essas qualidades do clipe musical enfocam ainda o seu caráter comercial, de modo que as imagens e sua conjugação com as músicas devem funcionar como uma extensão da presença da banda ou dos cantores com a finalidade de promover a sua divulgação. Características sempre recorrentes usadas para definir o videoclipe são os: cortes rápidos (muitas vezes no mesmo ritmo da música), a descontinuidade, a presença da banda ou do cantor performando, fragmentação, uso recorrente de efeitos na edição, entre outras. Entretanto, devido à falta de especificidade na sua linguagem (aspecto que será aprofundado posteriormente), é possível perceber a impossibilidade de alcançar um consenso que defina a produção de videoclipes como um todo. Portanto, em suma, todas as definições desse formato se baseiam em tendências gerais assumidas pelo clipe desde suas primeiras versões.

Um primeiro ponto acerca do mesmo é quanto à sua origem. O desejo de associar imagem e música vem desde antes da consolidação do formato tradicional do clipe tal como propagado principalmente pela MTV norte-americana a partir da década de 80 (e a MTV brasileira na década de 90 e adiante). Passando desde o *Color Organ*, desenvolvido por Luis Bertran Castel na França no ano de 1734, que ao soar a nota, também emitia luzes coloridas (com base na teoria das cores desenvolvida por Newton), e outras versões posteriores; até os artistas plásticos do início do século XX tais como Morgan Russell, Macdonald-Wright e Wassily Kandinsky que procuravam, através de suas pinturas, representar o ritmo e o movimento através dos espaços e cores em suas telas também demonstram o desejo de associar a imagem ao som. Enquanto, no campo da imagem em movimento, na década de 20, a partir de algumas técnicas de pintura em película alguns artistas, entre eles Hans Richter (*Rhythmus 21*, 1921), Viking Eggeling (*Symphonie Diagonal*, 1924) e Walter Ruttmann (*Lichtspiel: Opus I*, 1921), que pretendiam dar a impressão da existência de uma música através dos movimentos e das formas. E talvez seja devido à essa recorrente construção de uma relação visual com música, que o videoclipe, tal como difundido principalmente pela MTV (inicialmente), tenha tido uma origem tão incerta.

Segundo *Shore* (1985), um programa que traça a história dos vídeos promocionais uma vez citou um curta-metragem feito em 1934 como o antecedente dessa forma. Jornalistas escreveram sobre o assunto mencionando rotineiramente videoclipes promocionais de *jazz* feitos na década de 1940, por vezes referidos pelo nome da marca dos *Soundies*, e a *Jukebox Scopitone* desenvolvida na França na década de 1960. Outras fontes citadas são de vários filmes da década de 1950 sobre cultura jovem, *rock and roll* que contêm sequências não distintas das de hoje. Na televisão, na década de 1960, houve a série na TV *The Monkees*, e outros pop televisuais, como *The Archies* e *The Partridge Family* são sempre mencionados. Os Beatles são sempre introduzidos no debate, assim como alguns críticos citam o filme inicial dos Beatles (*A Hard day's night*, *Help!*), e mais tarde os videoclipes promocionais ("*Penny Lane*", "*Strawberry Fields Forever*") e o especial para a TV "*Magical Mystery Tour*". Mas, o mais popular para o título de "primeiro" videoclipe é o de seis minutos de Jon Roseman/Bruce Gowers para o hit número um "*Bohemian Rhapsody*", feito em 1975 (Goodwin, 1992: 29, tradução livre da autora).

Como observado na citação de Goodwin, embora haja algumas especulações sobre seu início, não é possível afirmar categoricamente qual é a origem exata do videoclipe na história do audiovisual. Indícios dessa origem remetem à da década de 20 com as vanguardas históricas e suas insinuações da relação entre som e imagem, como o filme *O cantor de Jazz* (Alan Crosland, 1927), o primeiro com áudio gravado e sincronizado, ou seja, um musical para inaugurar o cinema sonoro. Ainda entre as décadas de 20 e 30 podem ser citados os "números filmados" de nomes do *jazz* tal como Duke Ellington e

Woody Herman. E foi a partir de 1949 que a música ganharia mais força na TV através do programa *Paul Whiteman's Teen Club*, no canal da norte-americana ABC. Enquanto no cinema, pode-se também buscar essa origem na década de 50, com o fenômeno Elvis Presley e seu primeiro filme, *Love me tender* (Clint Reno, 1956). Presley atuou em uma lista extensa de filmes que abriu “novas frentes de divulgação musical, principalmente com a atuação do cantor no cinema, em filmes cuja narrativa — com raras exceções — incluía números musicais.” (Lima, 2011: 37). Por outro lado, na década de 40 a Disney lançou o filme *Fantasia* (Ferguson, 1940) que apresenta uma forte relação sinestésica entre animação e trilha. Em uma outra vertente, com produções musicais voltadas inicialmente para o teatro, a Broadway também alcançou as telas de cinema com seus musicais que foram vistos ao redor do mundo, como *A noviça rebelde* (Robert Wise, 1965) e *Cantando na chuva* (Stalen Doney, 1952), que se tornou referência central do gênero.

Retomando a citação de Goodwin, outro fenômeno pioneiro nos musicais voltados para o *rock* e o público jovem foram os *Beatles* que, inspirados no sucesso dos filmes de Elvis, lançaram *A hard day's night* (Richard Lester, 1964), filme que mescla música e documentário e que também se tornou uma referência importante para a origem do videoclipe tal como é conhecido. Além da música em si, esses filmes musicais, tanto no caso de Elvis quanto nos *Beatles*, apresentavam um caráter comercial, já que ampliavam a cobertura e visibilidade dos artistas pelo seu público; uma forma de saciar os fãs que não poderiam acompanhar a banda pessoalmente. Reforçando esse caráter comercial, Lima (2011: 37), citando Frith, mostra que a gravadora de Elvis, a RCA, intencionalmente cria a imagem de um ídolo romântico, de bom coração, que não fosse agressivo justamente para contrapor a tendência de bandas com um perfil anárquico na época. Ademais como o fato dos *Beatles*, tanto em *A hard day's night* (Richard Lester, 1964) como em *Help* (1965) contratarem Richard Lester, um realizador de comerciais de televisão para viabilizar o filme, dando um aspecto diferente ao material final também demonstra a preocupação da banda em realizar um trabalho que pudesse ser uma forma de divulgação comercial da banda.

Por outro lado e em outra direção, Nam June Paik, integrante do grupo *Fluxus*, inspirado pelo filme *A hard day's night*, criou dois anos depois o vídeo *Beatles Eletroniques* (1966). Certamente o desejo de Paik era comentar e estabelecer relações críticas com o universo da cultura midiaticizada da época. Através de sintetizadores de vídeo, Paik distorceu eletronicamente e manipulou de forma radical o som e a imagem do documentário musical da banda ícone do pop. O uso dessa referência por Paik demonstra a importância do filme não apenas para o desenvolvimento do videoclipe até chegar ao formato em que se encontra atualmente, mas também pelos inúmeros desdobramentos no campo do audiovisual e nas imagens da cultura *pop*. De um modo geral, a produção de Paik e do *Fluxus* tinha como norte o desenvolvimento de uma arte mais ligada aos circuitos de comunicação que emergiam naquele momento com muita intensidade. Não apenas o *Fluxus* refletiu e ainda reflete no que é o videoclipe hoje, como a videoarte, de modo geral, foi de grande importância para um processo de construção do formato principalmente no que diz respeito às possibilidades que ela criou no ambiente da imagem em movimento. Para Machado,

(...) o videoclipe aparece como um dos raros espaços decididamente abertos a mentalidades inventivas, capaz ainda de dar continuidade ou novas consequências a atitudes experimentais inauguradas com o cinema de vanguarda dos anos 20, o cinema experimental dos anos 50-60 e a videoarte dos anos 60-70 (Machado, 2000: 173).

Especificamente quanto à influência da videoarte sobre o videoclipe, tem-se como herança, principalmente, a manipulação da imagem eletrônica e as possibilidades de criação de uma estética que ainda não aparecia de forma predominante no cinema, além da libertação da estrutura dominante do cinema clássico (começo, meio e fim). Indubitavelmente, esse contexto histórico dos anos 50 e 60 do século passado cria também um ambiente fértil que contribui nas origens do videoclipe.

No catálogo da mostra “This is not a love song: cruce de caminos entre videocreación y música pop”, que ocorreu em Barcelona, Cuevas (2013) relata um momento que também demonstra essa confluência entre os meios artísticos e comerciais no campo da música:

Ao longo de sua carreira como banda, os Beatles desenvolveram fortes associações com artistas visuais tanto socialmente como através de seus trabalhos. Mas apesar do tema, quem introduziu a fundo a banda aos círculos vanguardistas de Londres não foi Lennon, mas sim McCartney. Seu amigo, o negociante de arte e galerista Robert Fraser, lhe apresentou aos artistas Peter Blake e Richard Hamilton, que mais adiante criaram as capas dos discos *Sgt. Pepper's Lonely Heart Club Band* (1967) e *The White Album* (1968), respectivamente. Nesse momento se considerava uma grande novidade que um artista reconhecido como Peter Blake trabalhasse para um grupo pop de primeira linha (Cuevas, 2013: 49, tradução livre da autora).

De modo que é inegável a existência de um fluxo entre os movimentos artísticos e comerciais que atravessam o universo do videoclipe desde seus primeiros passos até o atual momento, como é o caso, por exemplo, da banda R.E.M., que em *Collapse Into Now*, (2011), lançaram em seu canal virtual clipes musicais para cada uma das faixas de seu álbum, cada um dirigido por um diretor diferente, muitos vindos do ambiente da arte contemporânea. Entre os nomes estão artistas estrelados como a francesa Sophie Calle, Lance Bangs (que já dirigiu clipes de bandas como Nirvana, Arcade Fire, Belle&Sebastian, entre outras), Sam Taylor-Wood (diretora e fotógrafa ligada ao campo das artes), Dominic De Joseph (que tem co-produções com Lance Bangs além de já ter feitos trabalhos para o próprio R.E.M.), entre outros diretores.

Para além da confluência entre os ambientes artísticos e comerciais todo o panorama apresentado até então sobre a origem e influências do videoclipe nos encaminha para uma discussão acerca da linguagem do mesmo. O projeto de concepção de clipes para cada faixa do álbum do R.E.M. (citado anteriormente) é apenas um dos apanhados desse formato que demonstram a multiplicidade de configuração do clipe.

Por outro lado, saindo de uma análise a partir de uma única banda também é possível perceber a versatilidade na produção em geral do videoclipe, que se apropria das mais variadas técnicas (animação, sobreposição de imagens, edições mais elaboradas, colagens, etc), gêneros (documentário, drama, fantasia, romance, suspense, ação entre outros) e manifestações artísticas, desde a imagem em movimento até a pintura, literatura e artes plásticas para compor uma cena essencialmente híbrida. Como exemplo, podemos citar alguns videoclipes de animação como o *stop motion* da música *Fell in love with a girl* (Michel Gondry, 2002), da banda The White Stripes, tal como a animação mais tradicional e ao mesmo tempo insólita do clipe da música *The Rip* (Nick Uff, 2008) da banda Portishead. Assim como o videoclipe *Do the evolution* (Kevin Altieri e Todd McFarlane, 1998), da banda Pearl Jam, entre outros. Apesar de serem todos feitos com animação, ainda sim é possível perceber como seus processos e estilos são bem distintos entre si. Entre outros, também é possível citar videoclipes que se referem a outras diversas fontes. No caso de *Bad Day* (Tim Hope, 2006) da banda R.E.M., é feita uma referência clara ao telejornalismo: os atores do clipe cantam a música como se estivessem apresentando ou sendo entrevistados pelo jornal. Por fim, o videoclipe *Praise You* (Spike Jonze, 1999), do Fatboy Slim, que é o registro de uma performance realizada por uma grupo de dança no *hall* de entrada de um cinema.

Os exemplos citados acima apenas corroboram para a ideia da inexistência de uma linguagem delineada para o clipe musical. Para Soares (2012: 16) o videoclipe pode ser enquadrado segundo “três concepções: o hibridismo, a transtemporalidade e o neobarroco”. O hibridismo devido a aproximação que ele traz entre o cinema, a natureza televisiva e a retórica publicitária tendo como resultado uma linguagem não específica. A transtemporalidade seria devido a capacidade que o clipe tem de abarcar as mais diversas referências independente de uma hierarquia histórica, de modo que, existe uma recorrente negociação entre presente e passado. A fala de Canclini (1997: s.p.) completa ao dizer que o videoclipe “é o gênero mais intrinsecamente pós-moderno. Intergênero: mescla de música, imagem e texto. Transtemporal: reúne melodias e imagens de várias épocas, cita despreocupadamente fatos fora de contexto; retoma o que haviam feito Magritte, e Duchamp, mas para públicos massivos”. E, finalmente, neobarroco pois

ao unir ferramentas de montagem de vanguardas cinematográficas, cinema gráfico, videoarte e elementos tipicamente surrealistas, notamos que o videoclipe aponta o desejo por uma estética talvez galgada no êxtase da superficialidade, remontando-nos a uma espécie de cultura do escombro, da ruína e do desperdício, propondo (...) um prazer através da série, da repetição, do gosto desta série e do mesmo. O mais do mesmo. (...) O clipe localiza-se no que o próprio Calabrese¹ pontua como prazeres neobarrocos, evocando, assim, uma dinâmica das fissuras do desejo pela completude, quando tudo que o clipe pode oferecer é o incompleto, o corte, o rasgo (Soares, 2012: 52).

¹ Calabrese, O. (1987) *A idade neobarroca*. Lisboa: Edições 70.

Por todos esses aspectos evocados para definir o videoclipe e por sua natureza múltipla e multifacetada, Soares (2012) defende a ideia de que o clipe seria uma boa representação para compreender o que é o pós-modernismo. De outro lado, Machado (2007) também explora essa mesma premissa, embora criando relações estritamente entre a linguagem do vídeo e a contemporaneidade. Segundo ele, a complexidade estrutural do vídeo demonstra a própria complexidade contemporânea. Embora o vídeo seja apenas uma das camadas na sobreposição de formatos que constituem o videoclipe (como comentado anteriormente através da videoarte), é uma fonte que deixa como herança principalmente a maleabilidade da imagem eletrônica.

O QUE DE INTERATIVIDADE HÁ NO VIDEOCLIFE

A partir desse debate é possível introduzir mais diretamente a discussão do que seria o videoclipe interativo propriamente dito. Uma vez que, de um lado, no momento vivido pela videoarte a partir dos anos 60, a possibilidade de manipulação do espectro de luz do tubo de raios catódicos, além da maior facilidade de acesso ao equipamento de gravação, faz da TV (em sua versão analógica) e do aparato videográfico um objeto de experimentação que deixou um forte legado estético para o videoclipe; por outro lado, nos dias de hoje, o desenvolvimento técnico e tecnológico da internet, participa como mais uma camada nessa justaposição de referências, e tem reflexo direto no formato e na distribuição do clipe musical. Esse processo faz parte do que Krauss (1999: 12) pontua como a condição pós-midiática, em que não é mais possível apontar uma especificidade dos meios e é essa mesma falta de especificidade que deve ser explorada pela arte através de seus desdobramentos, tais como a confluência de mídias, de linguagens e de valores artísticos. Tal argumento que, por si só, dialoga com a natureza do vídeo — apontado pela autora como sendo o responsável por estilhaçar a noção de especificidade do meio (Krauss, 1999: 24) — e, por conseguinte, do próprio clipe musical. Krauss, ainda sobre a importância do vídeo, salienta como o advento do portapak — um dispositivo leve, barato e com visor para produzir vídeos — fez com que surgisse uma nova demanda de produção de narrativas (Krauss, 1999: 24), tal como a popularização dos computadores conectados à internet banda larga também tensiona os tradicionais modos narrativos.

O próprio declínio da MTV, enquanto emissora estritamente pautada na veiculação de videoclipes, demonstra a mudança que a internet trouxe para o formato. Na introdução do livro “Medium Cool — Music videos from soundies to cellphones”, Beebe (2007) aponta alguns momentos de transição na grade de conteúdo da MTV, emissora que surgiu principalmente com o objetivo de difundir o clipe musical, e que atualmente investe mais em conteúdos de entretenimentos tal como *reality shows*, séries, e outros programas que não tem como base o videoclipe propriamente dito. Entretanto, essa mudança é o reflexo de uma transformação no hábito dos espectadores que encontraram na internet um veículo mais flexível de visualização e consumo desses produtos audiovisuais. Apesar de que no caso específico da MTV, a emissora foi pioneira e teve grande

sucesso (visto através da sua expansão em nível mundial e importância na construção da cultura *pop*) até que o desenvolvimento da internet, bem como de seus atributos técnicos, pressionou o canal para a sua transformação a ponto de o “Music” de [M]usic [T]ele[V]ision ter perdido força na programação.

A ascensão do videoclipe na internet e a sua conseqüente decadência na TV é apenas um dos pontos que contribuem para o surgimento da versão interativa desse formato, que já se estabelece em um momento de desgaste acerca do uso demorado do termo “interatividade”. Para alguns autores, entre eles Machado (2007), Paul (2000), Murray (2003) e Primo e Cassol (1999), o uso desse verbete tem sido banalizado diante da sua utilização irrestrita para qualquer tipo de atividade ligada à um aparato eletrônico, desde o simples clique do *mouse* para ser encaminhado para uma outra página dentro de um navegador até o apertar de um botão em um controle remoto. Murray (2003), reforça que “devido ao uso vago e difundido do termo ‘interatividade’, o prazer da agência² em ambientes eletrônicos é frequentemente confundido com a mera habilidade de movimentar um *joystick* ou de clicar com um *mouse*” (Murray, 2003: 128). No caso do videoclipe interativo, especificamente, é possível notar os mais diversos níveis de agência, mesmo dentro dessa faixa criticada pelos autores.

Sobretudo, o que é importante destacar, apesar das críticas, é o modo expressivo com o qual o empenho para a criação de narrativas digitais tem sido explorado a partir do advento da informática, seja por meio do videoclipe, dos jogos, ou do cinema interativo. Apesar de uma grande maioria do que se tem hoje como narrativas no ciberespaço ser marcada por estruturas simples de ramificações e escolhas, é valoroso como uma nova potencialidade narrativa que se ergue para dar lugar à exemplos cada vez mais expressivos. Além disso, é notável o que esse esforço representa enquanto mudança no hábito de se relacionar com as histórias — tal como o surgimento do cinema ou do vídeo fora outrora. Portanto, esse aspecto se mostra prioritariamente relevante para se pensar na interatividade voltada para o videoclipe: o fato de trazer uma transformação no formato que condiciona também uma mudança mais ampla no hábito de se ver e fazer narrativas no ambiente digital.

NARRATIVAS DIGITAIS: UM NOVO MODO DE CONTAR HISTÓRIAS

Em 2004 a banda canadense Arcade Fire inaugurava a sua carreira com o primeiro álbum gravado em estúdio, *Funeral* que é seguido por *Neon Bible* (2007), *The Suburbs* (2010) e, por fim, *Reflektor* em 2013. Algo recorrente no trabalho da banda é a concepção de álbuns conceituais que contenham e representem uma temática. Como por exemplo, o último álbum, em que o integrante Win Butler, em entrevista para o site *Rolling Stone* (2013), aponta como referências que nortearam *Reflektor* (2013) principalmente a música haitiana e jamaicana, e enquanto como temática, o ensaio *The present age* (1846) do filósofo e teólogo Kierkegaard. Não obstante, o projeto de trabalho da banda não se

² Murray define que “agência é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados das nossas decisões e escolhas” (Murray, 2003: 127)

encerra apenas no que diz respeito às músicas. Desde o segundo álbum, a banda investe em produções audiovisuais interativas, de curta-metragens, além de uma instalação em seu show no festival de música Coachella de 2011 que procuram estabelecer diálogo com suas proposições temáticas.

Ao tomar como objeto de estudo os clipes interativos produzidos pelo Arcade Fire, tem-se uma estrutura que se difere daquela em que o usuário é quem aperta o *play* (no caso da internet) para assistir os videoclipes ou acompanhá-los em uma programação (no caso da TV). Pressupõe-se que, no caso do videoclipe interativo, o espectador é um polo importante para a construção do produto final. Portanto, nesse novo formato o clipe assume inúmeras facetas que jogam principalmente com o apelo à experimentação tecnológica, que no caso da produção do Arcade Fire, tem funcionado como amostra do desenvolvimento de novas programações apoiadas pelo laboratório criativo da *Google*. Entretanto, ao mesmo tempo, esse fato não elimina a produção de clipes que ainda tenham um formato tradicional de visualização, mesmo para a banda em questão. O que acontece, nesse contexto, é uma complexificação e imbricamento das formas narrativas.

Se expandirmos para além desse caso isolado, também é perceptível o modo como esse tipo de narrativas tem ganhado cada vez mais representatividade principalmente no campo das Artes Virtuais³. Gaudreault (2009) define a narrativa como sendo um objeto material que tem começo e fim (apesar de existirem diferentes modos de se contar a história), discurso e acontecimento e propõe que não existe um fosso entre narrativa enquanto discurso e a percepção da mesma. Para o autor a narrativa cinematográfica é aquela que sugere enunciados através das imagens (e o conjunto deve conter um sentido enquanto unidade e ter lógica se analisado como um todo). Embora o conceito venha do universo do cinema, ele pode ser usado para se pensar na sua aplicação nas novas mídias, acrescentando o que Murray diz sobre o autor das narrativas digitais como sendo aquele que tem o papel de “coreógrafo que fornece o ritmo, o contexto e o conjunto de passos que serão executados” (Murray, 2003: 149).

Especificamente sobre a narrativa vista diretamente a partir do videoclipe, Sedeño (2007) elege a corrente semiótica “Grupo de entrevernes”⁴ para tratar a narrativa no clipe musical e discute como esse formato tem uma natureza anti-narrativa, como uma oposição frente às estruturas rígidas do cinema clássico. Mais adiante, a autora aponta esse fato como sendo resultado do agrupamento de três temporalidades diferentes: a música, a imagem e o texto. Sendo que apesar de se entrecruzarem no clipe musical, nem sempre significa que elas estão em congruência, portanto, assumindo tempos

³ Tradução livre do termo “Virtual art” defendido por Paul Hertz no texto “Art, code, and the engine of change” (2009). Segundo o autor, o termo é mais adequado por englobar uma quantidade mais ampla de manifestações artísticas no universo da arte e novas mídias.

⁴ Definição da frente de estudo do Grupo de Entrevernes pela autora: “De acordo com este grupo de especialistas em semiótica, a análise do componente narrativa é o estudo da sucessão de estados e mudanças que caracterizam o sujeito e o objeto do discurso e os papéis que assumem nas ações de mudança. Se diz que existe narrativa com a existência de um programa narrativo. O programa narrativo é a seqüência de estados e mudanças que são amarrados sobre a relação entre um sujeito e um objeto (havendo personagens ou qualquer coisa, mas de papel, noções que definem posições consecutivas), ou seja, o número de passos ou mudanças de uma condição (relação entre um sujeito e um objeto) para outro” (Sedeño, 2007: s/p, tradução livre da autora)

diferentes em um mesmo espaço; o que resulta em uma percepção fragmentária, descontínua e movediça (Sedeño, 2007: s/p, tradução livre da autora). Ainda para a autora, enquanto o “cinema clássico baseia seu desenvolvimento temporal na articulação narrativa das cenas que vão criando sequências com uma unidade temporal de capítulos diferenciadas por mínimas elipses temporais”, o videoclipe permite qualquer temporalidade e investe em uma intensificação dos estímulos audiovisuais, o que faz com que a coerência de unidade narrativa seja rompida.

Para Manovich (2001: 227), uma narrativa interativa “(que também pode ser chamada de hipernarrativa, em analogia ao hipertexto) pode ser entendida como a soma de múltiplas trajetórias através de um banco de dados” (tradução livre da autora). Mais a frente em seu texto, o autor critica o uso do termo narrativa quando usada como sendo qualquer trabalho feito para novas mídias e que se utiliza de banco de dados, uma vez que informações arbitrária obtidas desse aglomerado de informações não resultaria em uma série de eventos conectados. Gosciola (2003: 116), por sua vez, fazendo uma relação com a narrativa cinematográfica, retoma Sergei Eisenstein para demonstrar como o cineasta “utilizou a narrativa descontínua para despertar no espectador o senso crítico à realidade”. E continua dizendo que para ele

a narrativa por desconstrução era um recurso para encontrar as maneiras mais expressivas do meio cinematográfico, explorando todos os recursos já conhecidos somados à descontinuidade promovida pela inserção de eventos, de planos e de sonoridades que quebravam a sequência lógica e cronológica da história (Gosciola, 2003: 116).

Enquanto no cinema o recurso de descontinuidade narrativa é aproveitado pela montagem para criar um senso maior de realidade no espectador, nas narrativas digitais, ela aparece quase como uma premissa do próprio suporte, no caso, o computador – mas que nem por isso deixa de lado as questões que essa discussão acrescenta ao debate cinematográfico. Como fica claro no livro “Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço” de Janet Murray (2003), que tampouco essa é uma discussão recente, principalmente por ser uma preocupação recorrente no universo dos *videogames* e, atualmente, dos jogos digitais.

Independente do níveis de complexidade, do suporte físico ou do aparato tecnológico, as formas narrativas que jogam com a descontinuidade são habitualmente relacionadas com o “hipertexto”. Em uma referência às obras da literatura que são escritas hipertextualmente, Murray propõe que, embora “não seja novo como formato para reflexão e organização de experiências, foi somente com o desenvolvimento dos computadores que a escrita hipertextual foi produzida em larga escala” (Murray, 2003: 65). Pensando para além da escrita textual mas também na escrita do código de programação, é devido a essa ampla aplicação possibilitada pelo sistema computacional que se faz permanente a retomada das antigas reflexões acerca do termo “hipertexto” para fortalecer a compreensão da narrativa digital e suas implicações.

Primeiramente utilizado por Vannevar Bush em seu artigo *As we may think*, de 1945, e discutida por Lévy em seu livro “As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento da era informática” (Lévy, 2004: 16), o conceito de hipertexto é recorrente para abordar narrativas que apresentam proposições de descontinuidade. Segundo Lévy (2004), a ideia para o conceito de Bush é inspirado no comportamento da mente humana que funciona principalmente por associações e não por uma ordenação hierárquica. Portanto, se faz coerente refletir a natureza das narrativas digitais através desse conceito, uma vez que a apreensão das características intrínsecas desse formato apenas reitera essa flexibilidade se comparado às estruturas rígidas de uma grande maioria das narrativas. O autor defende que

(...) a estrutura do hipertexto não dá conta somente da comunicação. Os processos sociotécnicos, sobretudo, também têm uma forma hipertextual, assim como vários outros fenômenos. O hipertexto é talvez uma metáfora válida para todas as esferas da realidade em que significações estejam em jogo (Lévy, 2004: 15).

Ao apresentar essa argumentação, Lévy leva a discussão para um campo mais abrangente que permite pensar na ideia do hipertexto como a representação de uma certa possibilidade de escapar da utopia de um pensamento organizado por estruturas rígidas. De modo que, se o conceito pode ser usado para descrever a cognição, portanto, ele também pode refletir tudo o que vem a partir dela, incluindo as próprias produções artísticas, independente de ser no campo literário, visual ou musical.

Para descrever o hipertexto, Lévy teve como base a ideia de “rizoma” instaurada por Deleuze e Guattari (1995) no primeiro volume dos textos que compõem a obra “Mil Platôs – Capitalismo e Esquizofrenia”. Deleuze e Guattari (1995) definem que

o rizoma conecta um ponto qualquer com outro ponto qualquer e cada um de seus traços não remete necessariamente a traços da mesma natureza; ele põe em jogo regimes de signos muito diferentes, inclusive estados de não-signos. (...) Ele não tem começo nem fim, mas sempre um meio pelo qual ele cresce e transborda. (...) O rizoma é antigenealogia. É uma memória curta ou uma antimemória. O rizoma procede por variação, expansão, conquista, captura, picada (Deleuze & Guattari, 1995: 32).

Tal conceito resulta enriquecedor para pensar no hipertexto e na própria narrativa digital. Murray (2003), ao articular as duas ideias, discute o que ela trata como um dos “labirintos digitais” e que deriva da “teoria literária pós-estruturalista e não possui heróis nem soluções. Como um conjunto de cartões indexados que foram espalhados pelo chão e então conectados com múltiplos segmentos de fios emaranhados, eles não apresentam um ponto final e nem uma saída” (Murray, 2003: 132). Portanto, essa seria uma possível forma de visualização da potencialidade e da maneira como as narrativas na internet se apresentam, embora, uma crítica feita pela própria autora é que dentro dessa estrutura indeterminada de narrativas hipertextuais, existe uma frustração

no desejo de agência narrativa, uma vez que as ações dos sujeitos seguem apenas um fluxo de escolhas significativas mas não provocam, necessariamente, uma relação de causalidade dentro de um sistema narrativo.

Se tomamos as características do hipertexto descritas por Lévy (2004) para associá-las às narrativas digitais é possível perceber que existe não apenas uma força, mas sim múltiplas, que se cruzam, se chocam e se confrontam em uma sinergia trazida por inúmeros processos afetivos e técnicos que estão em constante mutação. Ao passo que não existe apenas um modo de se apresentar ou perceber uma determinada intenção; nesse contexto, o tempo, o espaço e o sujeito (elementos aqui ulteriores) são, por si próprios, componentes importantes a serem considerados para a construção narrativa.

Sobre essa confluência e mais especificamente sobre a relação entre homem e máquina, Couchot (2003) aponta que existe uma relação produtiva quando ambos trabalham juntos, entretanto, para que essa relação seja possível, é exigida uma recodificação do que é o corporal e gestual para uma linguagem numérica, como aponta o autor:

Todas essas trocas acontecem através das interfaces diversas de entrada ou saída, e o acoplamento toma a forma de um anel, sob controle computacional. De maneira que não é o ser corporal que interage com a máquina, mas uma espécie de “emanação” numérica, em consequência linguística, programática, deste ser. Até mesmo o observador se desdobrou parcialmente num conjunto de dados. Ele se tornou uma simulação. É só a este preço que se pode estabelecer um diálogo entre homem e a máquina e uma conversa entre duas espécies de línguas estrangeiras que só são “compreendidas” – entendamos aqui: que só tem efeitos – porque são traduzidas pelo computador em uma linguagem comum (Couchot, 2003: 171).

De modo que, por meio dessa abordagem, podemos perceber mais claramente como os sujeitos estabelecem essa relação entre seus gestos e a máquina, trazendo para a argumentação essa dimensão mais sólida do que é a interatividade no ambiente digital e como ela entrelaça as duas condições: humana e maquina. Essa tradução comum de duas linguagens diferentes é potente, principalmente, pelo que Murray (2003) aponta como uma “oportunidade de encenar as histórias ao invés de simplesmente testemunhá-las” (Murray, 2003: 166). Enquanto habitamos esse encontro e tradução de linguagens, vivemos um poder transformador uma vez que assimilamos as ações como experiências pessoais.

A BANDA ARCADE FIRE E SUA TRAJETÓRIA NA PRODUÇÃO DA VIDEOCLIPES INTERATIVOS

Tendo em vista todos os aspectos levantados anteriormente, enfatizando principalmente as narrativas no contexto digital, retomo ao ponto de partida da minha argumentação sobre a banda canadense Arcade Fire, que já nasce inserida no cenário da internet. Entre as obras derivadas de seus álbuns, destaco aqui principalmente a produção de videoclipes interativos, que desde o início da carreira da banda em 2004, somam quatro

clipes; sendo que o primeiro é o clipe da música *Neon Bible* (Vincent Morisset, 2007), o segundo *Sprawl II* (Vincent Morisset, 2010), o terceiro *The Wilderness Downtown* (Chris Milk, 2010) e o quarto e último, *Just a Reflektor* (Vincent Morisset, 2013).

Oriundo de uma hibridação entre cinema e vídeo, a linguagem do clipe musical traz consigo uma carga narrativa que começa no texto/música e é recodificado segundo uma visualidade produzida por seus criadores. Principalmente no trabalho do Arcade Fire, o videoclipe já apresenta algumas das alternativas discutidas por Peter Greenway (2003), ao argumentar sobre a polêmica do “fim do cinema” diante das novas tecnologias. O autor faz duras críticas fundamentalmente ao cinema que opera como mera cópia e transfiguração da palavra escrita. Para ele “o cinema não deve ser um anexo da livraria, servindo, ilustrando a literatura.” (Greenaway, 2003: s.p.). Mais a frente em seu texto ele acrescenta, como uma alternativa “às atuais circunstâncias da moribunda tecnologia-estética chamada cinema, (que) impulsionado pela necessidade de aceitar as novidades da interatividade e as possibilidades revitalizadas da multimídia, (...) nos livremos dessas tiranias do texto, do quadro, do ator e da câmera” (Greenaway, 2003: s.p.). Enquanto, por um lado, Greenaway (2003) incide suas críticas à um cinema fortemente ligado à palavra, Machado (2000), vê no videoclipe uma tendência de reinvenção e transgressão do audiovisual. Entretanto, para ele isso apenas acontece quando as “bandas tomam uma postura independente ou desconfiada em relação aos ditames das indústrias fonográfica e televisual (...), ou que naturalmente incorporam distorções, ruídos dissonantes e sonoridades pouco suportáveis a ouvidos tradicionais” (Machado, 2000: 178). Para Arlindo algumas das características e tendências que abrangem os cliques que assumem uma postura inovadora compreendem, por exemplo, a descontinuidade e a experimentação. O que é possível ser observado no trabalho do Arcade Fire que apesar de seguir diferentes temáticas para cada álbum, apresenta cliques que seguem suas próprias narrativas e que não correspondem à uma tradução literal das letras, trazendo portanto, múltiplas temporalidades para seus videoclipes.

Ao ganhar força na internet, o videoclipe assume novas aparências que, ainda sim, dialogam com o audiovisual mas que se expandem para abarcar novas formas artísticas, por exemplo, a arte virtual. Encontro tal que promove uma confluência de energias criativas e que no caso do Arcade Fire, tem como importante peça dessa interação o artista das novas mídias, Aaron Koblin. Ele contribuiu na concepção dos dois últimos cliques da banda através de parcerias com os diretores Vincent Morisset e Chris Milk promovendo esse laço entre o audiovisual e as artes virtuais.

Mais especificamente sobre esse contexto de uma sobreposição de diferentes meios, logo no início do livro “O universo das imagens técnicas”, Flusser (2008) já indica os sintomas do que ele chama de uma “revolução cultural” em que

Fotografias, filmes, imagens de TV, de vídeo e dos terminais de computador assumem o papel de portadores de informação outrora desempenhado por textos lineares. Não mais vivenciamos, conhecemos e valorizamos o mundo graças a linhas escritas, mas agora graças a superfícies imaginadas (Flusser, 2008: 15).

Contudo, mais adiante, Flusser (2008) assume uma postura crítica sobre essa superabundância das imagens técnicas na atual sociedade (apontando para um deslumbramento que tem como consequência um indivíduo disperso, distraído e inconsciente; ou ainda a perda do senso do que é público, devido à forma individualizada como os sujeitos lidam com os objetos tecnológicos, o que levaria a sociedade a se tornar uma espécie de massa amorfa — enfim, de um modo geral o autor indica uma sociedade que nega a profundidade e vai de encontro à superficialidade), é perceptível no caso do videoclipe, que essa explosão de imagens como uma certa maneira de “produzir conhecimento” sobre a letra musical e/ou a música, integra o ritmo da produção de imagens para TV, o cinema e agora dos computadores. Seguramente é possível pensar nessas múltiplas relações entre as imagens e todas as informações por elas produzidas como sendo uma metáfora do hipertexto devido as associações estabelecidas entre elas, pelas variações em diferentes contextos ou, ainda, pela falta de uma organização rígida que dê conta do todo. Trazendo o mesmo pensamento para refletir sobre o clipe musical interativo, podemos dizer que essa lógica repercute no modo como a produção dos mesmos imagina e viabiliza as narrativas, cria desdobramentos e as desarticula das estruturas canônicas. Que, como também no caso das produções do Arcade Fire, ainda são incrementados por inúmeros produtos derivados tais como *making of*, *sites* paralelos para a experimentação da técnica utilizada, produção de imagens ou mensagens provenientes do clipe para serem compartilhadas pela rede, *hyperlinks*, entre outros que ainda estende a quantidade de outras informações atreladas ao produto.

Entretanto, para além de pensar no que corresponde essa mudança no formato, se faz necessário apontar a maneira como a sociedade assimila essas novas formas e o modo como essa “revolução cultural”, aos poucos, reprograma o próprio hábito de ver. Tampouco, é recente essa constante reprogramação no modo como vemos as imagens técnicas. Na introdução do livro “A linguagem secreta do cinema”, Carrière (1995) conta que logo após o término da primeira grande guerra, administradores coloniais franceses organizavam sessões de cinema na África para as quais eram convidados importantes personalidades africanas e líderes religiosos. Sendo impossível recusar o convite, as pessoas iam às sessões e permaneciam com seus olhos fechados durante todo o tempo. A despeito dessa prática, Jean-Claude Carrière (1995) reflete:

Às vezes, acho que nós também não somos muito diferentes daqueles muçulmanos da África, quando vemos um filme. Ao contrário deles, conservamos nossos olhos abertos no escuro, ou pensamos fazer isso. Mas será que não abrigamos, no fundo de nós mesmo, algum tabu, ou hábito, ou incapacidade, ou obsessão, que nos impede de ver o todo ou uma parte do audiovisual que cintila fugazmente diante de nós? (Carrière, 1995: 10).

Trata-se, portanto, de forças opostas: por um lado as transformações na linguagem e por outro a resistência pelo hábito. De modo que há uma dialética entre essas duas forças que vem sendo sintetizada a cada nova transgressão no formato que reverbera em mudanças graduais do modo de ver. O próprio sucesso de distribuição do clipe na internet, a sua adaptação ao espaço virtual e, por consequência, a mudança de estratégia da

emissora dedicada à música, a MTV, mostram essa mudança que ultrapassa as discussões sobre linguagem e alcançam questões sociotécnicas no âmbito do “ver”. Passando principalmente pela atualização de um certo hábito causado pela constante renovação e crescente popularização das novas tecnologias.

Ainda sobre essa transformação no hábito de ver, o livro “A tecnologia na arte — da fotografia à realidade virtual”, de Couchot (2003) aponta uma diferença com relação às imagens previamente dominantes no cinema e na TV antes do aparecimento do computador, mas dessa vez na ótica da produção das imagens. O autor comenta que, no contexto digital, as imagens apresentam uma diferença representativa se comparada à outrora. Enquanto na captação analógica, o resultado é um rastro de algo que realmente aconteceu, no universo das imagens digitais, o que se forma são pequenos pontos provenientes de algoritmos que constituem a visualização final. Para Couchot (2003) as imagens digitais tem um tempo diferente em que há uma síntese da própria relação da obra com o seu espectador.

O tempo ucrônico não substitui nem “o que foi” se referindo ao passado, nem “o que é” reenviando a um presente perpetuo, mas um “isso pode ser”, aberto a inúmeras eventualidades. A modalidade temporal dos mundos virtuais é a eventualidade. Ela resulta da interface que se estabelece entre o tempo do observador, este que ele viveu no momento em que vê a imagem, e o tempo da imagem no momento em que ela é engendrada pelo cálculo (Couchot, 2003: 169).

Portanto, a mudança no modo como as imagens são capturadas, geradas e processadas dialogam diretamente com o modo com as percebemos e a ruptura no hábito de ver as coisas como verdade, como vestígio de algo que aconteceu. Em todos os clipes interativos da banda Arcade Fire são usados artifícios de simulação e manipulação das imagens, incluindo que o próprio vínculo produzido entre o clipe e o espectador se dá pela possibilidade de interferir e jogar com o tempo da tela, da música e da narrativa.

Todos os aspectos apontados nos encaminham para a evidência de uma sobreposição de técnicas e linguagens que tem ganhado força na produção dos clipes musicais principalmente no seu formato interativo. Manovich (2004) argumenta que, “a proliferação de imagens híbridas nos leva para outro efeito — a libertação da técnica de um meio particular do seu material — e especificidade da ferramenta.” (Manovich, 2004: 341, tradução livre da autora). De modo que não é mais possível encaixar essas produções audiovisuais dentro de um determinado tipo de linguagem bem como não existe uma especificidade própria; existe, antes, uma confluência de códigos oriundos das mais diversas áreas como o cinema, o vídeo e a produção digital. Se tomamos como um panorama geral a produção de clipes interativos da banda Arcade Fire isso se torna ainda mais claro. E se pegamos um único exemplo como no clipe *The Wilderness Downtown* (Chris Milk, 2010) em que é visível como a linguagem cinematográfica dialoga com a produção de efeitos gráficos, e que ainda se relaciona com a própria programação digital, temos ainda mais evidente essa hibridação.

Talvez seja a partir dessa confluência que as narrativas digitais ganham força e abertura para se transformarem. Nesse contexto, o clipe musical aparece como um espaço de experimentação que se beneficia principalmente pelo modo como ele foi rápida e facilmente assimilado no ambiente virtual. O que explica, portanto, a maneira relativamente antecipada com que as reflexões sobre o seu formato resultaram em mudanças na sua configuração. //

REFERÊNCIAS

- Beebe, R. & Middleton, J. (eds.) (2007) *Medium Cool – Music from Soundies to Cellphones*, Durham & London: Duke University Press.
- Canclini, N. G. (1997) “Culturas Híbridas - estratégias para entrar e sair da modernidade”, in Canclini, N. G. (1997) *Culturas híbridas, poderes oblíquos*, São Paulo: EDUSP, pp. 283-350, disponível em <http://www.ufrgs.br/cdrom/Garcia/garcia.pdf>, consultado em 03/01/2014.
- Carrière, J. (1995) *A Linguagem Secreta do Cinema*, Rio de Janeiro: Nova Fronteira.
- Cortázar, J. (1968) *O Jogo da Amarelinha*, São Paulo: Círculo do livro.
- Couchot, E. (2003) *A Tecnologia na Arte - Da Fotografia à Realidade Virtual*, Porto Alegre: Ed. UFRGS.
- Cuevas, F. J. P. (2013) *This Is Not a Love Song: Cruce de Caminos entre Videocreación y Música Pop*, Barcelona: [La virreina].
- Deleuze, G., Guattari, F. (1995) *Mil Platôs – Capitalismo e Esquizofrenia*, vol. 1, Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995, disponível em http://www.ileel.ufu.br/lep/arquivos/textos_geral/Mil_Platos_1.pdf, consultado em 12/12/2013.
- Doyle, P. (2013) “Win Butler reveals secret influences behind Arcade Fire’s ‘Reflektor’”, *Rolling Stone*, s/p, 22/12/13, disponível em <http://www.rollingstone.com/music/news/win-butler-reveals-secret-influences-behind-arcade-fires-reflektor-20131022#ixzz2nr6pHmy2>, consultado em 10/12/2013
- Flusser, V. (2008) *O Universo das Imagens Técnicas - Elogio da Superficialidade*, São Paulo: Annablume.
- Gaudreault, A. (2009) *A Narrativa Cinematográfica*, Brasília: Editora Universidade de Brasília.
- Gosciola, V. (2003) *Roteiro para as Novas Mídias – Do Cinema às Mídias Interativas*, São Paulo: Editora Senac.
- Goodwin, A. (1992) *Dancing in the Distraction Factory – Music Television and Popular Culture*, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Greenaway, P. (2007) “O cinema está morto, vida longa ao cinema”, *Caderno SESC Videobrasil – (3)* 3: 88-103.
- Hertz, P. (2009) “Art, code, and the engine of change”, *Art Journal*, 68 (1): pp. 59 – 75, disponível em <http://xarts.usfca.edu/~rbegenhoefer/DigLit09/reading1.pdf>, consultado em 10/12/2013
- Krauss, R. (1999) *A Voyage on the North Sea – Art in the Age of the Post-Medium Condition*, Londres: Thames & Hudson.
- Lévy, P. (2004) *As Tecnologias da Inteligência*, Costa, São Paulo: Editora 34, 13ª ed.
- Lima, T. (2011) “Michael Jackson e o thriller das gravadoras: trajetória e crise de um modelo”, in Janotti Jr, J. S., Lima, T. R., Pires, V. de A. N. (orgs) (2011) *Dez Anos a Mil: Mídia e Música Popular Massiva em Tempos de Internet*, Porto Alegre: Simplíssimo, pp 35-52.

- Machado, A. (2000) “Reinvenção do videoclipe”, in Machado, A. (2000), *A TV Levada a Sério*, São Paulo: Editora SENAC, pp. 173-186
- Machado, A. (2007) “Pós-cinema: Ensaio sobre a modernidade”, in Machado, A. (2007) *Pré-Cinemas & Pós-Cinemas*, Campinas: Papirus, pp. 172-262
- Manovich, L. (2004) *Abstraction and complexity*, pp. 339-354, disponível em <http://www.mediaarthistory.org/refresh/Programmatic%20key%20texts/pdfs/manovich.pdf>, consultado em 01/09/2013
- Manovich, L. (2001) *The Language of New Media*, London: MIT Press, disponível em www.manovich.net/LNM/Manovich.pdf, consultado em 15/07/2014
- Murray, J. H. (1998) *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, US-MA: The MIT Press, 1998.
- Paul, C. (2003) *Digital Art - World of Art*, London: Thames and Hudson. 2003.
- Primo, A. F. T. & Cassol, M. B. F. (1999) “Explorando o conceito de interatividade: definições e taxonomias”, *Revista do Programa de pós-graduação em Informática na Educação: teoria & prática*, Rio Grande do Sul, 2 (2): 65-80
- Señedo, A. M. (2007) “Narración y descripción en el videoclip musical”, *Revista Electrónica Razón y Palabra*, (56), n.p, disponível em <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n56/asedeno.html>, consultado em 10/09/2014
- Soares, T. (2012) *Videoclipe: O Elogio da Desarmonia*, João Pessoa: Marca de Fantasia.

REFERÊNCIAS DE VIDEOCLIPES

- Fire, A. (2007) *Neon Bible*, Montreal: Vincent Morisset
- Fire, A. (2010) *Sprawl II (Mountains beyond mountains)*, Montreal: Vincent Morisset
- Fire, A. (2010) *We used to wait*, Califórnia: Chris Milk
- Fire, A. (2013) *Just a reflektor*, Montreal: Vincent Morisset
- Jam, P. (1998) *Do the evolution*, Kevin Altieri e Todd McFarlane.
- Portishead (2008) *The Rip*, Nick Uff.
- R.E.M. (2006) *Bad Day*, Tim Hope.
- Slim, F. (1999) *Praise You*, Califórnia: Spike Jonze.
- Stripes, T. W. (2002) *Fell in Love with a girl*, Michel Gondry.

NOTA BIOGRÁFICA

Elisa Maria Rodrigues Barboza nasceu em 1989, é formada em Comunicação Social pela PUC Minas e atua como pesquisadora no Instituto de Artes e Design da Universidade Federal de Juiz de Fora — seus principais interesses são as narrativas digitais e a arte

virtual. Atualmente é educadora do curso “Jogos como recurso didático: proposições em arte e tecnologia” da escola Oi Kabum!, em Minas Gerais, no Brasil.

E-mail: elisa.mariarb@gmail.com

Universidade Federal de Juiz de Fora, Instituto de Artes e Design, Campus Universitário, Martelos, Juiz de Fora, Minas Gerais, 36036-330 - Brasil

* **Submetido: 30-11-2014**

* **Aceite: 15-3-2015**

DIGITAL NARRATIVES: A STUDY OF THE ARCADE FIRE INTERACTIVE MUSIC VIDEOS

Elisa Maria Rodrigues Barboza

ABSTRACT

Initially seen as an audiovisual product made mainly for television, the music video, in recent years, has been expanding itself and gaining strength in the virtual environment. The possibility of easy and quick access through websites such as Vimeo and YouTube, besides the greater freedom these sites offer in comparison to the schedules of television channels, was only the beginning of the process of this format's creative development. Its embracing of the technological changes culminates with the appearance of interactive music videos that strengthen investments made in experiences of digital narratives. In this context, one of the bands that stands out is Arcade Fire, whose trajectory already counts with four interactive audiovisual projects, namely *Neon Bible* (Vincent Morisset, 2007), *Sprawl II* (Vincent Morisset, 2010), *The Wilderness Downtown* (Chris Milk, 2010) and *Just a Reflektor* (Vincent Morisset, 2013).

KEYWORDS

Music video; digital narratives; interactivity; Arcade Fire

DEFINITION OF MUSIC VIDEO

In order to define the term “interactive music video”, it is necessary to first understand the origin and the language of the music video as known in its initial versions, prior to its insertion in the internet. For Soares (2012: 32): “In principle, the video clip was simply called musical number. Then it would be named promo, a direct allusion to the word ‘promotional’. The term video clip would finally be used only from the 80s on. “The author also mentions that the very nomenclature of this format already says a lot about its features. For him, the concept of the clip¹, which comes from “clipping” (for media vehicles), and tweezers or clip, relates to how its quick assembly and compact structure are conceived. Nevertheless, these qualities of the music video still focus on its commercial character, so that the images and their combination with the songs should work as an extension of the presence of the band or singers in order to promote the dissemination of their work. Recurring characteristics used to define the music video are quick cuts (often falling within the rhythm of the song), discontinuity, the presence of the band or singer performing, fragmentation, recurring use of editing effects, among others. However, due to a lack of specificity in its language (I shall further discuss this aspect), it is possible to perceive the impossibility of reaching a consensus on a definition for the production of music videos as a whole. In short, all the settings of this format are based on general trends assumed by the music video from its earliest versions.

¹ In Brazil, music video is mainly named as “videoclipe”, so the word “clip” comes from this nomenclature.

An initial point for discussion is the origin of music videos. The desire to associate image and music comes from before the consolidation of the traditional format of the music video as propagated mainly by the North American MTV from the 1980s on (and the Brazilian MTV, from the 1990s). From the Color Organ, developed by Luis Bertran Castel in France in the year 1734, which would produce colorful lights when a musical note was struck (based on the color theory developed by Newton), and other later versions to the artists of the early twentieth century such as Morgan Russell, Macdonald-Wright and Wassily Kandinsky who sought, through their paintings, to represent the rhythm and movement through spaces and colors in their paintings, there is the desire to associate image and sound. In the field of moving image, in the 20s, some film artists, including Hans Richter (*Rhythmus 21*, 1921), Viking Eggeling (*Symphonie Diagonal*, 1924) and Walter Ruttmann (*Lichtspiel : Opus I*, 1921), sought through their film painting techniques to give the impression of the existence of a song through shapes and movement. Perhaps due to the recurring construction of a visual relationship with music, the music video, widespread mainly by MTV (initially), has such uncertain origins.

Following Shore (1985), a BBC-TV program tracing the history of promotional videos once cited a short film made in 1934 as an antecedent of the form. Journalists writing about the subject routinely mention the promotional jazz film clips made in 1940s, sometimes referred by their brand name of Soundies, and the Scopitone jukebox developed in France in the 1960s. Other sources cited are the various 1950s movies about youth culture and rock and roll that contain sequences not unlike today's promos. On television, in the 1960s, there was *The Monkees* TV series, and other televisual pop, such as *The Archies* and *The Partridge Family* is often mentioned. The Beatles are often introduced into the debate as critics cite the early Beatles films (*A Hard Day's Night*, *Help!*), later promotional film clips ("*Penny Lane*", "*Strawberry Fields Forever*"), and the *Magical Mystery* TV special. But the most popular candidate for the title of "first" music is the Jon Roseman/Bruce Gowers six-minutes clip for Queen's number-one hit record "*Bohemian Rhapsody*", made in 1975 (Goodwin, 1992: 29).

As noted in the quote from Goodwin, although there is some speculation about the starting point of music videos, it is not possible to specifically state what are its exact origins in the history of audiovisual arts. Indications of these origins refer to the 1920s with the historical avant-garde movement and their insinuations of the relationship between sound and image, as in the film *The Jazz Singer* (Alan Crosland, 1927), the first film with separately recorded and synchronized audio, that is, a musical film that would inaugurate sound film. Still during the decades of 1920 and 30 we can pinpoint the "videotaped numbers" of prominent jazz artists such as Duke Ellington and Woody Herman. It was from 1949 on that music would gain significance on TV through Paul Whiteman's *Teen Club* program, broadcast by North American network ABC. In the movies, one can also search for the origins of music videos in the 50s, with Elvis Presley and his first film,

Love me tender (Clint Reno, 1956). Presley starred in a long list of movies that opened “new fronts in musical dissemination, especially with the performance of a singer in the cinema, in films whose narratives — with rare exceptions — included musical numbers” (Lima, 2011: 37). On the other hand, in the 1940s Walt Disney studios released *Fantasia* (Ferguson, 1940), which puts animation in a strong relation to a kinesthetic track. In a different stream, Broadway also reached movie screens with its musicals, which although initially produced for theater, were seen around the world, such as *The Sound of Music* (Robert Wise, 1965) and *Singin ‘in, the Rain* (Doney Stalen , 1952), the latter becoming a central reference of its kind.

Returning to the quote from Goodwin, another pioneer phenomenon in musicals concerning Rock and the younger generations were the Beatles who, inspired by the success of Elvis’s films, released *A Hard Day’s Night* (Richard Lester, 1964), a film that mixes music and documentary and has also become an important reference for tracing the origin of music videos as we know it. Besides music itself, these musical films, both in the case of Elvis and the Beatles, had a commercial character, since they were intended to broaden the coverage and visibility of an artist’s work by their audience; it was a way to satisfy the fans who could not follow the band in person. Reinforcing this commercial character, Lima (2011: 37) citing Frith shows us that RCA, Elvis’s record label, intentionally created the image of a romantic, good-hearted idol who was not aggressive, as a counterpart to the trend of bands with an anarchic profile at the time. The fact that the Beatles, both in *A Hard Day’s Night* (Richard Lester, 1964) and in *Help* (1965) hired Richard Lester, who was a director of television advertisement films, gave a different aspect to the final material of the movies, and also demonstrated the band’s concern to produce a piece that could work as a form of commercial release.

On the other hand and in another direction, Nam June Paik, a member of *Fluxus*, inspired by the movie *A hard day’s night*, created the video *Beatles Eletroniques* (1966) two years later. Certainly, Paik’s desire was to comment and establish critical relationships with the world of media culture at the time. Using video synthesizers, Paik electronically distorted and manipulated the sound and image of the Beatles’s musical documentary in a radical way. Paik’s use of this reference demonstrates the importance of the original film, not only for the development of the music video into its current format, but also for the numerous developments in the field of audiovisual and pop culture imagery. Generally, the productions of Paik and Fluxus were guided by the development of an art connected to communication circuits which emerged with great intensity at that moment. Not only Fluxus reflected and still reflects on what the music video is today, but video art, in general, has been of great importance to the process of constructing the music video format especially in regard to the possibilities it created in the motion image environment. For Machado,

(...) The music video appears as one of the few spaces decidedly open for inventive minds, still capable of continuing or allowing new consequences to experimental attitudes inaugurated with the avant-garde cinema of the

20s, the experimental cinema of the 50s-60s and video art of the 60s-70s (Machado, 2000: 173, freely translated).

Specifically regarding the influence of video art in the music video, its heritage is especially in the handling of electronic image and in the possibilities of creating an aesthetic that had not yet appeared in cinema in a predominant way, aside from the liberty from the dominant structure of classical cinema (beginning, middle and end). Undoubtedly, the historical context of the 50s and 60s of last century also creates a fertile environment which contributes for the origins of the music video.

In the catalog of the exhibition named “This is not a love song: Cruce de Caminos y videocreación between pop music”, which took place in Barcelona, Cuevas (2013) gives an account of a moment which also demonstrates this confluence between art and commercial media in music:

Throughout their career as a band, The Beatles developed a strong association with the visual arts, both socially and through their work. Contrary to what is generally believed, however, it was McCartney, not Lennon, who introduced the group into London’s avant garde circles. His friend, the art dealer and gallery owner Robert Fraser, made his acquaintance with artists Peter Blake and Richard Hamilton, who later created the covers for Sgt. Pepper’s Lonely Hearts Club Band (1967) and The White album (1968), respectively. At that time, it was looked upon as entirely unprecedented that a famous artist like Peter Blake should work for the world’s number-one pop group (Cuevas, 2013: 49).

There is, then, the undeniable existence of a flow between the artistic and commercial movements which cross the universe of music videos from its first steps to its current moment, as is the case of R.E.M., a group which released a music video in their virtual channel for each of the songs in *Collapse Into Now* (2011), every one of them by a different director, many of whom came from the contemporary art medium. Between them are stars of the medium like Sophia Calle, from Fance; Lance Bangs, who has directed videos for Nirvana, Arcade Fire, Belle & Sebastian, among others; Sam Taylor-Wood, director and photographer in the artistic field; Dominic De Joseph, who has been Lance Bangs co-producer, besides previously working for R.E.M. as well; among other directors.

Beyond the confluence between artistic and commercial environments, the whole of the panoramic view on the origins and influences of the music video presented thus far leads us to a discussion about the language of the music video. The conceptual project of music videos for each track in R.E.M.’s album is only one of the many applications of the format which show us the multiple possible configurations of the music video.

From the analysis of only one band, it is also possible to notice the general versatility of the music video production process, appropriating various techniques (animation, image overlapping, elaborate edition, collage, etc), genres (documentary, drama, fantasy, romance, thrillers, action, among others) and artistic manifestations, from moving

images to painting, literature and fine arts to compose an essentially hybrid scene. As an example, there are a few animated music videos we can cite, such as the *stop motion* for The White Stripes's *Fell In Love With a Girl* (Michel Gondry, 2002), or the more traditional, but nonetheless unusual animation in Portishead's *The Rip* (Nick Uff, 2008), as is the case of the video for *Do the Evolution* (Kevin Altieri and Todd McFarlane, 1998), by Pearl Jam, among others. Despite all of them being animated films, we are still able to see how the styles and creative processes behind each one are different. In other videos, it is possible to detect references to other media sources. In the case of *Bad Day*, (Tim Hope, 2006) by R.E.M., there is a clear reference to telejournalism: the actors in the video sing the song as if they are either presenting or being interviewed by the news program. Lastly, there is the music video for *Praise You* (Spike Jonze, 1999), by Fatboy Slim, which is a recorded performance by a dance crew in the entrance hall of a cinema.

The examples mentioned above confirm the idea of the inexistence of a fixed delineated language for the music video. For Soares (2012: 16) the music video may fall within “three concepts: hybridism, transtemporality and neobaroque”. Hybridism because of its approximation between cinema, television and advertising rhetoric, resulting in a non-specific language. The aspect of transtemporality would be due to its capacity to cover the most diverse sort of references, regardless of their historical hierarchy, resulting in a recurring negotiation between past and present. Canclicini (1997: s.p.) complements this idea by saying the music video “is the most intrinsically post-modern genre. Intergenre: a mixture of music, image and text. Transtemporal: it gathers melodies and images from various periods, carelessly puts facts out of context; it is a return to Magritte and Duchamp, but for massive audiences”. Finally, neobaroque, because,

by uniting avant-garde montage tools, graphic cinema, video art and typically surrealist elements, it is clear that the music video shows us the desire for a kind of aesthetics which are founded in the extasy of superficiality, bringing us back to a sort of culture centered around debris, ruin and waste, a proposal (...) of pleasure through series, through repetition, through the taste of what is serial and known. More of the same things. (...) The music video is located within what Calabrese² himself pinpoints as neobaroque pleasures, thus evoking the dynamics of fixation, a desire for completion, when all the videos can offer is the incomplete, the cut, the tear (Soares, 2012: 52, freely translated).

All of these aspects are evoked in order to define the music video and its multiple, multifaceted nature, and through them Soares (2012) defends the idea that the music video would be a good example in the comprehension of post-modernism. From another perspective, Machado (2007) also explores this premise, although establishing connections strictly between the language of the music video and contemporaneity. According to the author, the structural complexity of the music video is a demonstration

² Calabrese, O. (1987) *A idade neobarroca*. Lisboa: Edições 70.

of contemporary complexity itself. Even though video is but one of the layers among the many which constitute the music video (as previously said about video art), it is a source whose legacy is mainly the malleability of electronic images.

WHAT IS INTERACTIVE ABOUT THE MUSIC VIDEO

This debate enables us to introduce in a more direct way the discussion about interactive music videos. On the one hand, in the moment in which video art arose in the 60s, the possibility of manipulating the light spectrum from the cathode ray tube, along easier access to recording equipment, made television (in its analogic version) and the videographic apparatus into experimentation objects which left a strong aesthetic legacy for the music video; on the other hand, nowadays, the internet's technical and technological developments participate as another layer in the genre's juxtaposition of references, and they have a direct reflex on the music video's format and distribution. This process is a part of what Krauss (1999: 12) points at as the post-medium condition, in which it is no longer possible to find a specificity in media and this lack of specificity is what should be explored by art through its developments, such as the confluence of media, languages and artistic values. Such an argument is, by itself, in dialog with the nature of video — taken by the author as the responsible for shattering the very idea of media specificity (Krauss, 1999: 24) — and, consequently, the nature of the music video itself. Still on the importance of video, Krauss stresses how the advent of portapak — a light, cheap gadget with a monitor to make videos — resulted in a new demand for the production of narratives (Krauss, 1999: 24), just like the popularization of computers with fast internet connections also created a tension in traditional narrative modes.

The decline of MTV, as a network strictly dedicated to broadcasting music videos, demonstrates the change internet brought to this format. In the introduction for the book “Medium Cool — Music videos from soundies to cellphones”, Beebe (2007) pinpoints a few transition moments in MTV's content grid, as the network was created mainly with the objective of propagating music videos, and currently makes larger investments in entertainment programs like reality shows, series, and others, which are not based around music videos. However, these changes reflect a transformation in the habit of the audience, who found in the internet a more pliable vehicle for watching and consuming audiovisual products. Although MTV, specifically, was a pioneer and succeeded greatly (as we can see from its world level expansion and its importance in constructing pop culture) until the development of the internet, as that of its technical attributes, pressured the network into its transformation, to the point where the “Music” in [M]usic [T]ele[V]ision lost its force in the network's programming schedule.

The rise of the music video on the internet and its resulting decadence in TV is only one of the contributing factors for the appearance of its interactive version, which is already becoming worn out by the excessive use of the term “interactivity”. For some authors, such as Machado (2007), Paul (2000), Murray (1998) and Primo e Cassol (1999), among others, the term has become trivial due to its unrestricted use for any activity

linked to an electronic apparatus, from a simple mouse click for switching pages in a navigator to pressing a button on a remote control. Murray (1998), reinforces that “because of the vague and pervasive use of the term *interactivity*, the pleasure of agency³ in electronic environments is often confused with the mere ability to move a joystick or click on a mouse” (Murray, 2003: 128). Specifically in the case of interactive music videos, various levels of agency are noticeable even within the scope of these authors’s critiques.

What is vital to stress, above all and in spite of criticism, is the expressive way in which the effort to create digital narratives has been explored since the advent of informatics, be it through music videos, games, or interactive cinema. Although the great majority of the current narratives of cyberspace are marked by simple structures of choice and ramifications, they are valuable as a new potential for narratives, which arises enabling the creation of increasingly creative examples. Moreover, it is remarkable that this effort represents change in our habit of relating with the stories — such as the emergence of film or video had once been. Therefore, this aspect proves to be most relevant when it comes to the interactivity of music videos: the fact that it brings transformation to the music video format and also determines broader changes in the habit of seeing and creating narratives in a digital environment.

DIGITAL NARRATIVES: A NEW WAY OF TELLING STORIES

In 2004, the canadian rock band Arcade Fire launched their career with their debut studio album, *Funeral*, followed by *Neon Bible* (2007), *The Suburbs* (2010) and, finally, *Reflektor* in 2013. A recurring feature in the group’s work is the release of conceptual albums which contain and represent a theme. For example, upon the release of their latest album, band member Win Butler, in an interview for *Rolling Stone* (2013), gave some of the references for the creation of *Reflektor*: mainly haitian and jamaican music and, as a theme, the essay *The present age* (1846) by philosopher and theologian Kierkegaard. Nonetheless, the band’s work project is not limited to their songs. Since their second album, the group has invested in interactive audiovisual productions, from short films to an installation during their concert at the Coachella music festival in 2011, both of which dialogued with the themes of the albums.

By taking Arcade Fire’s interactive music videos as a study object, it becomes clear that their structures differ from that in which the spectator presses *play* (on the internet) to watch the videos or catches them in a program (on TV). It is assumed that, in the case of interactive music videos, the spectator is an important element for the construction of the final product. Therefore, in this new format, the video takes on multiple aspects, largely playing with the appeal of technological experimenting, which in Arcade Fire’s productions has been working as a sample for the development of new programmings supported by Google’s creative laboratory. At the same time, however, this does not cause the elimination of music videos which are still within the traditional form, even for

³ Murray (1998: 127) defines agency as “the satisfying power to take meaningful action and see the results of our decisions and choices”

Arcade Fire themselves. What happens, in this context, is a process of complexification and imbrication of the narrative forms.

Going beyond Arcade Fire's isolated case, the way in which these sorts of narratives have gained representation, especially in the field of Virtual Arts⁴, is also of notice. Gauldreault (2009) defines narrative as a material object with beginning and end (although there are different ways to tell a story), discourse and happening and proposes that there is no gap between the narrative as discourse and the reader's perception of it. For him, a cinematographic narrative is the one where enunciations are suggested through its images (and the combination must bear a general sense as a unit, which should show logical relations when analyzed as a whole). Although this concept comes from the cinematographic universe, it can be thought in relation and applied to new forms of media, in addition to what Murray states about the author of digital narratives as the one with the role of "a coreographer who supplies the rhythms, the contexts and the set of steps that will be performed" (1998: 153).

Specifically on the narrative directly seen through music videos, Sedeño (2007) chooses the *Group d'Entrevernes*⁵ to discuss narratives in music videos and points out the anti-narrative nature of this video format, as opposed to the rigid structures of classic cinema. Further along, she presents this nature as a result of the junction of three distinct temporalities: music, image and text. Though the three of them cross through each other in music videos, they are not always in congruence and, thus, take on different time frames in the same space; resulting in a fragmentary, discontinuous and shifting perception (Sedeño, 2007: s/p). The author adds that while "classic cinema bases its temporal development in the narrative articulation of scenes which come together to create sequences with chapters as temporal units, defined and distinguished by minimal time elapses" (freely translated), music videos enable the use of any of the three temporalities and invests in the intensification of visual stimuli, which causes a rupture in the cohesiveness of the narrative unit.

For Manovich (2001: 227), an interactive narrative "(which can also be called a hypertext) can then be understood as the sum of multiple trajectories through a database." Further on, Manovich criticizes the use of the term *narrative* referring to any work in new media which uses a database, as arbitrary bits of information acquired from this whole would not result in a series of connected events. Gosciola (20013: 116), on the other hand, in relation to cinematographic narratives, turns to Sergei Eisenstein seeking a demonstration of how film-makers "have used discontinuous narratives to awaken the spectator's critical sense of reality". He goes on, stating that

⁴ The term "Virtual art" is defended by Paul Hertz in "Art, code, and the engine of change" (2009). According to the author, the term is more adequate because it comprehends a wide amount of artistic manifestations in the universe of arts and new media.

⁵ Definition of the Group d'Entrevernes by the author: "According to this group of semiotic specialists, the analysis of the narrative component is the study of the succession of states and changes which characterize the subject and the object in discourse and the roles they assume in the actions of change. It is said that narrative exists with a narrative program. The narrative program is the sequence of states and changes which are tied over the relationship between subject and object (these characters and whatnot are paper-made, notions that define consecutive positions), that is, the number of steps or changes from a condition (relationship between subject and object) to the other." (Sedeño, 2007: s.p., freely translated)

narratives by way of deconstruction were a resource to find the most expressive manners of the cinematographic medium, exploring all commonly known resources in addition to the discontinuity promoted by the insertion of events, takes and sounds which would break off the logical and chronological sequence of the story (Gosciola, 2003: 116, freely translated).

While in cinema the narrative discontinuity resource is utilized by the assembly to create a greater sense of reality in the viewer, in digital storytelling, it appears almost as a premise of the support itself, in case the computer - but it is nevertheless aside the issues that this discussion adds to the cinematic debate. As is clear in the book “Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace” Janet Murray (1998), that either this is a recent discussion, mainly because it is a recurring concern in the video game universe and currently of digital games.

Regardless of levels of complexity, from the hardware or the technological apparatus, the narrative forms playing with the discontinuity are usually linked to the “hypertext”. In a reference to the works of literature that are written hipertextualmente, Murray suggests that although “is not new as a format for reflection and experience of organization, it was only with the development of computers that hypertext writing was produced on a large scale” (Murray, 1998: 65). Thinking beyond the written text but also in writing programming code, is due to the wide application possible by the computational system that is permanent the resumption of old reflections on the term “hypertext” to strengthen the understanding of digital narrative and its implications.

Firstly utilized by Vannevar Bush in his article *As We May Think* (1945), and discussed by Lévy in his book “*Les technologies d’intelligence*” (2004: 16), the concept of hypertext is recurrently recovered to approach narratives that present discontinuity propositions. According to Lévy, Bush’s concept is inspired in the behavior of human mind, which functions mainly through associations and not through a hierarchic organization. Therefore, it is coherent to reflect on the nature of digital narratives through this concept, once the apprehension of their intrinsic features reinforces their flexibility, if compared to the stiff structures of the great majority of narratives. The author defends that

(...) the structure of the hypertext does not refer only to communications. The sociotechnical processes, especially, also have a hypertextual form, as do various other phenomena. The hypertext is, perhaps, a metaphor that is valid for all spheres of reality in which significations are at stake (Lévy, 2004: 15, freely translated).

By presenting this argument, Lévy takes the discussion to a wider context, which allows us to think of the idea of the hypertext as the representation for a certain possibility to escape the utopia of organizing thought through rigid structures. In that way, if a concept may be used to describe cognition, then it may also reflect all that comes from it, including artistic productions themselves, whether they belong in the literary, visual or musical field.

Lévy took the idea of “rhizome”, established by Deleuze and Guattari (1995) in the first volume of “A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia”, as a base for his description of the hypertext. Deleuze and Guattari (1995) define that

the rhizome connects any point to any other point, and its traits are not necessarily linked to traits of the same nature; it brings into play very different regimes of signs, and even nonsign states. (...) It has neither beginning nor end, but always a middle from which it grows and which it overflows. (...) The rhizome is antigenealogy. It is a short term memory or an antimemory. The rhizome proceeds by variation, expansion, conquest, capture, sting (Deleuze & Guattari, 1995: 32, freely translated).

The concept of the rhizome, then, seems enriching when discussing the hypertext and digital narratives. Murray (1998), by articulating the two ideas, elicits what she calls “digital labyrinths” as coming from “poststructuralist literary theory and are unheroic and solutionless. Like a set of index cards that have been scattered on the floor and then connected with multiple segments of tangled twine, they offer no end point and no way out.” (Murray, 1998: 132). Therefore, this would be a possible light to shed on the potentiality and the way with which narratives present themselves on the internet, although, according to criticism from Murray herself, in this undetermined structure of hypertextual narratives there is frustration in the desire for narrative agency, once the actions of subjects only follow a flow of significant choices, without these necessarily entailing a causal relation within a narrative system.

By taking the features of the hypertext, as described by Lévy (2004) and associating them to the digital narratives, it is possible to perceive there is not merely one force, but multiple ones which cross each other, collide and confront each other in a synergy brought on by countless and ever-changing affective and technical processes. Thus, there is not a single way to present or perceive a certain intention; in this context time, space and subject (here, these are ulterior elements) are themselves important components to be considered for constructing narratives.

On this confluence, and more specifically about the relationship between man and machine, Couchot (2003) points at the existence of a productive relationship when both are at work together. However, for this to be possible, what is corporal and gestural must be recoded into a numerical language, as stated by the author:

All of these trades happen between multiple entry or exit interfaces, and the linkage takes the form of a ring, under computational control. In this way, it is not the corporal being who interacts with the machine, but a sort of numerical “emanation”, in linguistic and programmatic consequence, comes from it. The observer, too, has partially unfolded into a set of data. It turned them into a simulation. It is only at this cost that a dialogue between man and machine may be established, as well as a conversation between two species of foreign languages which are but “comprehended” – which only

produce effects – because they are translated by the computer into a common language (Couchot, 2003: 171, freely translated).

Through this approach, there is a clearer perception of how subjects establish this relationship between their gestures and machines, bringing into the discussion a more solid dimension of what is interactivity in a digital environment and how it entwines both human and machine conditions. The common translation of two different languages is powerful, mainly due to what Murray (1998) sees as an “opportunity to enact stories rather than to merely witness them” (Murray, 1998: 170). While participants in the encounter and translation of languages, we experience transforming power once we assimilate these actions as personal experiences.

ARCADE FIRE AND THEIR TRAJECTORY IN THE PRODUCTION OF INTERACTIVE MUSIC VIDEOS

Taking all of the previously mentioned aspects into account and emphasizing narratives in the digital context, I shall return to the starting point of my argumentation about canadian group Arcade Fire, inserted in the internet scenario from its very beginning. Among the resulting works from their albums, I would like to highlight the production of four interactive music videos since the beginning of the band in 2004; the first one was for the song *Neon Bible* (Vincent Morisset, 2007), the second for *Sprawl II* (Vincent Morisset, 2010), the third for *The Wilderness Downton* (Chris Milk, 2010) and the fourth and final, *Just a Reflektor* (Vincent Morisset, 2013).

The result of a hybridization between cinema and video, the language of music videos carries a narrative load which begins with text/song and is recoded according to a visuality produced by its creators. Particularly in the work of Arcade Fire, their music videos present some of the alternatives discussed by Peter Greenway (2003) in his argumentation on the “end of cinema” controversy, upon the rise of new technologies. Greenaway is the author of hard criticism to the sort of cinema which operates as mere copy and transfiguration from the written word. For him, “cinema should not be an annexe of the library, serving, illustrating literature” (Greenaway, 2003: s.p.). Further into his text he adds, as an alternative “to the current circumstances of the dying technology-aesthetics called cinema, propelled by the need to accept the novelty of interactivity and the revitalized possibilities of multimedia, (...) we will be free from the tyrannies of text, frame, author and camera” (Greenaway, 2003: s.p.). While, on one hand, Greenaway (2003) directs his criticism to a cinema which is strongly connected to text, Machado (2000), on the other hand, sees in music videos a tendency for the reinvention and transgression of audiovisual. However, for him this happens only when “bands assume an independent or suspicious attitude towards the demands of phonographic and television industries(...), or naturally incorporate distortion, dissonant noise and sounds which are unlikely bearable by traditional ears” (Machado, 2000: 178). For Machado, some of the features and tendencies permeating music videos which assume an innovative posture are, for instance, discontinuity and experimentation. Both of them can be observed in the work of Arcade Fire, which despite having explored different themes for

each album, has made videos, each following their own narratives without corresponding to a literal translation of the song lyrics, bringing, thus, multiple temporalities into their music videos.

As it gained strength on the internet, the music video has assumed new looks which are, still, in dialogue with audiovisual, but also expanding to embrace new artistic forms, for instance, virtual art. This encounter promotes a confluence of creative energies and, in Arcade Fire's case, has Aaron Koblin, the artist of new media, as an important piece in this interaction. He has contributed in the conception of the band's last two videos through partnerships with directors Vincent Morisset and Chris Milk, promoting the tie between audiovisual and visual arts.

More specifically on the context of overlaying different media, in the beginning of the book "Into the Universe of Technical Images", Flusser (2008) indicates the symptoms of what he defines as a "cultural revolution" in which

Photographs, films, TV images, video images and images from computer terminals assume the role of information carriers, earlier played by linear texts. We no longer live, know and valorize the world because of written lines, but now because of imagined surfaces (Flusser, 2008: 15, freely translated).

However, Flusser (2008) further on assumes a critical posture towards the overabundance of technical images in current society (pointing at a dazzling which has as its consequence a disperse individual, distracted and unconscious; or still, the loss of a sense of what is public, due to the individualized manner with which subjects deal with technological objects, which would lead the society to become an amorphous mass — in general, the author talks of a society who denies depth and goes directly towards superficiality). It is perceivable, in the case of music videos, that the explosion of images as a certain way to "produce knowledge" about lyrics and/or song integrates the rhythm of image production for TV, cinema and, now, computers. Surely, we can think of these multiple relations between images and the information their produce as a metaphor for the hypertext, due to the associations between them, their variations according to context or, still, due to the lack of a strict organization for the whole of it. Bringing the same thought towards a reflection about interactive music videos, we can say this logic has repercussions in the way in which the production of these videos imagines and enables narratives, creates their developments and disarticulates them from canonic structures. Videos which, also in the case of Arcade Fire's productions, are enriched by countless resulting products, such as *making of* videos, parallel sites for the experimentation of their techniques, the production of images or messages from the video to be shared on the web, *hyperlinks*, among others that continue to expend the amount of information related to the product.

Beyond thinking what these changes in the music video format mean, it is necessary to point to the way society assimilates these new forms and in which this "cultural revolution", little by little, reprograms our habit to view such images. The constant

reprogramming of the way we view technical images is not recent. In the introduction for the book “The Secret Language of Film”, Carrière (1995) tells that after the end of the first great war, French colonial administrators used to organize film screenings in Africa, and important African personalities and religious leaders were invited. As it was impossible to refuse the invitation, people went to the screenings and kept their eyes shut at all times during the movie. Jean-Claude Carrière (1995) reflects on this:

Sometimes I think we, too, are not so different from the Muslims in Africa, when we watch a film. Unlike them, we keep our eyes open in the dark, or at least we think we do. But are we not harbouring, deep within ourselves, some sort of taboo, or habit, or incapacity, or obsession, which stops us from seeing the whole or a part of the video which fleetingly glows before us? (Carrière, 1995: 10, freely translated).

There are, then, opposing forces: on one hand the language transformations and on the other resistance by habit. In this way, there is a dialectic between these two forces which has been synthesized with every new transgression in the music video format and which translates into gradual changes on the way to view. The very success in the distribution of music videos on the internet, its adaptation to the virtual space and, consequently, the changes in strategy from MTV's part, show us these changes surpass the discussions on language and reach sociotechnical questions on the ambit of “viewing”, going through the update of a certain habit caused by the constant renovation and growing popularization of new technologies.

Still on this transformation of the viewing habit, the book “Technologie dans l'art”, by Couchot (2003) brings into view a difference in relation to images that were previously dominant in cinema and TV before the rise of computers, but this time under the optics of image production. The author states that, in the digital context, images have a representative difference if compared to yore. While in analogic capturing the result is the trace of something that really happened, in the universe of digital images, what we have are small dots, formed through algorithms and used to compose the final product. For Couchot (2003), digital images have a different time in which there is a synthesis of the very relationship between work and spectator.

Uchronical time does not replace “what was”, referring to the past, nor “what is”, resending it to a perpetual present, but a “this could be”, open to countless eventualities. The temporal modality of virtual worlds is eventuality. It is a result of the interface which establishes itself between the time of the observer, the one lived by him at the moment he sees the image, and the time of the image at the moment it is engendered by calculus (Couchot, 2003: 169, freely translated).

Therefore, the changes in the way images are captured, generated and processed are in direct dialogue with the way we perceive them and with the rupture in the habit to view things as the truth, as an indicative of a past happening. In all interactive videos by

Arcade Fire, simulation and image manipulation artifices are used, in such a way the very bond between video and spectator happens through the possibility of interfering and playing with time on the screen, in the song and in the narrative.

All of the explored aspects lead us to the evidence of an overlapping of techniques and languages, which has gained strength in the production of music videos, specially interactive ones. Manovich (2004) argues that, “This proliferation of hybrid images leads us to another effect — the liberation of the techniques of a particular medium from its material — and toolspecificity.” (Manovich, 2004: 341). Therefore, it is no longer possible to fit these audiovisual productions into a determined type of language, as well as its own specificity; rather than that, there is a confluence of codes originated in the most diverse areas such as cinema, video and digital production. If we take Arcade Fire’s interactive video production as a general panorama, it becomes clearer. And if we take a single example like the video for *The Wilderness Downton* (Chris Milk, 2010) in which we can see how cinematographic language dialogues with the production of graphic effects, and that is still related to digital programming, this hybridization becomes even more evident.

It may be through this confluence that digital narratives gain strength and space to transform themselves. In this context, the music video appears as a space of experimentation which benefits greatly from the way it has been quickly and easily assimilated in the virtual environment. Which explains, thus, the relatively advanced way in which the reflections on its format resulted in changes in its configuration. ✍

REFERENCES

- Beebe, R. & Middleton, J. (eds.) (2007) *Medium Cool – Music from Soundies to Cellphones*, Durham & London: Duke University Press.
- Canclini, N. G. (1997) “Culturas Híbridas - estratégias para entrar e sair da modernidade”, in Canclini, N. G. (1997) *Culturas híbridas, poderes oblíquos*, São Paulo: EDUSP, pp. 283-350, available at <http://www.ufrgs.br/cdrom/Garcia/garcia.pdf>, accessed on 03/01/2014.
- Carrière, J. (1995) *A linguagem Secreta do Cinema*, Rio de Janeiro: Nova Fronteira.
- Cortázar, J. (1968) *O Jogo da Amarelinha*, São Paulo: Círculo do livro.
- Couchot, E. (2003) *A Tecnologia na Arte - Da Fotografia à Realidade Virtual*, Porto Alegre: Ed. UFRGS.
- Cuevas, F. J. P. (2013) *This Is Not a Love Song: Cruce de Caminos entre Videocreación y Música Pop*, Barcelona: [La virreina].
- Deleuze, G., Guattari, F. (1995) *Mil Platôs – Capitalismo e Esquizofrenia*, vol. 1, Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995, available at http://www.ileel.ufu.br/lep/arquivos/textos_geral/Mil_Platos_1.pdf, accessed on 12/12/2013.
- Doyle, P. (2013) “Win Butler reveals secret influences behind Arcade Fire’s ‘Reflektor’”, *Rolling Stone*, s/p, 22/12/13, available at <http://www.rollingstone.com/music/news/win-butler-reveals-secret-influences-behind-arcade-fires-reflektor-20131022#ixzz2nr6pHmy2>, accessed on 10/12/2013.
- Flusser, V. (2008) *O Universo das Imagens Técnicas - Elogio da Superficialidade*, São Paulo: Annablume.

- Gaudreault, A. (2009) *A Narrativa Cinematográfica*, Brasília: Editora Universidade de Brasília.
- Gosciola, V. (2003) *Roteiro para as Novas Mídias – Do Cinema às Mídias Interativas*, São Paulo: Editora Senac.
- Goodwin, A. (1992) *Dancing in the Distraction Factory – Music Television and Popular Culture*, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Greenaway, P. (2007) “O cinema está morto, vida longa ao cinema”, *Caderno SESC Videobrasil* – (3) 3: 88-103.
- Hertz, P. (2009) “Art, code, and the engine of change”, *Art Journal*, 68 (1): pp. 59 – 75, available at <http://xarts.usfca.edu/~rbegenhoefer/DigLit09/reading1.pdf>, accessed on 10/12/2013
- Krauss, R. (1999) *A Voyage on the North Sea – Art in the Age of the Post-Medium Condition*, Londres: Thames & Hudson.
- Lévy, P. (2004) *As Tecnologias da Inteligência*, Costa, São Paulo: Editora 34, 13ª ed.
- Lima, T. (2011) “Michael Jackson e o thriller das gravadoras: trajetória e crise de um modelo”, in Janotti Jr, J. S., Lima, T. R., Pires, V. de A. N. (orgs) (2011) *Dez Anos a Mil: Mídia e Música Popular Massiva em Tempos de Internet*, Porto Alegre: Simplíssimo, pp 35-52.
- Machado, A. (2000) “Reinvenção do videoclipe”, in Machado, A. (2000), *A TV Levada a Sério*, São Paulo: Editora SENAC, pp. 173-186
- Machado, A. (2007) “Pós-cinema: Ensaio sobre a modernidade”, in Machado, A. (2007) *Pré-Cinemas & Pós-Cinemas*, Campinas: Papirus, pp. 172-262
- Manovich, L. (2004) *Abstraction and complexity*, pp. 339-354, available at <http://www.mediaarthistory.org/refresh/Programmatic%20key%20texts/pdfs/manovich.pdf> accessed on 01/09/2013
- Manovich, L. (2001) *The Language of New Media*, London: MIT Press, available at www.manovich.net/LNM/Manovich.pdf, accessed on 15/07/2014
- Murray, J. H. (1998) *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, US-MA: The MIT Press, 1998.
- Paul, C. (2003) *Digital Art - World of Art*, London: Thames and Hudson. 2003.
- Primo, A. F. T. & Cassol, M. B. F. (1999) “Explorando o conceito de interatividade: definições e taxonomias”, *Revista do Programa de pós-graduação em Informática na Educação: teoria & prática*, Rio Grande do Sul, 2 (2): 65-80, available at <http://seer.ufrgs.br/index.php/InfEducTeoriaPratica/article/view/6286/3756> accessed on 12/03/2014
- Señedo, A. M. (2007) “Narración y descripción en el videoclip musical”, *Revista eletrônica Razón y Palabra*, (56), n.p, available at <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n56/asedeno.html> accessed on 10/09/2014
- Soares, T. (2012) *Videoclipe: O Elogio da Desarmonia*, João Pessoa: Marca de Fantasia.

MUSIC VIDEO REFERENCES

- Fire, A. (2007) *Neon Bible*, Montreal: Vincent Morisset
- Fire, A. (2010) *Sprawl II (Mountains beyond mountains)*, Montreal: Vincent Morisset

- Fire, A. (2010) *We used to wait*, Califórnia: Chris Milk
- Fire, A. (2013) *Just a reflektor*, Montreal: Vincent Morisset
- Jam, P. (1998) *Do the evolution*, Kevin Altieri e Todd McFarlane.
- Portishead (2008) *The Rip*, Nick Uff.
- R.E.M. (2006) *Bad Day*, Tim Hope.
- Slim, F. (1999) *Praise You*, Califórnia: Spike Jonze.
- Stripes, T. W. (2002) *Fell in Love with a girl*, Michel Gondry.

BIO NOTE

Elisa Maria Rodrigues Barboza was born in 1989, graduated in Social Communication at PUC Minas and works as a researcher at the Institute of Arts and Design at the Federal University of Juiz de Fora - her main interests are the digital storytelling and virtual art. She is currently teaching the course “Games as a teaching resource: propositions in art and technology” at the school Oi Kabum!, in Minas Gerais, Brazil.

E-mail: elisa.mariarb@gmail.com

Universidade Federal de Juiz de Fora, Instituto de Artes e Design, Campus Universitário, Martelos, Juiz de Fora, Minas Gerais, 36036-330 - Brazil

* Submitted: 30-11-2014

* Accepted: 15-3-2015

VÁRIA/*VARIA* 

A LIBERDADE ACADÉMICA E OS SEUS INIMIGOS

Moisés de Lemos Martins

RESUMO

Em nome da certificação da 'qualidade' e da 'excelência', a Universidade parece hoje condenada a celebrar apenas procedimentos, que no ensino e na investigação certificam rotinas e conformidades, eficiências e utilidades, confirmando a hegemonia da razão instrumental. É meu propósito, neste ensaio, todavia, refletir sobre a liberdade acadêmica na universidade. Esta questão impõe que façamos recair a nossa interrogação sobre a natureza da própria universidade, sobre a profissão acadêmica, e também sobre a sua vocação e missão. O que é, hoje, a universidade? Que forças a atravessam? Que abalos tem sofrido? A que ameaças está sujeita? Que contradições são as suas? Com que exigências se confronta? Que respostas têm que ser as suas?

PALAVRAS-CHAVE

Universidade; modernidade; vocação e missão universitárias; avaliação de desempenho; governação da universidade; liberdade acadêmica

INTRODUÇÃO

Embora a reflexão sobre a vocação e missão universitárias estejam, hoje, na ordem do dia, como o demonstram, em obra recente, Zara Pinto Coelho e Anabela Carvalho (2013: 4- 14)¹, o meu ponto de vista retoma um debate introduzido, há quase um século, por Max Weber, em duas conferências que proferiu, uma em 1917, outra em 1919: “*Wissenschaft als Beruf*”; e “*Politik als Beruf*”². Retomo Max Weber, porque no debate sobre a universidade me interessa compreender, tanto aquilo que separa a ciência e a política, como, do mesmo modo, aquilo que as une. Como assinala Raymond Aron (1974: 8), na introdução à obra *Le savant et le Politique*, de Max Weber: “Não se pode ser *ao mesmo tempo* homem de ação e homem de estudos, sem comprometer a dignidade de uma e

¹ Já em 1989, Boaventura Sousa Santos (1994: 163-201) se referia à crise por que passava então a universidade e acentuava três aspetos: tratava-se de uma crise de hegemonia, de uma crise de legitimidade e de uma crise institucional. Porque a universidade não promovia já suficientemente a desejada mobilidade social, razão pela qual via decrescer o seu contributo para a democratização do país. Porque o discurso universitário não passava de um discurso entre muitos outros, nada o garantindo como tribunal da razão. E porque, diante das crescentes exigências sociais, que sobre ela caíam em tropel, a universidade se mostrava absolutamente incapaz de lhes dar resposta. Mas, transcorrido um quarto de século, é Zara Pinto-Coelho e Anabela Carvalho (2013: 4) quem chama a atenção para o facto de as transformações de sentido pelas quais têm passado “identidade, princípios e práticas” universitárias, de tão “profundas e contraditórias”, estarem agora a gerar tensões e disputas dentro da universidade e nas relações que esta estabelece com o estado e a sociedade. Ver também, no mesmo sentido, Martins (2013: 61-72) e Nóvoa (2014: 11-21).

² Estas conferências foram reunidas na obra de Max Weber, *Le savant et le politique* [O homem de estudos e o político], com introdução de Raymond Aron. Teve a primeira edição em 1959, nas *Recherches en Sciences Humaines* da Librairie Plon. A edição que consultámos é da Union Générale d'Éditions, Plon, Col. 10/18. As conferências aparecem como capítulos deste livro, com as seguintes designações: “A profissão e a vocação do homem de estudos” e “A profissão e a vocação do homem político”.

de outra profissão, sem falhar a vocação de uma e de outra. Mas podemos assumir posições políticas fora da universidade, e a posse do saber objetivo, não sendo porventura indispensável, é certamente favorável a uma ação razoável”.

Uma teoria da ação é sempre “uma teoria do risco, e também uma teoria da causalidade” (*Ibidem*), e é por essa razão, exatamente porque “o real não está escrito antecipadamente”, que a marcha da história depende de pessoas concretas e de circunstâncias específicas (*Ibid.*: 9). Mas a necessidade de fazer opções contextuais não obriga a que o pensamento viva de decisões “essencialmente irracionais” e que a existência se cumpra numa liberdade “que recuse submeter-se à Verdade” (Aron, 1959: 52)³.

A nossa época é atravessada por uma força que a domina e lhe dá forma. Refiro-me à mobilização tecnológica para o mercado. A essa cinética do mundo chamámo-lhe, primeiro com Jünger (1930[1990]), depois com Sloterdijk (2000), uma mobilização ‘total’ e ‘infinita’ para o mercado. Por outro lado, desfez-se o mito que fundou o ocidente, o mito da palavra, um mito associado a um espaço de promessa⁴.

A promessa projetava uma ideia de futuro e dava-nos garantias sobre ele. Lançava um propósito par diante e dava-nos um fundamento seguro (essência, substância, Deus, transcendência, sujeito, homem, existência, consciência...) (Derrida, 1967: 410-411), um território conhecido (entre uma gênese e um apocalipse, uma história da salvação, por exemplo, o Reino de Deus, a sociedade sem classes, uma sociedade esclarecida pelas Luzes do Progresso, com a razão a sobrepor-se às superstições)⁵ e uma identidade estável (sendo nós à imagem de Deus, ou então, aspirando à fraternidade, o homem não sendo mais o lobo do homem...).

As tecnologias mobilizam-nos, em contrapartida, para as urgências do presente – é esta a cinética do mundo, uma mobilização para o presente (Martins, 2010). Numa

³ O ponto de vista que temos sobre a verdade desfundamenta, todavia, o conceito de verdade, que ainda parece presente no texto de Raymond Aron. Subscrevemos, com efeito, um princípio de historicidade e um princípio hermenêutico, em que, pela invasão total do campo de conhecimento pelo discurso, a verdade é uma simples função discursiva (veja-se Martins, 1994: 5-18).

⁴ A palavra é, por excelência, o grande mito da civilização ocidental. É este o ponto de vista que defendo em “Ce que peuvent les images. Trajet de l'un au multiple” (Martins, 2011 a). Com efeito, a nossa razão é discursiva, tanto na tradição greco-latina, como na tradição judaico-cristã. Para Aristóteles, por exemplo, o homem define-se pela linguagem. E como a linguagem é o caminho que nos conduz a outro, o homem é um “animal político”, expressão que encontramos tanto na *Política*, como na *Ética* a *Nicómaco*. Mas já os pré-socráticos olhavam para a palavra como aquilo que salva. Veja-se, por exemplo, o que diz Roland Barthes (1970) em “L'ancienne rhétorique”, a propósito da criação do primeiro tratado de argumentação, por Córax e Tísias. Quanto à tradição judaico-cristã, deparamos logo no início do *Evangelho de São João* (1, 1) com a proclamação de uma razão discursiva: “No começo era o Verbo e o Verbo era Deus”. Esta herança acompanhou-nos sempre e com ela atingimos a modernidade. Vemos isso em Nietzsche (1887, II, parág. 1), para quem somos animais de promessa, os únicos animais capazes de prometer. Vemo-lo também em Jorge Luís Borges, com a promessa a cumprir-se na dimensão ilocucionária da linguagem. No poema *Unending Gift*, Borges assinala que “na promessa alguma coisa existe de imortal”. E George Steiner (1993: 127) não diz coisa diferente em *Presenças Reais*: “A linguagem existe [...] porque existe ‘o outro’”. Ou seja, a palavra é o caminho do encontro e o outro é o nosso destino.

⁵ A ideia de território conhecido, com uma narrativa que se desenvolve entre uma gênese e um apocalipse, pode ser esclarecida pela noção de “verdade”, como origem e fim de uma história de sentido, em que a origem é desocultada na forma de uma arqueologia e o fim antecipado na forma de uma escatologia. Sobre este assunto, ver Martins (1994).

civilização tecnológica, uma civilização centrada nos números, às palavras da promessa sucedem os números da promessa, que são sempre os números do crescimento econômico, os do Produto Interno Bruto (PIB) e os números das exportações, ou seja, os números do *superavit* da Balança Comercial. Para a promessa temos agora, fundamentalmente, os economistas, os engenheiros e os gestores; são eles os magos do presente, e não mais os políticos, os padres e os juristas.

A ATUAL CINÉTICA DO MUNDO E A UNIVERSIDADE

É este o contexto em que vamos encontrar as universidades. Elas estão sujeitas à mesma cinética do mundo, a da mobilização tecnológica para o mercado, o que quer dizer, a da resposta às exigências de uma civilização dos números (Martins, 2013, 2003, 1993).

Tradicionalmente, a universidade tinha como promessa: servir a *Verdade*⁶. Daí decorria o seu principal objetivo, a *investigação*, porque a verdade apenas a alcança quem a procura sistematicamente. Mas a verdade era mais do que ciência, pelo que a universidade retirava daí o seguinte objetivo: *servir a cultura*, mostrando-se capaz de educar o homem no seu todo. E depois, a verdade transmite-se, pelo que a universidade tinha que se *consagrar ao ensino*. Até o ensino das profissões era ordenado pelo princípio de uma formação integral.

Mas o que vemos, agora, é a ideia de *marketing* ser aplicada ao sistema de ensino. Trata-se de a universidade colocar no mercado produtos com forte probabilidade de serem comprados. E daí decorre que o ensino seja convertido em comércio, os professores se tornem profissionais de serviços e consultores, com os diretores comerciais, ou seja, os diretores das Escolas e Faculdades, a centralizar a direção deste comércio. A avaliação do produto, o seu ‘perfil’, é determinada a partir de cima, segundo critérios burocráticos, dependentes das leis do mercado, do comércio e do *marketing*, e também da sua visibilidade mediática. E os projetos de ensino considerados mais ‘frágeis’, aqueles que se destinam a grupos demasiado restritos de ‘consumidores’, são eliminados impiedosamente.

E podemos dizer a mesma coisa da investigação fundamental. Desde o começo dos anos 90 que não tem parado de crescer a tendência para fazer depender a validade científica dos projetos de investigação das suas virtualidades para responder a necessidades sociais práticas. Mesmo nas ciências sociais e humanas, os projetos de investigação não escapam às injunções do mercado, para a ‘qualidade’, a ‘excelência’, a ‘competitividade’, a ‘eficiência’, a ‘relevância’, o ‘empreendedorismo’, a ‘empregabilidade’,

⁶ Como já referimos, Raymond Aron, na introdução a *Le Savant et le Politique*, não deixa de enquadrar o pensamento de Max Weber por relação à grande categoria da Verdade, ao advogar que a existência não pode cumprir-se numa liberdade “que recuse submeter-se à Verdade” (Aron, 1959: 52). O nosso ponto de vista advoga, todavia, a desfundamentação do conceito de verdade, afastando-se de Aron. Como refere Derrida (1967: 412), que nos serve de referência, a desfundamentação do conceito de verdade é uma conquista do nosso tempo e entre os nomes mais emblemáticos desta conquista talvez devamos referir Nietzsche (e a sua crítica da metafísica, o que quer dizer, a sua ideia de jogo, de interpretação e de signo sem verdade presente); assim como Freud (e a sua crítica da presença-a-si-próprio, quer dizer, a crítica da consciência, do sujeito, da identidade em si próprio, da proximidade e da propriedade de si próprio); e ainda Heidegger (e a destruição da metafísica, a destruição da onto-teologia, a destruição da determinação do ser como presença).

o ‘desenvolvimento económico e a criação de emprego’, o uso do inglês como língua única de ciência (Shore & Wright, 1999; Power, 2000; Martins, 2008, 2012 a, 2012 b, 2013; Martins & Oliveira, 2013; Nóvoa, 2014).

Com efeito, no nosso mundo não parece haver mais mundo que não sejam necessidades de mercado e injunções financeiras. É também a conclusão a que se chega ao depararmo-nos com o novo *European Union Framework Programme for Research and Innovation, Horizon 2020*. O ‘desafio-chave’ aí enunciado é o de “estabilizar o sistema económico e financeiro, enquanto se tomam medidas para criar oportunidades económicas” (*European Commission*, 2013). Com efeito, do que se trata, agora, é da inteira submissão da política científica europeia a uma estratégia empresarial. Essa dependência sai reforçada no recente documento da Comissão, intitulado *Research and innovation as sources of renewed growth* (COM(2014)339 final). A secção “Increasing impact and value for money”, é precisa nos objetivos: “Raising the quality of public spending on research and innovation”. E entre as conclusões apontadas pelo documento merece especial destaque a seguinte: “O investimento [em I&D] precisa de ser acompanhado por reformas que desenvolvam a qualidade, a eficiência e os impactos da despesa pública em I&D, incluindo por alavancagem de investimento das empresas em I&D” (p. 12)⁷.

Por sua vez, além da Comissão Europeia, outras Agências de financiamento (refiro as brasileiros, CAPES e CNPq, e a portuguesa FCT), e também as empresas não contemporalizam mais com o que consideram não ter utilidade social. E por certo a sociedade civil também não, o mesmo se passando com as editoras, que não querem ouvir falar da publicação de investigação fundamental, argumentando que não vão ter leitores. É um facto, todos os setores da vida coletiva colocam, hoje, a universidade sob vigilância, em nome da ‘accountability’, sendo medida esta em termos de “valor económico” (Barr, 2012: 438-508).

Em síntese, o que está a acontecer com a explosão da técnica é que o nosso tempo acelerou e foi mobilizado para o mercado. E também nas universidades, através das atuais políticas para o ensino e a investigação, ocorre idêntico processo, com o controle tecnológico da ciência da informação. Refiro, por exemplo, a convocação permanente a que se está sujeito, através das plataformas informáticas, na mobilização acelerada de professores e alunos para o mercado e para o *ranking*. Como bem salienta Hermínio Martins, fomos capturados pelo discurso da “Universidade da Excelência-como-negócio” do máximo de “Throughput” (H. Martins, 2004), uma descrição de universidade que já nada tem a ver com a descrição que delas fazia Eliot Freidson (1986: 436): “invenções sociais notáveis para apoiar o trabalho que não tem valor comercial imediato”.

⁷ A submissão da política europeia a uma estratégia empresarial é a linha geral deste documento da Comissão Europeia, de que respigo mais uma passagem: “Os desenvolvimentos na qualidade e eficiência da despesa podem contribuir para a criação de um ciclo virtuoso, através do alavancamento de níveis de maior investimento com origem em setores privados, gerando retornos económicos crescentes. As reformas para desenvolver a qualidade e a eficiência da despesa pública são importantes para todos os Estados Membros. *Sobretudo, no caso daqueles que se encontram mais constrangidos financeiramente e são menos eficientes na despesa, é vital acrescentar impacto, com reformas de longo alcance, e aumentar sabiamente o investimento, à medida que as suas economias recuperem.* Por outro lado, para aqueles que têm um espaço fiscal adequado e alta eficiência, vão surgir apoios que tornem mais esclarecidos os seus investimentos, no sentido de dar mais valor ao dinheiro” (COM(2014)339 final), p.5] [é nosso o destaque em itálico].

Sendo o nosso tempo de mobilização tecnológica, exige-se, hoje, um novo tipo de professor e de aluno, e também um novo tipo de investigador. Cada vez com menos direitos sociais, professores, investigadores e alunos têm, de ora em diante, por condição a mobilidade permanente, fazendo a *travessia* das necessidades do mercado⁸.

E eles aí estão, os novos investigadores, em programas de mobilidade, de país em país e de universidade em universidade. É-lhes imposto que sejam competitivos e empreendedores, que promovam o auto-emprego, ou o emprego em geral, que criem *spin off*, por exemplo. E exige-se-lhes que sejam produtivos, realizadores de sucesso⁹.

E é então que cresce a legião dos doutorandos e pós-doutorados, jovens à procura da redenção de uma bolsa de investigação, que o mais que lhes permite é a possibilidade de andarem de congresso em congresso, de projeto de investigação em projeto de investigação, batendo à porta das revistas científicas e correndo atrás de um *ranking* qualquer ou da miragem de um prémio científico. A justificar esta travessia, própria de uma condição nómada, sem direitos sociais, o discurso oficial ganha novos argumentos: acrescenta-se que a economia, ou seja, as empresas, não os absorvem, que investigadores, professores e estudantes estão a mais no mercado de trabalho, que são dispensáveis, que são bons é para a emigração¹⁰.

O QUOTIDIANO ACADÉMICO E A GOVERNAÇÃO DAS UNIVERSIDADES

Sendo este o atual contexto, refletimos sobre o quotidiano académico, e também sobre a governação das universidades.

Aquilo que faz a natureza da universidade, hoje, é a ideologia comercial: as universidades são empresas; a educação são serviços; o ensino e a investigação são oportunidades de negócios; os professores são profissionais de serviços ou consultores; os alunos são clientes. E com o mercado financeiro e o mercado de trabalho a ribombar fantásticamente por cima da sua cabeça, a universidade faz manchete da ‘excelência’ dos seus cursos e professores, ou seja, faz manchete da sua ‘qualidade’.

Mas o que é a ‘excelência’ de que tanto se fala? A excelência é medida pelos índices de procura de uma instituição. São, também, as classificações de entrada numa dada

⁸ A figura de ‘travessia’ tomo-a de João Guimarães Rosa (2001) [1967], em *O Grande Sertão: Veredas*. Podemos fazer, por exemplo, a passagem de um rio de uma para outra margem. Nessa experiência, não se esperam sobressaltos nem grandes obstáculos a transpor; espera-se uma viagem tranquila, a menos que a façamos a nado, como assinala João Guimarães Rosa (2001: 51). Nas passagens existe, com efeito, a habitualidade de um caminho conhecido. Coisa diferente é, todavia, a experiência de uma travessia, que nos coloca sempre em sobressalto pela sua perigosidade. É o perigo que a caracteriza fundamente: fazemos a travessia de um oceano; de um mar de tentações; de um deserto... (ver também, Martins, 2011 b: 60-61).

⁹ As próprias universidades estão a tornar-se em incubadoras de empresas, apoiando os seus ex-alunos, com capitais próprios e a fundo perdido, no desenvolvimento de atividades empresariais.

¹⁰ De acordo com o “Diagnóstico do sistema de investigação e inovação: Desafios, forças e fraquezas rumo a 2020”, realizado pela Fundação para a Ciência e a Tecnologia (FCT), a percentagem de doutores nas empresas nacionais é de 2,6% [http://www.fct.pt/esp_inteligente/diagnostico]. O *Diário de Notícias*, de 13 de maio de 2013, deu conta da conferência pública onde foram apresentados os resultados deste Diagnóstico, assinalando que “Portugal tem a mais baixa percentagem de emprego de doutorados de um conjunto de 10 países europeus, com 2,6%, contra, por exemplo, 34% na Holanda ou Bélgica”. http://www.dn.pt/inicio/portugal/interior.aspx?content_id=3216596&page=-1 (consulta feita a 13 de maio de 2013).

universidade. São, além disso, as taxas de sucesso escolar. E ainda, os índices de empregabilidade dos antigos alunos, assim como uma rede constituída e alargada de *alumni* de sucesso.

A ‘excelência’ de uma universidade não dispensa, hoje, um lugar no ranking das 500 melhores universidades, segundo o *Times Higher Education*, ou o ranking das 100 melhores universidades com menos de 50 anos. Como também não dispensa um lugar no *Academic Ranking of World Universities* (também conhecido como Ranking de Xangai), das mil melhores universidades do mundo, ou no mais recente *CWTS Leiden Ranking*, estabelecido na base de citações ISI.

Mas a ‘qualidade’ académica não para aí. Ela mede-se, igualmente, pelos artigos ISI, da Thomson Reuters, ou pelos artigos Scopus, da Elsevier, ou ainda pelas citações no Google Scholar. E não dispensa os prémios dos docentes, pelas citações em revistas de fator de impacto, a capacidade de captação de fundos e de obtenção de projetos internacionais, e ainda, a visibilidade que a universidade possa ter no espaço público, sendo tal visibilidade estabelecida pelas notícias que sobre ela são publicadas nos média.

Para dar um exemplo, o site institucional da Universidade do Minho, no Norte de Portugal, consagra oito rubricas à presença da Universidade no espaço público. (1) *Nós – jornal on-line*. Os editores apresentam-no assim: “A UMinho em revista todos os meses. Aqui pode encontrar reportagens, entrevistas, percursos, opiniões e a agenda com os principais acontecimentos”. (2) *Em agenda*. Ou seja “Dia-a-dia, o calendário académico e todos os restantes acontecimentos: congressos, seminários, campanhas, cerimónias, prémios e eventos diversos”. (3) *Atualidade*: “A cada instante, informação atualizada sobre o que de mais relevante acontece na Universidade do Minho”. (4) *Clipping*: “O olhar dos média sobre a UMinho. Tudo o que é publicado na TV, rádio, imprensa escrita e internet está aqui disponível”. (5) *Perfil*: “Vai conhecer aqui histórias de alunos, docentes, investigadores e funcionários da UMinho que se destacam nas mais diferentes áreas”. (6) *Galeria de fotos*: “As imagens que mostram a UMinho”. (7) *Área Press*: “Esta área é dedicada aos profissionais de comunicação social. Contacte-nos e coloque questões, dúvidas, sugestões”. E, finalmente, (8) *O que os media dizem de nós. Universidade em notícia*: semana a semana, um repositório de informações, que assinalam a passagem dos professores pelos *plateaux* da notícia: pelos estúdios de rádio e televisão, e também pelas redações dos jornais.¹¹

Entretanto, na governação das universidades, os modelos “gerencialistas e economicistas” levam hoje a melhor sobre os “modelos colegiais clássicos” (Ruão, 2008: 15). E é assim que a identidade universitária adquiriu um formato meramente instrumental e as estratégias de comunicação desenvolvidas na universidade passaram a ter uma preocupação, cada vez mais acentuada, com a produção de efeitos estratégicos (Ruão, *Ibid.*: V).

Nestas circunstâncias, controlar a comunicação para produzir efeitos estratégicos é hoje a tarefa dos Gabinetes de Imprensa das universidades, também denominados Gabinetes de Comunicação e Imagem. A maior parte das universidades tem hoje uma

¹¹ Na era dos média, sem fundamento seguro, território conhecido e identidade estável (Martins, 2002 a, 2002 b), a condição e o desempenho universitários apenas podem ser melancólicos (Martins, 2003).

Pró-Reitoria de Comunicação e Imagem. E o seu objetivo é administrar no espaço público as políticas das universidades.

Entretanto, as universidades mostram-se cada vez mais incapazes de dar resposta à pressão crescente das exigências sociais - porque tudo lhes é pedido. Pede-se às universidades que deem resposta: às necessidades de desenvolvimento económico; à criação de empregos; à modernização do país; à inovação tecnológica; à competitividade internacional; à necessidade de promoção da coesão social; ao combate às assimetrias étnicas e de género; à promoção da inclusão de minorias; enfim, à necessidade de combate à iliteracia mediática e digital.

E nós resignamo-nos a que as políticas académicas se confinem, hoje, a estratégias de gestão e as necessidades de crescimento se acomodem a respostas de carácter meramente tecno-instrumental. Com efeito, nada na universidade aponta, hoje, para *aprender e ensinar a ver*, nem para *aprender e ensinar a pensar*, como ensinou Nietzsche, no *Crepúsculo dos Ídolos* (Nietzsche, 1988/1888: 67-68). Aprender e ensinar a ver, ou seja: habituar os olhos à calma, à paciência, deixar que as coisas se aproximem de nós; aprender a adiar o juízo, a rodear e a abarcar o caso particular a partir de todos os lados. E aprender e ensinar a pensar significa aprender e ensinar uma técnica, um plano de estudos, uma vontade de mestria - que o pensar deve ser aprendido como é aprendido o dançar, como uma espécie de dança...

Readings inquieta-se, todavia: como é possível pensar numa instituição “cujos desenvolvimentos tendem a tornar o pensamento cada vez mais difícil e cada vez menos necessário?” (Readings, 1996: 175). E, todavia, o ideal académico não pode satisfazer-se com a atual mobilização operativa, financista e economicista, sem pensamento, sem comprometimento social e político, e sem o critério ético do desassossego crítico.

Penso que a universidade deve ser encarada como um lugar de liberdade irrestrita. A universidade tem como missão a salvaguarda das possibilidades da (a) aventura do pensamento. Cabe-lhe fazer do ensino e da ciência uma ideia, que encarne um princípio de resistência crítica e uma força de dissidência, ambos comandados por aquilo a que Jacques Derrida (2001: 21) chamou, em tempos, “uma justiça do pensamento”.

No entanto é neste contexto, em que as políticas académicas se confinam a estratégias de gestão e as necessidades de crescimento se acomodam a respostas de carácter meramente tecno-instrumental, que foram criadas as Vice-Reitorias para a Qualidade e a Excelência nas universidades portuguesas.

A Universidade do Minho foi, em Portugal, uma das primeiras universidades a ter um SIGAQ (Sistema Interno de Garantia da Qualidade) e uma Vice-Reitoria, que vela pelo funcionamento deste sistema, com a institucionalização de um *Plano da Qualidade* e de um *Manual da Qualidade*¹². Este Sistema Interno de Garantia da Qualidade foi auditado em Outubro de 2012 pela A3ES – Agência de Avaliação e Acreditação do Ensino Superior, em Portugal, e certificado por esta Agência, em Janeiro de 2013, por um período de seis anos.

¹² Veja-se, neste sentido: <http://www.uminho.pt/uminho/qualidade/documentacao-do-sigaq-um>

Cingindo-nos a um ponto de vista meramente académico, diria todavia que os SIGAQ têm como efeito prático estender sobre os professores a dominação, ou seja, o controle tecnológico e a mobilização para o mercado (e para o *ranking*, que é uma consequência do mercado).

Aquilo que um SIGAQ produz no quotidiano académico é a entronização de procedimentos corretivos e ortopédicos, que certificam no ensino e na investigação rotinas e conformidades, eficiências e utilidades. E no que diz respeito aos projetos e à extensão universitária, registam e arquivam informação, de modo a garantir os *overheads* institucionais, hoje tão importantes na política de auto-financiamento de uma universidade, quando os financiamentos públicos parecem ter entrado em fase de irreversível restrição.

REGULAMENTOS DE AVALIAÇÃO DO DESEMPENHO DOS DOCENTES

Não propriamente no quadro dos SIGAQ, mas articulados com ele, foram criados os RAD – Regulamentos de Avaliação do Desempenho dos docentes. Resultam de uma lei geral, uma Lei do Estado português (Lei n. 205/2009, de 31 de Agosto), que está em continuidade com uma profunda reforma do Ensino Superior, o Regime Jurídico das Instituições do Ensino Superior (RJIES) (Lei n.º 62/2007, de 10 de Setembro). Os RAD adequam esta Lei às condições concretas de cada uma das universidades do país, e mesmo a cada Faculdade ou Escola de uma universidade.

O Regulamento de Avaliação do Desempenho dos Docentes da Universidade do Minho (RAD-UM) foi aprovado em Diário da República, a 18 de junho de 2010. O processo compreende uma auto-avaliação dos docentes, de resposta expressa quantitativamente, a um sem-número de quesitos, fixados por um conselho de avaliação interno à universidade. Cada uma das Escolas adequa ao seu contexto específico as determinações gerais. E os professores catedráticos intervêm no processo, homologando-o, podendo, todavia, alterar a pontuação, no caso de acharem que a auto-avaliação não é rigorosa.

Nos termos da Lei, todos os Regulamentos de Avaliação do Desempenho se espalham por quatro rubricas, que compreendem a *investigação*, o *ensino*, a *extensão universitária* e a *gestão universitária*. O desempenho académico consiste no cumprimento pelo docente do conjunto de quesitos, fixados por um conselho de avaliação, em cada uma das rubricas¹³.

Vou tomar, como exemplo, dois modelos de Regulamento de Avaliação de Desempenho dos docentes. O primeiro modelo é o do Instituto de Ciências Sociais da Universidade do Minho. Trata-se de um modelo que permite que todos os docentes, sem grande esforço, se auto-avaliem com um desempenho excelente (para cima de 80 pontos em 100, em cada uma das dimensões: investigação, ensino, extensão académica e gestão

¹³ O processo de avaliação está, por seu lado, indexado a um regime remuneratório, que determinará as subidas de escalão na categoria académica. No entanto, este regime remuneratório não chegou a entrar em vigor, dado o facto de as carreiras na função pública, em Portugal, se encontrarem congeladas, desde a primavera de 2011, momento em que este país passou a reger-se por um programa de austeridade, decretado pelas instituições internacionais a quem solicitou “ajuda financeira”. Foi a 3 de maio de 2011 que o primeiro-ministro de Portugal, José Sócrates, anunciou as medidas de austeridade decididas pela Comissão Europeia, Banco Central Europeu e Fundo Monetário Internacional (*Troika*), no quadro de um programa de “assistência financeira”.

académica). Diria que é um modelo burocrático, que serve propósitos administrativos, e que é, portanto, um modelo sem grande critério académico¹⁴.

O segundo modelo é da Universidade da Beira Interior. Vou cingir-nos às partes comuns a todas as Faculdades, e também às especificidades que o modelo comporta, no que respeita às Faculdades de Ciências Sociais e Humanas, e Artes e Letras. É um modelo que assenta no princípio da “diferenciação qualitativa da produção científica”, um princípio que determina que “classificações de desempenho científico mais elevado correspondam a patamares de produção científica mais exigentes, em detrimento da massificação da produção científica em patamares considerados cientificamente menos relevantes”.

A proposta, manifestando embora uma grande preocupação académica, tem um carácter didático. Estipula o seguinte: “os degraus sucessivos de exigência devem saturar através de uma atividade científica digna e moderada”. Mas o que se pretende é que “os docentes, em especial os ainda mais frágeis em termos de produção científica, não sejam forçados a desperdiçar muito do seu tempo nesses patamares”, procurando-se antes que se sintam “motivados a alcançar o patamar seguinte até à categoria A, necessariamente exigente, mas não inalcançável, caso contrário tenderia a ser ignorada”.

Ainda no mesmo sentido, de uma manifesta preocupação, simultaneamente académica e didática, o Regulamento propõe que seja possível “saturar a soma das pontuações das categorias D, C e B”, atribuindo “pontuações relativamente elevadas a tarefas fundamentais da atividade docente”, mas que, “se consideradas em pé de igualdade com atividades internacionalmente mais relevantes teriam que ser contabilizadas com muita parcimónia, como atividades científicas internas e nacionais”.

São propostas quatro categorias de classificação, sendo a categoria A de grande exigência. Nestas circunstâncias, a proposta de Regulamento estipula o seguinte: “a categoria A é o ‘rosto’ mais visível das opções estratégicas da Universidade, e do nível de exigência da UBI”. Por essa razão, “será decidida centralmente pelo conselho coordenador da avaliação, que harmonizará o mesmo grau de exigência para todas as faculdades”.

Fixo-me na categoria A de avaliação do desempenho académico, no que respeita à rubrica Investigação. De acordo com um ideal universitário comum a todas as Faculdades da Universidade, este ideal é considerado na sua complexidade e abrangência, tendo presente designadamente, o critério da exigência da internacionalização da ciência, o critério da comparabilidade internacional, e ainda, o critério financeiro, que sinaliza a importância dos projetos científicos:

| | |
|--|----|
| Prémio científico internacional relevante | * |
| Livro autoral científico/coletânea de autor com mérito compatível, assinalado por peritagem solicitada pela comissão avaliadora | 70 |
| Edição e/ou tradução de fontes e de clássicos, com introdução e aparato crítico, aferida por peritagem solicitada pela comissão avaliadora | 50 |
| Capítulo de livro em obra de referência internacional (até dois autores) | 25 |

¹⁴ Junto, em anexo, as peças que compõem, no Instituto de Ciências Sociais da Universidade do Minho, a ficha de avaliação do docente, de acordo com o Regulamento de Avaliação e Desempenho dos Docentes da Universidade do Minho (RAD-UM), aprovado no *Diário da República*, 2.ª série, n. 117, de 18 de junho de 2010.

| | |
|--|----|
| Artigo científico indexado à Qualis A1-B1 ou indexado à ESF na categoria INT 1 ou INT 2 | 25 |
| Artigo científico com revisão indexado à ISI ou Scopus numa revista do 1º quartil do IF ou do RIP da sub área da revista. | 25 |
| Coordenador de um projeto Europeu H2020 ou de um projeto internacional que inclua um mínimo de universidades ou centros de investigação de três países diferentes e um montante de financiamento superior a 150 000 euros | 40 |
| Coordenador nacional de um projeto Europeu ou de um projeto internacional que inclua um mínimo de universidades ou centros de investigação de três países diferentes e um montante de financiamento superior a 150 000 euros | 20 |
| Bolsa individual internacional obtida em ambiente competitivo | 15 |
| Relatórios técnicos em grandes colaborações internacionais (mais de três países envolvidos) | 15 |
| Exposição ou exibição em eventos internacionais (congressos, museus, galerias de arte, festivais, mostras, etc.), individuais ou coletivas, aferida por peritagem solicitada pela comissão avaliadora | 50 |

Tabela 1

* - Classificação variável até pontuação máxima de 100 pontos proposta pela Comissão Avaliadora e homologada pelo Conselho Coordenador de Avaliação.

- A proposta de classificação de livro autoral na categoria A deve vir acompanhada de parecer solicitado pela Comissão avaliadora.
- Obras de referência internacional são obras publicadas no estrangeiro em editora de referência, reconhecida como tal pela comissão de avaliação.
- Exposição ou exibição internacional é uma exposição ou exibição realizada no estrangeiro ou, sendo em Portugal, com a participação de pelo menos 50% de artistas estrangeiros ou coorganizada por uma entidade estrangeira.¹⁵

UMA NOTA FINAL

A nossa modernidade viu a razão instrumental tornar-se hegemónica. Foi, com efeito, a hegemonia do paradigma epistemológico que conduziu à racionalidade técnica e ao economicismo (Martins, 1993: 345). A Universidade converteu-se, então, numa realidade simultaneamente local e total. Ela tanto é uma realidade heterogénea e específica, como uma realidade homogénea e global. Sem dúvida, a universidade deveio uma realidade fragmentada, como consequência da crise das teorias da verdade e do fundamento. Mas, simultaneamente, é uma realidade fecundada por uma condição translocal, porque é essa, de igual modo, a sua condição e a missão de sempre. Esperemos, todavia, que a desenfreada mobilização tecnológica para o mercado, para a estatística e para o *ranking*, assim como a entronização de procedimentos corretivos e ortopédicos, que certificam no ensino e na investigação rotinas e conformidades, eficiências e utilidades, não afundem o pensamento, e desse modo não afundem a própria ideia de universidade. //

REFERÊNCIAS

Aron, A. (1974) [1959]. "Introduction". Weber, M., *Le savant et le politique*. Paris: Union Générale d'Éditions, Plon, col. 10/18, pp. 5-52.

¹⁵ Ver Regulamento de avaliação do desempenho dos docentes da Universidade da Beira Interior, Despacho n.º 10129/2014, publicado *Diário da República*, 2.ª série — N.º 150 — 6 de agosto de 2014.

- Barr, E. (2012). "The Higher Education White Paper: The Good, the Bad, the Unspeakable – and the next White Paper". *Social Policy and Administration*, (46, n. 5), pp. pp. 438-508.
- Barthes, R. (1970). "L'ancienne rhétorique". *Communications*, n. 16, pp. 172-229.
- Borges, J. L. (1998) [1969]. "The Unending Gift", *Elogio da Sombra*, in *Obras Completas* (1952-1972), II. Lisboa: Teorema.
- Conselho Científico das Ciências Sociais e das Humanidades da FCT (2011). *Ciências Sociais e Humanidades, mais excelência, maior impacte*. Relatório final (28.12.2011). http://www.fct.pt/conselhos_cientificos/docs/rel_final_cccsh_2011.pdf.
- Derrida, J. (2001). *L'université sans condition*. Paris: Galilée.
- Derrida, J. (1967). "La structure, le signe et le jeu dans le discours des sciences humaines", *L'écriture de la différence*. Paris: Seuil, pp. 409-428.
- European Commission (2013). *Horizon 2020: The new EU framework programme for research and innovation, 2014-2020*. [Presentation]. Retrieved October, 5, 2013 from <http://ec.europa.eu/research/horizon2020/pdf/press/horizon2020-presentation.pdf>
- European Commission (2014). *Research and innovation as sources of renewed growth*. Communication from the Commission to the European Parliament, the Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of Regions. COM (2014)330 final
- Freidson, E. (1986). "Les professions artistiques comme défi à l'analyse sociologique". *Revue Française de Sociologie*, (27, n.3). Paris: pp. 431-443.
- Guimarães Rosa, João (2001) [1967]. *o Grande Sertão: Veredas*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira. Na base da 5.ª Edição.
- Jünger, E. (1914) [1990]. *La mobilisation totale, in L'État universel – suivi de La mobilisation totale*. Paris: Galimard.
- Martins, H. (2004). "The marketisation of universities and some cultural contradictions of academic capitalism". *Metacrítica*. <http://www.adelinotorres.com/sociologia.htm>
- Martins, M. L. (2013). "Interview with Moisés de Lemos Martins". "Pinto-Coelho, Z. & Carvalho, Anabela (Eds.) *Academics Responding to Discourses of Crisis in Higher Education and Research*. Braga: CECS, Universidade do Minho, pp. 61-72. <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/29224>
- Martins, M. L.; Oliveira, M. (2013). Política científica de comunicação em Portugal: desafios e oportunidades para os doutoramentos. In: Kunsch., M. (Org.). *La comunicación en Iberoamérica: políticas científicas y tecnológicas, postgrado y difusión de conocimiento*. Quito: Ciespal/Confibercom, pp. 47-101.
- Martins, M. L. (2012 a). "Revistas científicas de ciências da comunicação em Portugal: da divulgação do conhecimento à afirmação do Português como língua de pensamento e conhecimento". *Intercom - Revista Brasileira de Ciências da Comunicação*, (35, n.1). São Paulo, pp. 233- 251. <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/23768>
- Martins, M. L. (2012 b). "A política científica e tecnológica em Portugal e as ciências da comunicação: prioridades e indecisões". In: Kunsch, M. & Melo, J. M. (Org.). *Comunicação Ibero-americana: sistemas midiáticos, diversidade cultural, pesquisa e pós-graduação*. 1ed.São Paulo: Confibercom & Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, v. 1, pp. 331-345. <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/23931>

- Martins, M. L. (2011 a). “Ce que peuvent les images. Trajet d e l'un au multiple”. *Les Cahiers Internationaux de l'Imaginaire*, (v. 1). Paris, CNRS, pp. 158-162. <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/24132>
- Martins, M. L. (2011 b). “Media e melancolia – o trágico, o grotesco e o barroco”. Acciaiuoli, M. & Babo, M. A. (Eds.) *Arte e Melancolia*. Lisboa: Instituto de História de Arte/Estudos de Arte Contemporânea e Centro de Estudos de Comunicação e Linguagem, pp. 53-65. <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/24106>
- Martins, M. L. (2010). “A mobilização infinita num movimento de meios sem fins”. Álvares, C. & Damásio, M. (Eds.) *Teorias e práticas dos média. Situando o local no global*. Lisboa: Edições Lusófonas. <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/24250>
- Martins, M. L. (2008) [2004, “Comunicação de Abertura”]. “As ciências sociais e a política científica”. Torres, A. & Baptista, L., *Sociedades Contemporâneas. Reflexividade e Acção*. Porto: Afrontamento, pp. 27-29. <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/1059>
- Martins, M. L. (2003). *Ensino Superior e melancolia*. Viana do Castelo: Instituto Politécnico de Viana do Castelo. <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/1288>
- Martins, M. L. (2002 a). “De animais da promessa a animais em sofrimento de finalidade”, in *O Escritor*, n. 18/19/20, Revista da Associação Portuguesa de Escritores, Lisboa, pp. 351-354. <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/1676>
- Martins, M. L. (2002 b). “O trágico como imaginário da era mediática”. *Comunicação e Sociedade*, 4: 73-79. <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/25340>
- Martins, M. L. (1994). “A verdade e a função de verdade nas ciências sociais”. *Cadernos do Noroeste*, 7, 2. Braga, pp. 5-18. <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/25385>
- Martins, M. L. (1993). “As incertezas da nossa modernidade e o impasse universitário”. *Cadernos do Noroeste*, 6, 1-2: 341-348. <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/25330>
- Nietzsche, F. (1998) [1887]. *Genealogia da Moral*, São Paulo: Companhia das Letras.
- Nietzsche, F. (1988) [1888]. *O crepúsculo dos ídolos*. Lisboa: Ed. 70.
- Nóvoa, A. (2014). “Em busca da liberdade nas universidades: Para que serve a investigação em educação?”. *Revista Lusófona de Educação*, 28, pp. 11-21.
- Pinto-Coelho, Z. & Carvalho, A. (Eds.) (2013). *Academics Responding to Discourses of Crisis in Higher Education and Research*. Braga: CECS, Universidade do Minho.
- Power, M. (1999). *The audit society: rituals of verification*. Oxford: Oxford University Press.
- Readings, B. (1996). *The university in ruins*. Cambridge, Mass: Harvard University Press.
- Ruão, T. (2008). *A comunicação organizacional e os fenómenos de identidade: a aventura comunicativa da formação da Universidade do Minho, 1974-2006*. Tese de doutoramento, Universidade do Minho.
- Santos, B. S. (1994). “Da ideia de universidade à universidade das ideias”. *Pela mão da Alice. O social e o político na pós-modernidade*. Porto: Afrontamento, pp. 163: 201.
- Sloterdijk, P. (2000). *La mobilisation infinie*. Christian Bourgeois.
- Steiner, G. (1993 [1989]). *Presenças Reais*, Lisboa: Presença.

TOB (*Traduction Oecuménique de la Bible*). *Nouveau Testament* (1978). Paris: Les Editions du Cerf.

Weber, M. (1974) [1959]. *Le savant et le politique*. Paris: Union Générale d'Éditions, Plon, col. 10/18.

ENDEREÇOS ELETRÓNICOS

http://www.fct.pt/esp_inteligente/diagnostico

http://www.dn.pt/inicio/portugal/interior.aspx?content_id=3216596&page=-1

<http://www.uminho.pt/uminho/qualidade>

<http://www.uminho.pt/uminho/qualidade/documentacao-do-sigaq-um>

DIPLOMAS LEGAIS

Regime Jurídico das Instituições do Ensino Superior (RJIES), Lei n.º 62/2007, de 10 de Setembro.

Regulamento de Avaliação e Desempenho dos Docentes, Lei n. 205/2009, de 31 de agosto.

Regulamento de Avaliação e Desempenho dos Docentes da Universidade do Minho (RAD-UM), aprovado no Diário da República, 2.ª série – N.º 117 - 18 de junho de 2010.

Regulamento de avaliação do desempenho dos docentes da Universidade da Beira Interior. Despacho n.º 10129/2014, publicado *Diário da República*, 2.ª série — N.º 150 — 6 de agosto de 2014.

NOTA BIOGRÁFICA

Moisés de Lemos Martins é professor de sociologia da cultura e da comunicação na Universidade do Minho (Braga, Portugal), sendo nesta universidade Diretor do Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (CECS), que fundou em 2001. É autor de vários livros, entre os quais: *O Olho de Deus no discurso salazarista* (1990) e *Para uma inversa navegação – O discurso da identidade* (1996), ambos nas Edições Afrontamento; *A linguagem, a verdade e o poder – Ensaio de semiótica social* (2002, Fundação Calouste Gulbenkian e Fundação para a Ciência e a Tecnologia); *Crise no Castelo da Cultura – Das estrelas para os ecrãs* (2011, Grácio Editor). Fundou, em 1999, a revista *Comunicação e Sociedade* e, em 2013, *Anuário Lusófono de Estudos Culturais*. Preside, desde 2012, à Confederação Iberoamericana das Associações Científicas e Académicas de Comunicação, depois de ter presidido, de 2005 a 2015, à Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação (Sopcom).

E-mail: moisesm@ics.uminho.pt; moiseslmartins@gmail.com

Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade, Campus de Gualtar, Universidade do Minho, Braga 4710-057, Portugal

ANEXO

INVESTIGAÇÃO

| VERTENTE I - INVESTIGAÇÃO | PONTUAÇÃO | COEFICIENTE | TOTAL |
|---|-----------|-------------|-------|
| 1 – Produção científico-cultural | 0,00 | 0,6 | 0,00 |
| 2 – Participação, reconhecimento e coordenação/direção científica | 0,00 | 0,4 | 0,00 |
| | | | 0,00 |
| 3- Fez o doutoramento ou obteve mudança de grau | | | 0,00 |

INSTRUMENTOS

| PONTUAÇÃO BASE | QUANTIDADE | PONTUAÇÃO | PONTUAÇÃO BASE | QUANTIDADE | PONTUAÇÃO |
|----------------|------------|-----------|----------------|------------|-----------|
|----------------|------------|-----------|----------------|------------|-----------|

TABELA 6 – PRODUÇÃO CIENTIFICO-CULTURAL

| | NACIONAL | | INTERNACIONAL | |
|---------------------------------|----------|------|---------------|------|
| LIVROS PUBLICADOS | 25 | | 30 | |
| ARTIGOS EM REVISTAS COM REFEREE | 18 | | 20 | |
| ARTIGOS EM REVISTAS | 15 | | 18 | |
| CAPÍTULOS DE LIVROS | 18 | | 20 | |
| EDIÇÃO DE LIVROS | 15 | | 20 | |
| ARTIGOS EM ATAS DE CONFERÊNCIAS | 10 | | 15 | |
| | | 0,00 | | 0,00 |
| RELATÓRIOS CIENTÍFICOS | 10 | | | |
| OUTRAS PUBLICAÇÕES | 5 | | | |
| | | 0,00 | | |

TABELA 7 – PARTICIPAÇÃO, RECONHECIMENTO E COORDENAÇÃO/DIREÇÃO CIENTÍFICA

PARTICIPAÇÃO

| | NACIONAL | | INTERNACIONAL | |
|--|----------|------|---------------|------|
| MEMBRO DE EQUIPA DE INVESTIGAÇÃO EM PROJETOS CIENTÍFICOS COM FINANCIAMENTO | 15 | | 20 | |
| | | 0,00 | | 0,00 |
| MEMBRO DA EQUIPA DE INVESTIGAÇÃO EM PROJETOS SEM FINANCIAMENTO EXTERNO | 10 | | | |
| MEMBRO DA COMISSÃO PARA A CRIAÇÃO/ALTERAÇÃO DE CICLOS DE ESTUDOS | 10 | | | |
| MEMBRO DA COMISSÃO PARA A CRIAÇÃO/ALTERAÇÃO DE OUTROS CICLOS | 8 | | | |
| | | 0,00 | | |

RECONHECIMENTO

| | NACIONAL | | INTERNACIONAL | |
|-----------------------------|----------|------|---------------|------|
| AVALIADOR EM PROJETOS DE ID | 10 | | 12,5 | |
| | | 0,00 | | 0,00 |

| | | | | |
|--|-----------------|------|----------------------|------|
| MEMBRO DE JÚRI PARA CONCURSO DE RECRUTAMENTO NAS CARREIRAS - PRESIDENTE | INTERNO | | EXTERNO | |
| | 1,5 | | 1,5 | |
| | 11,25 | | 15 | |
| MEMBRO DE JÚRI PARA CONCURSO DE RECRUTAMENTO NAS CARREIRAS - VOGAL | | 0,00 | | 0,00 |
| MEMBRO DE JÚRI DE PROVAS DE AGREGAÇÃO - PRESIDENTE | INTERNO | | EXTERNO | |
| | 1,2 | | 1,2 | |
| | 21 | | 21 | |
| MEMBRO DE JÚRI DE PROVAS DE AGREGAÇÃO - ARGUENTE | | | | |
| MEMBRO DE JÚRI DE PROVAS DE AGREGAÇÃO - VOGAL | 9 | | 15 | |
| | | 0,00 | | 0,00 |
| PARTICIPAÇÃO EM PERITAGENS E REFEREES | INTERNO | | EXTERNO | |
| | 10 | | 12,5 | |
| | 5 | | 6,25 | |
| MEMBRO DE CORPO EDITORIAL (REVISTA PRÓPRIA OU EXTERNA) | | | | |
| MEMBRO DE COMISSÃO DE ORGANIZAÇÃO DE EVENTO CIENTÍFICO | 10 | | 12,5 | |
| | | 0,00 | | 0,00 |
| MEMBRO DE JÚRI DE PROVAS DE DOUTORAMENTO - PRESIDENTE | INTERNO | | EXTERNO | |
| | 1 | | 1 | |
| | 17,5 | | 17,5 | |
| MEMBRO DE JÚRI DE PROVAS DE DOUTORAMENTO - ARGUENTE | | | | |
| MEMBRO DE JÚRI DE PROVAS DE DOUTORAMENTO - VOGAL | 7,5 | | 10 | |
| | | 0,00 | | 0,00 |
| MEMBRO DE JÚRI DE PROVAS DE Mestrado - PRESIDENTE | INTERNO | | EXTERNO | |
| | 0,5 | | 0,5 | |
| | 8,75 | | 8,75 | |
| MEMBRO DE JÚRI DE PROVAS DE Mestrado - ARGUENTE | | | | |
| MEMBRO DE JÚRI DE PROVAS DE Mestrado - VOGAL | 3,75 | | 5 | |
| | | 0,00 | | 0,00 |
| MEMBRO DE JÚRI DE PROVAS DE LICENCIATURA - PRESIDENTE | INTERNO | | EXTERNO | |
| | 0,3 | | 0,3 | |
| | 5,25 | | 5,25 | |
| MEMBRO DE JÚRI DE PROVAS DE LICENCIATURA - ARGUENTE | | | | |
| MEMBRO DE JÚRI DE PROVAS DE LICENCIATURA - VOGAL | 2,25 | | 3 | |
| | | 0,00 | | 0,00 |
| COMUNICAÇÃO EM EVENTOS CIENTÍFICOS | NACIONAL | | INTERNACIONAL | |
| | 10 | | 15 | |
| | 30 | | 37,5 | |
| AGRACIAMENTO COM PRÉMIOS | | | | |
| CARGOS EM ORGANIZAÇÕES CIENTÍFICAS | 10 | | 12,5 | |
| OUTROS RECONHECIMENTOS DE NATUREZA CIENTÍFICA | 5 | | 6,25 | |
| | | 0,00 | | 0,00 |

COORDENAÇÃO/DIREÇÃO

CASO TENHA EXECUTADO UMA DESTAS ATIVIDADES NO ANO EM QUESTÃO COLOQUE O VALOR 1

RESPONSÁVEL GERAL DE PROJETOS CIENTÍFICOS COM FINANCIAMENTO INTERNACIONAL
 RESPONSÁVEL LOCAL DE PROJETOS CIENTÍFICOS COM FINANCIAMENTO INTERNACIONAL

| | | |
|----|--|--|
| 30 | | |
| 25 | | |

**RESPONSÁVEL DE PROJETOS CIENTÍFICOS NA-
CIONAIS COM FINANCIAMENTO**
**RESPONSÁVEL DE PROJETOS CIENTÍFICOS NA-
CIONAIS SEM FINANCIAMENTO**
COORDENAÇÃO DE EVENTO CIENTÍFICO-CULTURAL
**COORDENAÇÃO DE COMISSÃO PARA A CRIAÇÃO/
ALTERAÇÃO DE CICLOS DE ESTUDOS**
**COORDENAÇÃO DE COMISSÃO PARA A CRIAÇÃO/
ALTERAÇÃO DE CICLOS DE ESTUDOS**
SUPERVISÃO DE BOLSEIROS DE INVESTIGAÇÃO

| | | |
|----|--|------|
| 20 | | |
| 15 | | |
| 15 | | |
| 15 | | |
| 10 | | |
| 3 | | |
| | | 0,00 |

THE ACADEMIC CONDITION AND ITS ENEMIES

Moisés de Lemos Martins

ABSTRACT

In the name of the certification of 'quality' and 'excellence', the *University of Minho* now seems condemned only to carry out procedures which, in education and research, certify routine and conformity, efficiency and utility, thus confirming the hegemony of instrumental reason. It is, however, my purpose in this study to reflect on academic freedom in the university. This issue demands that one should address one's questions to the nature of the university itself, to the academic profession, as well as to its vocation and mission. What is the university today? What are the forces that traverse it? What blows has it sustained? What are the threats it is exposed to? What are its contradictions? What demands must it comply with? What should its response be?

KEYWORDS

University; modernity; university vocation and mission; performance
assessment; university governance; academic freedom

INTRODUCTION

Although the reflection on the university's vocation and mission are currently the order of the day, as was recently demonstrated by Zara Pinto Coelho and Anabela Carvalho (2013: 4- 14)¹ in their recent work, my perspective resumes a debate introduced by Max Weber almost one century ago on the occasion of his two conferences, one in 1917, another in 1919: "Wissenschaft als Beruf"; and "Politik als Beruf"². I have returned to Max Weber since, in the discussion about the university, I believe it is interesting to understand both what divides science and politics, as well as what equally unites them. As was pointed out by Raymond Aron (1974: 8) in the introduction to the book *Le savant et*

¹ It was already in 1989 that Boaventura Sousa Santos (1994: 163-201) referred to a crisis then experienced by the university, highlighting three aspects thereof: it had to do with a crisis of hegemony, a crisis of legitimacy and a crisis of the institution itself. Because the university was already incapable of adequately promoting the social mobility desired, it saw a decrease in its contribution to the country's democratization. Because the university's discourse did not go beyond being a discourse among so many others and was no guarantee of a tribunal of reason. Because, in the face of the growing social demands that rained upon it, the university proved to be totally incapable of providing a response. Nevertheless, and after the passage of a quarter of a century, Zara Pinto-Coelho and Anabela Carvalho (2013: 4) have drawn attention to the fact that changes have occurred in the meaning of university "identity, principles and practices". These are so "profound and contradictory" that they are now generating tension and disputes within the university itself, as well as in the relations it establishes with the state and society. A consultation of Martins (2013: 61-72) and Nóvoa (2014: 11-21) is recommended in this context.

² These conferences were collected in Max Weber's book, *Le savant et le politique* [*The wise man and the politician*], with an introduction by Raymond Aron. It was first published in 1959, in *Recherches en Sciences Humaines* by Librairie Plon. The edition consulted was that of Union Générale d'Éditions, Plon, Col. 10/18. In this book, the conferences appear as chapters, with the following designations: "The profession and vocation of the man of study" and "The profession and vocation of the political man".

le Politique, by Max Weber: “One cannot *simultaneously* be a man of action and a man of study, without compromising the dignity of the one or the other profession, without failing in the vocation of the one or the other. One can, however, assume political positions outside the university, as well as the possession of objective knowledge; though this is perhaps not indispensable, it is certainly favourable to reasonable action”.

A theory of action always constitutes “a theory of *risk* and also a theory of *causality*” (*Ibidem*); it is precisely for this reason that “the real has not previously been recorded in writing”, and that the course of history depends on actual people and on specific circumstances (*Ibid.*: 9). Yet, the need to make contextual options does not force thought to depend on “essentially irrational” decisions; neither is existence fulfilled in a freedom which “refuses to submit itself to Truth” (Aron, 1959: 52)³.

Our era has been traversed by a dominating and shaping force. I am referring to the technological mobilization directed at the market. These world kinetics were called, firstly by Jünger (1930[1990]) and then by Sloterdijk (2000), a ‘total’ and ‘infinite’ mobilization aimed at the market. On the other hand, undone was the myth that constituted a foundation for the western world, the myth of the word, a myth associated to a space of promise⁴.

Promise projected an idea of a future and provided guarantees for it. It launched a forward purpose and gave us a sure footing (essence, substance, God, transcendence, subject, man, existence, consciousness...) (Derrida, 1967: 410-411), a familiar territory (between a genesis and an apocalypse, a story of salvation, for example, the Kingdom of God, a classless society, a society enlightened by the Lights of Progress, with reason imposing itself on superstition)⁵ and a stable identity (that we are created in God’s image, or rather, that we aspire to fraternity, that man is no longer a wolf-man...).

In contrast, technologies have deployed us to the urgency of the present – these are the kinetics of the world, a mobilization directed towards the present (Martins, 2010). In a technological civilization, a civilization centred on numbers, the words of promise are

³ However, the view we hold concerning truth removes the basis for the concept of truth, which still makes its presence felt in Raymond Aron’s text. Indeed, we subscribe to the principles of historicity and hermeneutics where, due to the complete invasion of the field of knowledge by discourse, the truth is a mere discursive function. (consult Martins, 1994: 5-18).

⁴ The word, quintessentially, constitutes the great myth of western civilization. This is the perspective I defend in “Ce que peuvent les images. Trajet de l’un au multiple” (Martins, 2011 a). In effect, our reason is discursive, both in the Greco-Latin tradition as well as the Judaeo-Christian tradition. For Aristotle, for instance, man is defined by language. And since language is the path which leads us to the other, man is a “political animal”, an expression found both in *Politics* and in *Nicomachean Ethics*. Yet, those before Socrates already considered the word to be something that saved. Consider, for example, what is stated by Roland Barthes (1970) in “L’ancienne rhétorique”, regarding the drafting of the first treaty in argumentation by Corax and Tisias. As for the Judaeo-Christian tradition, one is immediately confronted with a proclamation of discursive reasoning at the beginning of *St. John’s Gospel* (1, 1): “In the beginning was the Word and the Word was God”. This inheritance has always accompanied us and it is with it that we have reached Modernity. This can be seen in Nietzsche (1887, II, paragr. 1), for whom we are animals of promise, the only animals capable of promising. This is also visible in Jorge Luís Borges, with promise being fulfilled in the illocutionary dimension of language. In his poem *The Unending Gift*, Borges states that “in a promise there is something that does not die”. E George Steiner (1993: 127) does not say this differently in *Real Presences*: “Language exists [...] because ‘the other’ exists”. Or be it, the word is the path leading to an encounter with the other and constitutes our fate.

⁵ The idea of familiar territory, with a narrative that develops in the space between a genesis and an apocalypse, may be explained by the notion of “truth” as the origin and ending of a story that makes sense, in which the origin is uncovered in the form of archaeology and the ending anticipated in the form of eschatology. On this subject, consult Martins (1994).

followed by the numbers of promise, which are always the numbers of economic growth, those of the Gross Domestic Product (GDP) and the numbers of exports, namely, the *superavit* numbers of the Trade Balance. What now constitutes promise, is provided by economists, engineers and managers; it is they who are the current wizards, and no longer the politicians, priests and jurists.

CURRENT WORLD KINETICS AND THE UNIVERSITY

It is in this context that one finds universities. They are subjected to the same world kinetics, that of the mobilization of technologies for the market, which is translated into a response to the demands of a civilization of numbers (Martins, 2013, 2003, 1993).

Traditionally, the promise of the university was: to serve the *Truth*⁶. This is where its main objective – *research* - ensued from, since truth can only be reached by those who systematically seek it. Yet, the truth was beyond science, to the extent that it was from this domain that the university derived the following objective: *to serve culture*, showing that it was capable of educating man as a whole. Furthermore, the truth is transmitted and, to this end, the university had to *consecrate itself to education*. Even the teaching of professions was ordered by the principle of comprehensive training.

Nevertheless, what we now observe is the idea of applying *marketing* to the education system. This means that the university is placing products on the market, which are highly likely to be purchased. It is thus that education has become a business, that lecturers have become service professionals and consultants, with its commercial directors – namely, the directors of Schools and Faculties – at the centre of the management of this business. The assessment of the product, its ‘profile’, is determined from above in accordance with bureaucratic criteria; these are dependent on the laws of the market, business and *marketing*, as well as on their newsworthy visibility. And the education projects deemed to be more ‘fragile’, those which are directed at restricted groups of ‘consumers’, are mercilessly eliminated.

And the same can be said of fundamental research. From the beginning of the 20th century there has been a constant and increasing tendency to make the scientific validity of research projects depend on their positive contributions to practical social needs. Even in the case of social and human sciences, research projects have not been able to evade the market’s pressures by being directed at ‘quality’, ‘excellence’, ‘competitiveness’, ‘efficiency’, ‘relevance’, ‘entrepreneurship’, ‘employability’, ‘economic development and the generation of employment’, as well as the use of English as the only language of science

⁶ As previously referred, in his introduction to *Le Savant et le Politique*, Raymond Aron provides the framework for Max Weber’s thoughts by relating them to the greater category of Truth, when he advocates that existence cannot be fulfilled in a freedom “that refuses to submit itself to Truth.” (Aron, 1959: 52). Our perspective, however, advocates the deconstruction of the concept of truth, thus moving away from Aron. As was pointed out by Derrida (1967: 412), who acts as our reference, the deconstruction of the concept of truth constitutes an achievement for our time. One of the most noteworthy names associated to this achievement is that of Nietzsche (and his criticism of metaphysics, namely his idea of the game, interpretation and signs without a present truth); as well as Freud (and his criticism of self-presence, namely the criticism of consciousness, the subject, one’s sense of identity, proximity and self-propriety); and, further, Heidegger (and the destruction of metaphysics, the destruction of ontotheology, the destruction of the being’s determination as a presence).

(Shore & Wright, 1999; Power, 2000; Martins, 2008, 2012 a, 2012 b, 2013; Martins & Oliveira, 2013; Nóvoa, 2014).

Indeed, our world does not seem to have any other world beyond the needs of the market and its financial demands. This is also the conclusion one reaches when one is confronted with the new *European Union Framework Programme for Research and Innovation, Horizon 2020*. The key challenge stated is that of “stabilizing the financial and economic systems, while measures are taken to create economic opportunities” (*European Commission*, 2013). In fact, what is being dealt with now is the complete submission of European scientific policy to corporate strategy. This dependence is reinforced in a recent document issued by the Commission, entitled *Research and innovation as sources of renewed growth* (COM(2014)339 final). The section “Increasing impact and value for money”, is precise in its objectives: “Raising the quality of public spending on research and innovation”. And, among the conclusions pointed to by the document, one that deserves to be highlighted is the following: “Investment [in R&I] must be accompanied by reforms that enhance the quality, efficiency and impacts of public R&I spending, including the leverage of business investment in R&I” (p. 12)⁷.

Besides the European Commission, other financing Agencies (I am referring to the Brazilian CAPES and CNPq, and the Portuguese FCT), as well as businesses, no longer condone what they do not consider to be of social interest. Civil society undoubtedly does so too, and the same can be said of editors, who will not hear of publishing fundamental research, arguing that they will have no readership. It is a fact that all the sectors of collective life have today placed the university under surveillance, under the guise of ‘accountability’, which is measured as an “economic value” (Barr, 2012: 438-508).

In sum, what is occurring due to this technical explosion is that our times have accelerated and been deployed for the market. And the very same process is happening at universities, through their current policies for education and research, accompanied by the technological control of the science of information. I am referring, for instance, to the constant demands they are subjected to, by means of computer platforms, the hastened mobilization of lecturers and students directed at the market and *rankings*. As is well highlighted by Hermínio Martins, we have been trapped by the discourse of “The University of Excellence-as-a-business” with a maximum “Throughput” (H. Martins, 2004), a description of the university which is now far removed from its description by Eliot Freidson (1986: 436): “notable social inventions to support the work that has no immediate commercial value”.

Since our time is one of technological deployment, a new type of teacher and student is now required, as well as a new type of researcher. With increasingly fewer social

⁷ The subjection of European policies to a business strategy is the general line of this European Commission document, from which I have selected one more extract: “The developments in the quality and efficiency of expenditure can contribute to the creation of a virtuous cycle, by means of the leverage of greater levels of investment from the private sector, generating larger economic returns. The reforms aimed at developing the quality and efficiency of public expenditure are important for all the Member States. *It is especially vital, in the case of those that are more financially restricted and less efficient in expenditure, to increase impact through far-reaching reforms, as well as to wisely increase investment while their economies recover.* On the other hand, for those with adequate fiscal space and high efficiency, support will emerge to make their investments clearer, thus attributing greater value to money” (COM(2014)339 final), p.5 [the highlighted extract is ours].

rights, lecturers, researchers and students are currently confronted with the condition of permanent mobility, thus *crossing* over to the market's needs.⁸

And there they are, the new researchers, included in programmes of mobility, from country to country and from university to university. They have to be competitive and enterprising; they must promote self-employment, or general employment; they are required to create *spin offs*, for example. Additionally, they have to be productive and achieve success⁹.

It is then that the legion of doctorate and post-doctorate graduates emerge, youngsters seeking the redemption of a research grant which, at most, will allow them to move from congress to congress, from one research project to another, knocking on the doors of scientific journals and running after some or other *ranking* or a mirage of a scientific award. In order to justify this crossing, characteristic of a nomadic condition and without social rights, the official discourse has taken on new arguments: it is then added that the economy, namely businesses, do not absorb them; that lecturers and students are a surplus in the work market and thus expendable; that they are suitable for emigration¹⁰.

THE ACADEMIC DAY-TO-DAY AND THE GOVERNANCE OF UNIVERSITIES

Since this is the present context, one should reflect on everyday academic activities, as well as on the governance of universities.

What constitutes the nature of universities today is commercial ideology: universities are businesses; education is a service area; teaching and research are business opportunities; lecturers are service professionals or consultants; students are customers. And with the financial and work market rumbling fantastically above its head, the university breaks into the headlines with the 'excellence' of its courses and lecturers, namely it advertises its 'quality'. Yet, what is this 'excellence' that everyone is talking about? Excellence is measured through the institution's demand indexes. It is also quantified by the entrance marks required for a said university. It is, furthermore, related to school education's success rates. And, additionally, that of the employment indexes of former students, as well as a constituted and extended network of successful *alumni*.

⁸ I have taken the image of a 'crossing' from João Guimarães Rosa (2001) [1967], in *O Grande Sertão: Veredas*. One can, for example, make the passage of a river from one bank to the other. During this experience, one does not expect to have to surpass great incidents or obstacles; one expects a smooth trip, unless one has to swim across, as mentioned by João Guimarães Rosa (2001: 51). A passage is, indeed, synonymous to a habitual and familiar path. However, the experience of a crossing is somewhat different, since its danger always produces some anxiety. Danger is what fundamentally characterizes it: we undertake the crossing of the ocean, of a sea of temptations, of a desert... (see also, Martins, 2011 b: 60-61).

⁹ Universities themselves are becoming business incubators, supporting their former students, using their own non-refundable capital in the development of business activities.

¹⁰ According to the "Diagnosis of the research and innovation system: Challenges, strengths and weaknesses en route to 2020", carried out by the Fundação para a Ciência e a Tecnologia (FCT) - the Foundation for Science and Technology, the percentage of graduate students in national companies is 2,6% [http://www.fct.pt/esp_inteligente/diagnostico]. The official gazette, *Diário de Notícias*, dated 13th May 2013, reported the public conference in which the results of this Diagnosis were presented, pointing out that "From a group of 10 European countries, Portugal has the lowest graduate employment rate, with 2,6%, in comparison, for example, to 34% in Holland and Belgium". http://www.dn.pt/inicio/portugal/interior.aspx?content_id=3216596&page=-1 (consultation undertaken on 13th May 2013).

The university's 'excellence' can no longer do without a position in the *ranking* of the best 100 universities, according to *Times Higher Education*, or in the *ranking* of the best 100 universities under 50. They can also not dismiss a place in the *Academic Ranking of World Universities* (also known as the Shanghai Ranking), and be listed among the one thousand best universities in the world, or in the more recent *CWTS Leiden Ranking*, established on the basis of ISI citations.

Nevertheless, academic 'quality' does not end here. It is also measured by ISI articles, by Thomson Reuters, or by the Scopus articles, by Elsevier or, still, by citations on Google Scholar. Additionally, it cannot ignore the importance of awards received by lecturers, as well as citations in journals with an impact factor, the capacity to attract funding and the obtention of international projects. Also essential is the university's potential visibility in the public space, which is established by the news published about it in the media.

An example of this is the institutional *site* for the *Universidade de Minho* in the north of Portugal, which dedicates eight rubrics to the University's presence in the public space: (1) *Nós – an on-line newspaper*. The editors present it thus: "UMinho on review monthly. Here you will find news features, interviews, life paths, opinions and an agenda of the main events"; (2) *On agenda*. Namely, "Everyday activities, the academic calendar and all other events – congresses, seminars, campaigns, ceremonies, awards and various events"; (3) *Current affairs*: "At every moment, up-to-date information about the most important happenings at the *Universidade do Minho*"; (4) *Clipping*: "The media's perspective of UMinho. All that is broadcast on TV, the radio and published in the press and on the internet is available here"; (5) *Profile*: "Here you will get to know the stories of students, lecturers, researchers and employees at UMinho who have distinguished themselves in the most varied areas"; (6) *Photo gallery*: "The pictures that show UMinho". (7) *Press Area*: "This area is dedicated to professionals in the field of communication. Contact us and present your issues, doubts, suggestions"; and, finally, (8) *What the media says about us. The University as news*: weekly, a repository of information, which marks the presence of lecturers in the news *plateaux*: in studios, on radio and television, as well as in newspaper editing.¹¹

In the meanwhile, it is in the governance of universities that the "managerial and economic" models have prevailed over the "classic collegial models" (Ruão, 2008: 15). It is in this way that the university's identity has taken on a format which is merely instrumental and that the communication strategies developed at the university have become increasingly concerned with the production of strategic effects (Ruão, *Ibid.*: V).

These circumstances – the control of communication to produce strategic effects – are today the task of the Press Office at universities, which are also called the Communication and Image Department. Most universities now have a Pro-Rector for Communication and Image. And its objective is that of administering university policies in the public space.

Since everything is asked of them, universities have nonetheless proved to be more and more incapable of providing a response to the mounting pressure of social demands. Universities are asked to provide a response to: the needs of economic development; the

¹¹ In the media age, where there is no safe footing, no familiar territory nor a stable identity (Martins, 2002 a, 2002 b), the university's condition and performance can only be melancholic (Martins, 2003).

creation of jobs; the country's modernization; technological innovation; international competitiveness; the need to foster social cohesion; the fight against ethnic and gender disparities; the promotion of minority inclusion; and even the need to combat media and digital illiteracy.

And we have resigned ourselves to the fact that university policies are today restricted to management strategies and that the need for growth has been adjusted to responses of a mere techno-instrumental nature. Indeed, nothing at the university today points to *learning and teaching to see*; nor is there *learning and teaching to think*, as Nietzsche taught in *The Twilight of the Idols* (Nietzsche, 1988/1888: 67-68). Learning or teaching to see, or be it: getting the eyes used to calmness, to patience, allowing things to draw closer to us; learning to postpone judgement, skirting around and approaching the particular case from all angles. Additionally, learning and teaching to think means learning and teaching a technique, a study plan, a will to master – that thinking must be learnt as one learns to dance, like a type of dance...

Readings, however, expresses some concern: how can one envisage an institution “whose development tends to make thought increasingly difficult and less necessary?” (Readings, 1996: 175). And yet, the academic ideal has been unable to meet the present operative, financier-oriented and economic mobilization without resorting to thought, without social and political commitment, and without the ethical criteria of the disquiet of criticism.

I believe the university should be seen as a place of unrestricted freedom. The university's mission is that of safeguarding the possibilities inherent to the adventure of thought. It holds the responsibility of making teaching and science an idea, which embodies the principle of the resistance of criticism and the force of dissidence, both commanded by what Jacques Derrida (2001: 21) once called, “the justice of thought”.

Nevertheless, it is within this framework that academic policies have found themselves confined to management strategies and that the need for growth has accommodated itself to responses which are merely of a techno-instrumental nature. It is also in this context that Portuguese universities have set up their Vice-Rectorates for Quality and Excellence.

In Portugal, the *Universidade do Minho* was one of the first universities to have a *SIGAQ* (*Sistema Interno de Garantia da Qualidade* – Internal System of Quality Assurance) and a Vice-Rectorate, which ensures the operation of this system, with the institutionalization of a *Quality Plan* and a *Quality Manual*¹². This Internal System of Quality Assurance was audited in October 2012 by the *A3ES – Agência de Avaliação e Acreditação do Ensino Superior* (the Agency for Assessment and Approval of Superior Education) in Portugal, and was certified by this Agency in January 2013 for the duration period of six years.

From a strictly academic perspective, I would however say that the practical effect of the *SIGAQ* is one of exercising dominance over lecturers, namely that of technological control and a mobilization directed towards the market (and towards ranking, which is a consequence of the market).

¹² In this context, consult: <http://www.uminho.pt/uminho/qualidade/documentacao-do-sigaq-um>

What *SIGAQ* produces in everyday academic activity is the enthronement of corrective and orthopaedic procedures, which certify the existence of routines and conformity, efficiency and utilities in teaching and research. Furthermore, with regard to projects and the extension of the university, they record and file information and thus ensure institutional overheads, which are crucial in the self-financing policy of a university and when public funding seems to have entered a phase of irreversible restriction.

THE REGULATIONS FOR THE PERFORMANCE ASSESSMENT OF LECTURERS

The creation of the *RAD* (*Regulamentos de Avaliação do Desempenho dos Docentes* – Regulations for the Performance Assessment of Lecturers) is linked to the *SIGAQ* but is not set exactly within its framework. This ensues from a general decree, a Law of the Portuguese State (Law n. 205/2009, dated 31st August), which is still in place and has resulted in a thorough overhaul of Superior Education, the Legal Framework for Institutions of Superior Education (*RJIES*) (Law n.º 62/2007, dated 10th September). The *RAD* have customized this Law to meet the specific conditions of each of the universities in the country, and even those of each Faculty or School in a university.

The Regulations for the Performance Assessment of Lecturers at the *Universidade do Minho* (*RAD-UM*) were approved in the Official Gazette on the 18th June 2010. The process includes the lecturers' self-assessment, which is expressed quantitatively, as well as a countless set of questions established by a board of assessment belonging to the university. Each of the Schools tailors the general requirements to its context. Full professors also intervene in this process by approving it; they can, however, change the marks when they consider self-assessment to be somewhat inaccurate.

In accordance with this Law, all the Regulations for Performance Assessment cover four rubrics which include *Research, teaching, university extension* and *university management*. Academic performance consists of the lecturer's compliance with the set of requirements for each of the rubrics, which are established by a board of assessment¹³.

Two models of the Regulations for the Performance Assessment of Lecturers will be considered. The first is that of the Social Science Institute at the *Universidade do Minho*. This is a model which has allowed all its lecturing staff to assess themselves, without great effort, as having demonstrated excellent performance (above 80 points in 100) in each of the areas: research, teaching, academic extension and academic management. I would say that this constitutes a bureaucratic model, which meets the administrative purposes and is, thus, a model which does not present great academic criteria¹⁴.

¹³ The assessment process itself is indexed to a remuneration system which will determine progression on the scale of academic categories. However, this remuneration system was not actually implemented, due to the freezing of careers in civil service in Portugal from the spring of 2011 onward: This was when the country was ruled by an austerity programme, decreed by the international institutions from whom "financial assistance" was sought. It was on 3rd May 2011 that the Prime Minister of Portugal, José Socrates, announced the austerity measures decided by the European Commission, the European Central Bank and the International Monetary Fund (Troika), within the framework of a programme of "financial assistance".

¹⁴ I have included an annex which presents the parts that constitute the assessment form for lecturers at the Institute of Social Sciences at *Universidade do Minho*, in compliance with the Regulation for the Performance Assessment of Lecturers at *Universidade do Minho* (*RAD-UM*), approved in the official gazette *Diário da República*, 2nd series, n. 117, dated 18th June 2010.

The second model is that of the *Universidade da Beira Interior*. I will focus on the parts which are common to all the Faculties, as well as on the specific aspects that the model includes for the Faculties of Human and Social Science, and Arts. It is anchored on the principle of a “qualitative differentiation of scientific production”, a principle which determines that the “higher evaluation of scientific performance corresponds to more demanding levels of scientific production, in detriment of massified scientific production, the levels of which are considered to be scientifically less relevant”.

Although this proposal has generated great academic concern, it is didactic in nature. It stipulates the following: “the successive levels of stringency must be reached through worthy and moderate scientific activity”. Yet, what it requires is that “lecturers, especially those who are still weaker in terms of scientific production, are not forced to waste much of their time with those levels”; instead, they should be “motivated to reach the next level until they reach category A, which is obviously demanding but not unattainable, otherwise this would tend to be ignored”.

Still in the same line, and both of great academic and didactic concern, the Regulation proposes that it should be possible to “saturate the sum of points given to categories D, C and B”, attributing “relatively high scores to tasks which are fundamental to lecturing activities” but that “if considered to be on an equal footing with more relevant international activities, they would have to be calculated rather parsimoniously as internal and national scientific activities”.

Four classification categories are proposed, with category A being the most demanding. In these circumstances, the Regulation’s proposal is as follows: “category A is the most visible ‘face’ of the University’s strategic options and of the stringent level of the *Universidade da Beira Interior*”. It is for this reason that the matter “will be decided centrally by the evaluation coordination board, which will standardize the same level of rigor in all the faculties”.

I shall analyze category A of the academic performance assessment, focusing on the rubric for research. In accordance with a university ideal, shared by all the Faculties in the University, this ideal is considered in all its complexity and scope; namely, it includes the stringent criteria of the internationalization of science, the criteria of international comparability and, still, the criteria of funding which points to the importance of scientific projects:

| | |
|---|----|
| Internationally relevant scientific award | * |
| A scientific book, published by an author/group of authors, of compatible merit, pointed out by an independent appraisal requested by the board of assessment | 70 |
| Edition and/or translation of sources and of classics, with an introduction and critical commentary, evaluated by an appraisal requested by the board of assessment | 50 |
| Chapter of a book in a study of international reference (maximum of two authors) | 25 |
| Scientific article indexed to Qualis A1-B1 or indexed to ESF in the INT 1 or INT 2 categories | 25 |
| Scientific article containing a review, indexed to ISI or Scopus in a journal of the 1st quarter of the IF or of the RIP in a subsection of the journal. | 25 |

| | |
|--|----|
| Coordinator of an H2020 European project or of an international project which includes a minimum of two universities or research centres in three different countries and funding above the sum of 150 000 Euros | 40 |
| National coordinator of a European project or of an international project which includes the universities or research centres of at least three different countries and funding above the sum of 150 000 Euros | 20 |
| Individual international bursary obtained in a competitive context | 15 |
| Technical reports in great projects of international cooperation (involving more than three countries) | 15 |
| Exhibition or presentations at international events (congresses, museums, art galleries, festivals, displays, etc.), individual or collective, evaluated by an appraisal requested by the board of assessment | 50 |

Table 1

- * - Variable assessment with a maximum score of up to 100 points proposed by the Assessment Board and approved by the Coordinating Board of Assessment.
- The proposal for the classification of an author book in Category A must be accompanied by an appraisal requested by the Assessment board.
- Work of international reference consists of work published abroad by a publisher of reference, acknowledged as such by the assessment board.
- International exhibition or presentation refers to an exhibition or presentation undertaken abroad or, in the case of Portugal, with the participation of at least 50% of foreign artists or organized in conjunction with a foreign entity.¹⁵

FINAL NOTE

Our modernity has seen instrumental reasoning become hegemonic. In fact, it was the hegemony of the epistemological paradigm that led to technical rationality and to economism (Martins, 1993: 345). The University then became a simultaneously local and total reality. It is either a heterogeneous and specific reality or, in turn, a homogenous and global reality. The university has undoubtedly resulted in a fragmented reality, which is a consequence of the crisis in the fundamental and truth theories. Yet, at the same time, it is a reality which has been enriched by a translocal condition, since this has always been its condition and mission. Nevertheless, let us hope that the rampant technological mobilization directed at the markets, statistics and ranking, as well as the enthronement of the corrective and orthopaedic procedures that certify the routine and conformity of education and research, do not submerge thought nor drown out the very idea of university. //

REFERENCES

- Aron, A. (1974) [1959]. "Introduction". Weber, M., *Le savant et le politique*. Paris: Union Générale d'Éditions, Plon, col. 10/18, pp. 5-52.
- Barr, E. (2012). "The Higher Education White Paper: The Good, the Bad, the Unspeakable – and the next White Paper". *Social Policy and Administration*, (46, n. 5), pp. pp. 438-508.
- Barthes, R. (1970). "L'ancienne rhétorique". *Communications*, n. 16, pp. 172-229.

¹⁵ See the Regulations for the Performance Assessment of Lecturers at *Universidade da Beira Interior*, Dispatch n.º 10129/2014, published in the official gazette *Diário da República*, 2nd Series — N.º 150 — 6th August 2014.

- Borges, J. L. (1998) [1969]. "The Unending Gift", *Elogio da Sombra*, in *Obras Completas* (1952-1972), II. Lisboa: Teorema.
- Conselho Científico das Ciências Sociais e das Humanidades da FCT (2011). *Ciências Sociais e Humanidades, mais excelência, maior impacto*. Relatório final (28.12.2011). http://www.fct.pt/conselhos_cientificos/docs/rel_final_cccsh_2011.pdf.
- Derrida, J. (2001). *L'université sans condition*. Paris: Galilée.
- Derrida, J. (1967). "La structure, le signe et le jeu dans le discours des sciences humaines", L 'écriture de la différence. Paris: Seuil, pp. 409-428.
- European Commission (2013). *Horizon 2020: The new EU framework programme for research and innovation, 2014-2020*. [Presentation]. Retrieved October, 5, 2013 from <http://ec.europa.eu/research/horizon2020/pdf/press/horizon2020-presentation.pdf>
- European Commission (2014). *Research and innovation as sources of renewed growth*. Communication from the Commission to the European Parliament, the Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of Regions. COM (2014)330 final
- Freidson, E. (1986). "Les peofessions artistiques comme défi à l'analyse sociologique". *Revue Française de Sociologie*, 27, 3: 431-443.
- Guimarães Rosa, J. (2001) [1967]. *o Grande Sertão: Veredas*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira. Na base da 5.ª Edição.
- Jünger, E. (1914) [1990]. *La mobilisation totale, in L'État universel – suivi de La mobilisation totale*. Paris: Galimard.
- Martins, H. (2004). "The marketisation of universities and some cultural contradictions of academic capitalism". *Metacrítica*. <http://www.adelinotorres.com/sociologia.htm>
- Martins, M. L. (2013). "Interview with Moisés de Lemos Martins". "Pinto-Coelho, Z. & Carvalho, Anabela (Eds.) *Academics Responding to Discourses of Crisis in Higher Education and Research*. Braga: CECS, Universidade do Minho, pp. 61-72. <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/29224>
- Martins, M. L.; Oliveira, M. (2013). Política científica de comunicação em Portugal: desafios e oportunidades para os doutoramentos. In: Kunsch., M. (Org.). *La comunicación en Iberoamérica: políticas científicas y tecnológicas, postgrado y difusión de conocimiento*. Quito: Ciespal/Confibercom, pp. 47-101.
- Martins, M. L. (2012 a). "Revistas científicas de ciências da comunicação em Portugal: da divulgação do conhecimento à afirmação do Português como língua de pensamento e conhecimento". *Intercom - Revista Brasileira de Ciências da Comunicação*, (35, n.1). São Paulo, pp. 233- 251. <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/23768>
- Martins, M. L. (2012 b). "A política científica e tecnológica em Portugal e as ciências da comunicação: prioridades e indecisões". In: Kunsch, M. & Melo, J. M. (Org.). *Comunicação Ibero-americana: sistemas midiáticos, diversidade cultural, pesquisa e pós-graduação*. 1ed.São Paulo: Confibercom & Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, v. 1, pp. 331-345. <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/23931>
- Martins, M. L. (2011 a). "Ce que peuvent les images. Trajet d e l'un au multiple". *Les Cahiers Internationaux de l'Imaginaire*, 1: 158-162. <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/24132>
- Martins, M. L. (2011 b). "Media e melancolia – o trágico, o grotesco e o barroco". Acciaiuoli, M. & Babo, M. A. (Eds.) *Arte e Melancolia*. Lisboa: Instituto de História de Arte/Estudos de Arte Contemporânea e Centro de Estudos de Comunicação e Linguagem, pp. 53-65. <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/24106>

- Martins, M. L. (2010). "A mobilização infinita num movimento de meios sem fins". Álvares, C. & Damásio, M. (Eds.) *Teorias e práticas dos média. Situando o local no global*. Lisboa: Edições Lusófonas. <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/24250>
- Martins, M. L. (2008) [2004, "Comunicação de Abertura"]. "As ciências sociais e a política científica". Torres, A. & Baptista, L., *Sociedades Contemporâneas. Reflexividade e Acção*. Porto: Afrontamento, pp. 27-29. <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/1059>
- Martins, M. L. (2003). *Ensino Superior e melancolia*. Viana do Castelo: Instituto Politécnico de Viana do Castelo. <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/1288>
- Martins, M. L. (2002 a). "De animais da promessa a animais em sofrimento de finalidade", in *O Escritor*, n. 18/19/20, Revista da Associação Portuguesa de Escritores, Lisboa, pp. 351-354. <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/1676>
- Martins, M. L. (2002 b). "O trágico como imaginário da era mediática". *Comunicação e Sociedade*, 4: 73-79. <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/25340>
- Martins, M. L. (1994). "A verdade e a função de verdade nas ciências sociais". *Cadernos do Noroeste*, 7. 2: 5-18. <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/25385>
- Martins, M. L. (1993). "As incertezas da nossa modernidade e o impasse universitário". *Cadernos do Noroeste*, 6, 1-2: 341-348. <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/25330>
- Nietzsche, F. (1998) [1887]. *Genealogia da Moral*, São Paulo: Companhia das Letras.
- Nietzsche, F. (1988) [1888]. *O crepúsculo dos ídolos*. Lisboa: Ed. 70.
- Nóvoa, A. (2014). "Em busca da liberdade nas universidades: Para que serve a investigação em educação?". *Revista Lusófona de Educação*, 28: 11-21.
- Pinto-Coelho, Z. & Carvalho, A. (Eds.) (2013). *Academics Responding to Discourses of Crisis in Higher Education and Research*. Braga: CECS, Universidade do Minho.
- Power, M. (1999). *The audit society: rituals of verification*. Oxford: Oxford University Press.
- Readings, B. (1996). *The university in ruins*. Cambridge, Mass: Harvard University Press.
- Ruão, T. (2008). *A comunicação organizacional e os fenómenos de identidade: a aventura comunicativa da formação da Universidade do Minho, 1974-2006*. Tese de doutoramento, Universidade do Minho.
- Santos, B. S. (1994). "Da ideia de universidade à universidade das ideias". *Pela mão da Alice. O social e o político na pós-modernidade*. Porto: Afrontamento, pp. 163: 201.
- Sloterdijk, P. (2000). *La mobilisation infinie*. Christian Bourgeois.
- Steiner, G. (1993 [1989]). *Presenças Reais*, Lisboa: Presença.
- TOB (*Traduction Oecuménique de la Bible*). *Nouveau Testament* (1978). Paris: Les Editions du Cerf.
- Weber, M. (1974) [1959]. *Le savant et le politique*. Paris: Union Générale d'Éditions, Plon, col. 10/18.

WEB ADDRESSES

http://www.fct.pt/esp_inteligente/diagnostico

http://www.dn.pt/inicio/portugal/interior.aspx?content_id=3216596&page=-1

<http://www.uminho.pt/uminho/qualidade>

<http://www.uminho.pt/uminho/qualidade/documentacao-do-sigaq-um>

LEGISLATION

Regime Jurídico das Instituições do Ensino Superior (RJIES) (Legal Framework for Institutions of Superior Education), Law n.º 62/2007, dated 10th September.

Regulamento de Avaliação e Desempenho dos Docentes (Regulation for the Assessment and Performance of Lecturers), Law n.º. 205/2009, dated 31st August.

Regulamento de Avaliação e Desempenho dos Docentes da Universidade do Minho (RAD-UM) (Regulation for the Assessment and Performance of Lecturers at the *Universidade do Minho*), approved in *Diário da República*, 2nd series – N.º 117 – 18th June 2010.

Regulamento de avaliação do desempenho dos docentes da Universidade da Beira Interior (Regulation for the Assessment and Performance of Lecturers at the *Universidade da Beira Interior*). Dispatch n.º 10129/2014, published in *Diário da República*, 2nd series — N.º 150 — 6th August 2014.

BIOGRAPHIC NOTE

Moisés de Lemos Martins is a professor of sociology of culture and communication at the University of Minho (Braga, Portugal). He is the Director of the Communication and Society Research Centre (CECS), which he founded in 2001. Authored several books, including: *O Olho de Deus no discurso salazarista / The Eye of God in Salazar's speech* (1990) and *Para uma inversa navegação – O discurso da identidade* (1996), *Towards a reverse navigation - The discourse of identity* (1996), both in *Afrontamento*; *A linguagem, a verdade e o poder – Ensaio de semiótica social / The language, the truth and the power - Essay on social semiotics* (2002, Calouste Gulbenkian Foundation and Foundation for Science and Technology); *Crise no Castelo da Cultura – Das estrelas para os ecrãs / Crisis in the Castle of Culture - From the stars to the screens* (2011, Grácio Editor). Founded in 1999, the *Communication and Society journal* and in 2013 he created the *Lusophone Yearbook of Cultural Studies*. From 2005 to 2015, Moisés de Lemos Martins chaired the Portuguese Communication Sciences Association (SOPCOM). Presently chairs, since 2012, the Confederation Ibero-American Associations of Scientific and Academic Communication.

E-mail: moisesm@ics.uminho.pt; moiseslmartins@gmail.com

Communication and Society Research Centre Campus de Gualtar, Universidade do Minho, Braga 4710-057, Portugal

ANNEX

| | |
|---|----------|
|  | RESEARCH |
|---|----------|

| PART I - RESEARCH | SCORE | COEFFICIENT | TOTAL |
|--|----------------------|-------------|-------|
| 1 – SCIENTIFIC AND CULTURAL PRODUCTION | 0,00 | 0,6 | 0,00 |
| 2 – PARTICIPATION, ACKNOWLEDGEMENT AND SCIENTIFIC COORDINATION/DIRECTION | 0,00 | 0,4 | 0,00 |
| | | | 0,00 |
| 3- DID A DOCTORATE OR OBTAINED A CHANGE IN DEGREE | <input type="text"/> | | 0,00 |

TOOLS

| SCORE BASE | QUANTITY | SCORE | SCORE BASE | QUANTITY | SCORE |
|------------|----------|-------|------------|----------|-------|
|------------|----------|-------|------------|----------|-------|

TABLE 6 – SCIENTIFIC AND CULTURAL PRODUCTION

| | NATIONAL | | INTERNATIONAL | |
|------------------------------------|----------|------|---------------|------|
| BOOKS PUBLISHED | 25 | | 30 | |
| ARTICLES IN PEER-REVIEWED JOURNALS | 18 | | 20 | |
| ARTICLES IN JOURNALS | 15 | | 18 | |
| BOOK CHAPTERS | 18 | | 20 | |
| EDITION OF BOOKS | 15 | | 20 | |
| ARTICLES IN CONFERENCE PROCEEDINGS | 10 | | 15 | |
| | | 0,00 | | 0,00 |
| SCIENTIFIC REPORTS | 10 | | | |
| OTHER PUBLICATIONS | 5 | | | |
| | | 0,00 | | |

TABLE 7 – PARTICIPATION, ACKNOWLEDGEMENT AND SCIENTIFIC COORDINATION/DIRECTION

| |
|----------------------|
| PARTICIPATION |
|----------------------|

| | NATIONAL | | INTERNATIONAL | |
|--|----------|------|---------------|------|
| MEMBER OF A RESEARCH TEAM IN FUNDED SCIENTIFIC PROJECTS | 15 | | 20 | |
| | | 0,00 | | 0,00 |
| MEMBER OF A RESEARCH TEAM IN PROJECTS WITHOUT EXTERNAL FUNDING | 10 | | | |
| MEMBER OF THE COMMISSION FOR THE CREATION / ALTERATION OF STUDY CYCLES | 10 | | | |
| MEMBER OF THE COMMISSION FOR THE CREATION / ALTERATION OF OTHER CYCLES | 8 | | | |
| | | 0,00 | | |

| |
|------------------------|
| ACKNOWLEDGEMENT |
|------------------------|

| | NATIONAL | | INTERNATIONAL | |
|--------------------------|----------|------|---------------|------|
| ASSESSOR IN R&D PROJECTS | 10 | | 12,5 | |
| | | 0,00 | | 0,00 |

| | INTERNAL | | EXTERNAL | |
|--|----------|------|----------|------|
| MEMBER OF THE JURY FOR CAREER-TRACK RECRUITMENT PROCEDURES - PRESIDENT | 1,5 | | 1,5 | |
| MEMBER OF THE JURY FOR CAREER-TRACK RECRUITMENT PROCEDURES | 11,25 | | 15 | |
| | | 0,00 | | 0,00 |

| | INTERNAL | | EXTERNAL | |
|---|----------|------|----------|------|
| MEMBER OF THE JURY FOR AGGREGATION EXAMINATIONS - PRESIDENT | 1,2 | | 1,2 | |
| MEMBER OF THE JURY FOR AGGREGATION EXAMINATIONS - EXAMINER | 21 | | 21 | |
| MEMBER OF THE JURY FOR AGGREGATION EXAMINATIONS - MEMBER | 9 | | 15 | |
| | | 0,00 | | 0,00 |

| | INTERNAL | | EXTERNAL | |
|---|----------|------|----------|------|
| PARTICIPATION IN APPRAISALS AND AS A REFEREE | 10 | | 12,5 | |
| MEMBER OF AN EDITORIAL BOARD (OWN OR EXTERNAL JOURNAL) | 5 | | 6,25 | |
| MEMBER OF A COMMISSION FOR THE ORGANIZATION OF A SCIENTIFIC EVENT | 10 | | 12,5 | |
| | | 0,00 | | 0,00 |

| | INTERNAL | | EXTERNAL | |
|--|----------|------|----------|------|
| MEMBER OF THE JURY FOR DOCTORATE DEGREE EXAMINATIONS - PRESIDENT | 1 | | 1 | |
| MEMBER OF THE JURY FOR DOCTORATE DEGREE EXAMINATIONS - EXAMINER | 17,5 | | 17,5 | |
| MEMBER OF THE JURY FOR DOCTORATE DEGREE EXAMINATIONS - MEMBER | 7,5 | | 10 | |
| | | 0,00 | | 0,00 |

| | INTERNAL | | EXTERNAL | |
|---|----------|------|----------|------|
| MEMBER OF THE JURY FOR MASTER'S DEGREE EXAMINATIONS - PRESIDENT | 0,5 | | 0,5 | |
| MEMBER OF THE JURY FOR MASTER'S DEGREE EXAMINATIONS - EXAMINER | 8,75 | | 8,75 | |
| MEMBER OF THE JURY FOR MASTER'S DEGREE EXAMINATIONS - MEMBER | 3,75 | | 5 | |
| | | 0,00 | | 0,00 |

| | INTERNAL | | EXTERNAL | |
|--|----------|------|----------|------|
| MEMBER OF THE JURY FOR UNDERGRADUATE DEGREE EXAMINATIONS - PRESIDENT | 0,3 | | 0,3 | |
| MEMBER OF THE JURY FOR UNDERGRADUATE DEGREE EXAMINATIONS - EXAMINER | 5,25 | | 5,25 | |
| MEMBER OF THE JURY FOR UNDERGRADUATE DEGREE EXAMINATIONS - MEMBER | 2,25 | | 3 | |
| | | 0,00 | | 0,00 |

| | NATIONAL | | INTERNATIONAL | |
|---|----------|------|---------------|------|
| PRESENTATIONS IN SCIENTIFIC EVENTS | 10 | | 15 | |
| CONFERRAL OF AWARDS | 30 | | 37,5 | |
| POSTS IN SCIENTIFIC ORGANIZATIONS | 10 | | 12,5 | |
| OTHER TYPES OF ACKNOWLEDGEMENT OF A SCIENTIFIC NATURE | 5 | | 6,25 | |
| | | 0,00 | | 0,00 |

COORDINATION/DIRECTION

IN THE EVENT OF HAVING CARRIED OUT ONE OF THESE ACTIVITIES DURING THE YEAR CONCERNED, WRITE THE NUMBER 1

| | | | |
|--|----|--|------|
| GENERAL DIRECTOR OF INTERNATIONALLY FUNDED SCIENTIFIC PROJECTS | 30 | | |
| LOCAL DIRECTOR OF INTERNATIONALLY FUNDED SCIENTIFIC PROJECTS | 25 | | |
| DIRECTOR OF FUNDED NATIONAL SCIENTIFIC PROJECTS | 20 | | |
| DIRECTOR OF UNFUNDED NATIONAL SCIENTIFIC PROJECTS | 15 | | |
| COORDINATION OF SCIENTIFIC AND CULTURAL EVENTS | 15 | | |
| COORDINATION OF THE COMMISSION FOR THE CREATION/ALTERATION OF STUDY CYCLES STUDY CYCLES | 15 | | |
| COORDINATION OF THE COMMISSION FOR THE CREATION/ALTERATION OF OTHER CYCLES | 10 | | |
| SUPERVISION OF RESEARCH SCHOLARSHIP FELLOWS | 3 | | |
| | | | 0,00 |

ENTRE A NORMA E A EXCEÇÃO: ASSIMETRIAS DE GÊNERO NAS NEWSMAGAZINES PORTUGUESAS

Anabela Santos, Carla Cerqueira & Rosa Cabecinhas

RESUMO

Enformado por uma perspetiva feminista, o presente artigo analisa as representações de género que emergem nas *newsmagazines* portuguesas, incidindo particularmente na sua interseção com o perfil temático deste tipo de *medium*. Os resultados indicam que estas publicações tendem a privilegiar paradigmas representacionais que são congruentes com o “sexismo benevolente”. Enquanto os homens surgem como detentores de poder e agentes de influência, as mulheres figuram como indivíduos que dependem da mentoria dos seus congêneres homens para o exercício da liderança. As *newsmagazines* portuguesas invisibilizam, assim, a diversidade de identidades e experiências, favorecendo a perpetuação de valores androcêntricos e relações de poder desiguais.

PALAVRAS-CHAVE

Newsmagazines; representações de género; estudos feministas dos média

INTRODUÇÃO

No âmbito dos Estudos Feministas dos Média, as representações de género têm constituído um importante objeto de crítica (Ross, 2010; Silveirinha, 2004a), a par da análise da apropriação dos significados pelas audiências e do papel das/os profissionais dos média na perpetuação das assimetrias sociais (Mendes & Carter, 2008: 1701).

Diferentemente de outros média informativos, como a imprensa (Ross & Sreberny-Mohammadi, 1997; Cerqueira, 2012) e a televisão (Gidengil & Everitt, 2003; Lobo & Cabecinhas, 2010), as *newsmagazines* têm adquirido uma atenção residual por parte da academia feminista no que concerne à análise dos paradigmas representacionais. Este facto torna-se, especialmente, problemático quando se considera o papel que este *medium* desempenha nas sociedades contemporâneas.

Com efeito, as *newsmagazines* constituem agentes importantes na formação de opinião pública (Neuman *et al.*, 1992: 78), já que proporcionam uma maior contextualização histórico-política dos acontecimentos que marcam a agenda global (Cardoso, 2009b: 4342). Embora se caracterizem por uma significativa abrangência temática, as *newsmagazines* portuguesas abordam tendencialmente os apelidados “*hard issues*” (Cardoso, 2009a: 196), encerrando um papel crucial na configuração do espaço público (Cardoso, 2009b: 4332). Por outro lado, mediando “quem” adquire importância, “como” se expressa publicamente, e “o que” é aceite, naturalizado ou contestado; este tipo de *medium* colabora na edificação dos lugares de expressão pública e de intercâmbio imaterial.

Na linha do compromisso feminista com a instigação da mudança social (Mendes & Carter, 2008: 1701), o presente estudo visa, justamente, delinear e analisar as representações de género que emergem nas *newsmagazines* portuguesas, incidindo particularmente na sua interseção com o perfil temático deste tipo de publicações. Em termos metodológicos, o estudo privilegia a análise temática (Braun & Clarke, 2006), na medida em que este método permite explorar os padrões existentes em diferentes tipos de dados.

Na prossecução deste estudo, assumem-se os pressupostos epistemológicos e teórico-metodológicos desenvolvidos a partir dos anos 1980, os quais, sob a influência de Derrida, Foucault e Lacan, introduziram reformulações significativas aos conceitos de realidade, significado e género, marcando a investigação feminista contemporânea (Gill, 2007: 13). Estas abordagens concetuais recusam a assunção de uma realidade pré-existente, que os média se limitariam a transmitir. Indo além da reivindicação de imagens mais realistas para as mulheres — às quais subjaz a valorização de um protótipo de “mulher” e de “homem” —, entendem os média como agentes participantes na construção da realidade social.

Além disso, beneficiando dos contributos de teóricos como Stuart Hall (1980), estas perspetivas consideram que os produtos mediáticos, embora sejam configurados por ideologias hegemónicas, comportam significados múltiplos e polissémicos, cujas interpretações são influenciadas pelas dinâmicas existentes entre a produção institucional e as práticas de receção (Van Zoonen, 1994: 42).

Numa dissidência assumida com o essencialismo biológico, estas leituras feministas objetam ainda o carácter estático e imutável atribuído ao género nas investigações anteriores, que estabeleciam fronteiras indelévels entre as categorias feminino/masculino, mulher/homem, heterossexual/homossexual, etc. Pelo contrário, conceptualizam o género como uma propriedade ambígua, fluída e dinâmica, cuja (re)construção depende do contexto histórico, sociocultural, político, económico, etc. “O género é uma parte intrínseca da cultura – largamente definido como a produção de significado — e é sujeito a contínuas batalhas discursivas e negociação” (Van Zoonen, 1994: 34). Para além de outros agentes de socialização — como a família, a escola, a igreja e o Estado (Kimmel, 2000: 290) —, os média (informativos) são lugares onde o género e seus significados são construídos, negociados e contestados (Van Zoonen, 1994: 43).

Em conclusão, pela consecução dos seus objetivos, o presente estudo permitirá auscultar e compreender o papel das *newsmagazines* na (re)produção das desigualdades sociais, da dominação e da opressão; problematizar o género enquanto fator estruturante das relações sociais; bem como contribuir para a consolidação dos Estudos Feministas dos Média no contexto português, onde esta área científica se afigura ainda como muito recente.

NEWSMAGAZINES, GÉNERO E PRODUÇÃO NOTICIOSA

À semelhança dos demais instrumentos de difusão da informação à grande escala (Gallagher 2001; Ross 2010), as *newsmagazines* constituem espaços onde a (re)negociação sobre o género acontece (Cerqueira *et al.*, 2014). De modo transversal, este permeia

e inscreve-se nos processos de produção noticiosa através de relações, interesses e (inter)dependências que têm lugar nas indústrias mediáticas (van Zoonen, 1994: 65). Influenciando a codificação dos significados nos discursos mediáticos, as assunções de género manifestam-se nomeadamente na formulação dos paradigmas de representação (qualitativa) dos indivíduos.

Embora as/os jornalistas possam efetuar escolhas individuais passíveis de promover novas representações de género e quebrar convenções estereotipadas (Gallagher, 2001: 172), a sua margem de autonomia para selecionar e enquadrar os acontecimentos é limitada por constrangimentos inerentes à orgânica da empresa de comunicação (Harrison, 2006: 100). Uma vez que são submetidas/os a um processo de socialização profissional — através do qual conhecem, apreendem e aceitam os valores profissionais, as políticas editoriais e as rotinas organizacionais (Van Zoonen, 1998; Harrison, 2006) —, as/os jornalistas adotam as regras da empresa para a qual trabalham (Harrison, 2006: 118), reiterando os postulados da cultura dominante (Gill, 2007: 126). As/os jornalistas podem manifestar as suas preocupações sociais, desde que estas correspondam aos interesses das empresas de comunicação e se inscrevam nos valores (androcêntricos) que definem a cultura jornalística (Gallego, 2009: 52).

A imbricação da ideologia (tradicional) de género nos processos de produção noticiosa — que tende a repercutir-se em representações essencialistas e discriminatórias —, não resulta simplesmente das idiosincrasias existentes num determinado grupo de comunicação. Pelo contrário, constitui um “fenómeno global” (Ross, 2010: 118), cujas dimensões tendem a agudizar-se com a concentração da propriedade dos meios de comunicação social, já que esta potencia a homogeneização da informação, limitando a expressão de discursos alternativos. Dado que os públicos não têm acesso às arenas de produção mediática, os grupos de comunicação possuem vantagens ideológicas e económicas: têm maiores probabilidades de serem aceites e secundados como “espelhos da realidade” (Carter & Steiner, 2004: 20), que cristalizam representações de género essencialistas.

Em suma, importa empreender uma mudança nas indústrias mediáticas como um todo (Ross, 2010: 120), abrangendo os seus níveis micro, meso e macro, através de uma maior conscientização para as questões de género (Gallego, 2009), da promoção de perspetivas feministas (Ross, 2010) e do investimento em abordagens interseccionais (Dines & Humez, 1995).

METODOLOGIA

O *corpus* do presente estudo é composto por 104 edições, publicadas no ano de 2011, das revistas de informação generalista mais lidas em Portugal (APCT, 2012): a *Sábado* (edição nº 348 a 400) e a *Visão* (edição nº 930 a 982). Destas publicações, selecionou-se o conjunto total de capas e chamadas de capa, recolhendo os elementos verbais e visuais a estas respeitantes. Além disso, a recolha contemplou as peças que eram relevantes do ponto de vista das representações de género. Na amostra final, obteve-se um total de 440 peças: 253 da revista *Sábado* e 187 da revista *Visão*.

Após a recolha do material, procedeu-se à sua (re)organização e categorização, com recurso à utilização do NVivo 8.0. Em termos metodológicos, optou-se pela análise temática (Braun & Clarke, 2006) já que esta permite “identificar, analisar e relatar padrões (temas) nos dados”, potenciando a compreensão dos significados explícitos e implícitos associados a dados textuais (Guest *et al.*, 2012).

Deste modo, recorrendo à análise temática (Braun & Clarke, 2006), a leitura do *corpus* inicia-se com a delimitação do perfil temático das revistas *Sábado* e *Visão*, com vista a apurar a frequência, as inclusões, as exclusões e os seus respetivos significados. Depois, num momento subsequente, procede-se à análise dos paradigmas de representação de género que emergem e interseccionam as secções temáticas destas *newsmagazines*.

ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

O perfil das *newsmagazines* portuguesas em análise no presente estudo — a *Sábado* e a *Visão* — delimita-se e configura-se através de dez temas-base¹, a saber: Economia; Política; Sexualidades e Intimidades; Crime e Justiça; Saúde, Lazer e Bem-estar; Tendências sociais; Artes e Espetáculos; Família; *Jet set*; e História e Efemérides (ver Cerqueira, Magalhães & Cabecinhas, 2014). Esta abrangência e variedade temática são constatáveis através da análise das capas, nas quais as manchetes e chamadas reúnem temas muito diversos: na linha de Cardoso (2012a), faz-se a opção por capas multi-tema e multi-imagem.

No conjunto total do *corpus*, a Economia e a Política emergem como os temas com maior incidência, representando 35,7 por cento do material em análise. Em ambas as publicações, as peças incluídas nestas categorias temáticas relacionam-se com o acompanhamento da atualidade nacional e internacional, particularmente da crise económica europeia e das eleições presidenciais e legislativas de 2011 em Portugal. Por outro lado, os temas *Jet set* e Histórias e Efemérides correspondem àquelas que acolhem uma menor prevalência, constituindo, no seu conjunto, apenas 8,4 por cento do *corpus*.

Neste artigo, por constrangimentos espaço-temporais, a análise aos paradigmas representacionais e à sua interseção com o perfil temático das *newsmagazines* portuguesas incluirá apenas os temas que ocupam individualmente, pelo menos, 10 por cento do *corpus*, a saber: Economia (18,5 %); Política (17,2 %); Crime e Justiça (12,5 %); Saúde, Lazer e Bem-estar (10,6 %).²

Na análise conduzida, foi possível observar a existência (transversal) de três paradigmas de representação de género que, não obstante a ambiguidade e a fluidez pontuais, tendem a estibar-se em conceptualizações dicotómicas acerca da(s) feminilidade(s) e masculinidade(s). De seguida, apresentam-se os principais resultados da análise temática.

¹ Uma vez que há peças que não preencheram os critérios para inclusão em nenhum destes 10 temas-base, surgem incluídas em ‘Outros temas’, a qual corresponde à categoria miscelânea, identificada por Braun e Clarke (2006). Na maior parte dos casos, a categorização de determinada peça em ‘Outros temas’ foi provisória, sendo que numa fase mais avançada da análise e com uma melhor definição e distribuição de temas, essa mesma peça foi integrada num tema principal. Outras peças, por preencherem os critérios de inclusão em várias categorias, foram categorizadas simultaneamente em dois ou mais temas.

² A secção “Sexualidades e Intimidades”, que ocupa 13,9% do *corpus*, não foi incluída na análise. Tendo em conta a sua centralidade no âmbito dos Estudos Feministas dos Média, esta categoria será objeto de um artigo independente.

HOMENS COMO NORMA, MULHERES COMO EXCEÇÃO

Não obstante as mudanças socioculturais, económicas e políticas observadas nas últimas décadas em Portugal, estas *newsmagazines* continuam a promover representações distintas e, por vezes antagónicas, de homens e mulheres no que concerne à participação no espaço público: enquanto os primeiros são considerados como a ‘norma’, as segundas são referidas como a ‘exceção’.

Entendidos como os atores “naturais” do espaço público, os homens surgem representados predominantemente em áreas como a política e governação, economia e finanças, diplomacia, mundo empresarial, desporto, movimentos sociais, entre outros. Na linha de estudos anteriores (e.g. Ross & Sreberny-Mohammadi, 1997; Gidengil & Everitt, 2003), são caracterizados por traços de personalidade tradicionalmente relevantes no contexto profissional e político (e.g. exigência, seriedade, espírito crítico, etc.). Em regra, a intervenção dos homens no espaço público, realizada através de ações individuais e/ou em conjunto com congéneres, inclui-se nas seguintes categorizações:

- Detentores de poder e influência:

Nas posições de poder decisório, os homens surgem como os principais intervenientes na construção do passado histórico dos seus países. Note-se, por exemplo, a peça “As dinastias mais poderosas” (edição Nº 393, revista *Sábado*), na qual se descrevem as famílias mais influentes na Grécia, encabeçadas apenas por homens, que constituem a elite política. Em termos visuais, esta premissa é manifesta: a imagem que ancora a peça exhibe três figuras do sexo masculino, apresentadas numa hierarquia genealógica, que detêm ascendência nobre, pertença à elite do país e acesso ao exercício do poder.

Para além da sua participação na construção da história nacional, os homens tendem a aparecer como os principais atores na organização do presente e na definição do futuro do país nas esferas social, económica e política. Veja-se, a propósito, a peça “A geografia do poder”, da edição Nº 959 da revista *Visão*: abordando a constituição do novo executivo português, apenas representa textual e visualmente homens entre “os quatro que mandam”. Embora a peça refira a presidente da Assembleia da República Portuguesa, Assunção Esteves, como a primeira mulher a assumir “o cargo mais importante da Nação”, não se apresentam quaisquer referências visuais a seu respeito.

Há ainda outras peças que, de forma declarada, representam homens como figuras influentes em inúmeros domínios. É o caso de Miguel Relvas, ex-ministro adjunto e dos Assuntos Parlamentares do Governo Português, que na peça “O bem-amado” (edição Nº 965, revista *Visão*) é caracterizado como tendo relações próximas com grupos poderosos no Brasil, tais como políticos, empresários, profissionais dos média, *jet set*, entre outros. A imagem que abre a peça é também relevante nesse sentido: Miguel Relvas aparece ao telefone na Assembleia da República, numa alusão aos múltiplos e importantes contactos que tem estabelecido com grupos de interesse, reforçando a ideia de que sabe “*mexer-se*” e fazer singrar os seus propósitos.

- Atores na mudança sociopolítica:

Nos movimentos sociais, em contextos de convulsão e protestos políticos, os principais intervenientes tendem a ser homens (jovens) que procuram promover os princípios democráticos.

As peças “Os ‘amigos’ da revolução” (edição N°936, revista *Visão*) e “A revolta dos jovens” (edição N° 353, revista *Sábado*) colocam, justamente, os homens no centro da mudança sociopolítica do Egito, caracterizando-os pela coragem, capacidade de mobilização social e resistência política. São os protagonistas de “*uma revolução que está a provocar uma ‘onda democrática’*”. Em termos visuais, surgem representados em contextos públicos, participando em manifestações, num enquadramento que releva a sua determinação. Não obstante as lesões corporais, repressão policial, ameaças constantes e outras inúmeras adversidades, aparecem como fiéis à sua luta.

Por outro lado, estas peças caracterizam a intervenção das mulheres como não-expectável e pouco significativa, remetendo-as para os papéis tradicionais de género. Expressões como “*À espera: as mulheres, muitas vezes, ocupam um lugar central nos protestos*” comprovam exatamente esse facto: entende-se que as mulheres não são, por norma, intervenientes em contextos de revolução, tendo uma maior propensão para adotar posições mais passivas/pacíficas, apoiar os homens-protagonistas na qualidade de mães, esposas e filhas, bem como aguardar a evolução dos acontecimentos. Quando intervêm ativamente neste tipo de contextos, a sua participação é vista como novidade ou surpresa, já que não é suposto assumirem papéis dessa natureza.

- Perdularismo, corrupção e abuso de poder:

Não raras vezes, os homens com cargos políticos figuram como responsáveis pela crise financeira de Portugal. É o caso da peça “As despesas imparáveis de Alberto João”, publicada na edição N°386 da revista *Sábado*, na qual o presidente da Região Autónoma da Madeira surge como um indivíduo despesista, cuja atuação conduziu ao “*buraco orçamental*”.

Numa outra peça, intitulada de “O perfeito ator” (edição N° 970, revista *Visão*), Isaltino Morais, que era então autarca de Oeiras, é suspeito de estar envolvido em crimes de fraude fiscal e branqueamento de capitais. Contudo, é enquadrado numa abordagem apologética: “*personagem misteriosa nascida em casa*”, “*herói camiliano... deixou a província, circulou pelos corredores do poder*”. Embora se tenha aproveitado da sua posição política para beneficiar os seus interesses pessoais, Isaltino Morais não é caracterizado como um criminoso – nos moldes mais comuns –, mas como um indivíduo bem-relacionado, influente, fazendo uso de habilidades para concretizar os seus objetivos.

O abuso de poder, numa forma mais extremada, aparece como eminentemente perpetrado por homens, como mostra a peça “A família violenta do coronel Kadhafi” (edição N° 356, revista *Sábado*). Recorrendo ao uso da violência e à inculcação do medo, os membros da família do chefe de Estado líbio são definidos como os principais intervenientes na esfera pública nacional através dos cargos que assumem e das ações que empreendem: dominam as forças armadas, empresas, tecnologias, entre outros.

Enquanto protagonistas da esfera pública, os homens são representados como o centro a partir do qual tudo gravita, incluindo as mulheres. Estas surgem predominantemente no papel de mães, esposas e filhas; isto é, não são objeto de cobertura mediática em virtude da sua condição individual e autónoma, mas por relação de parentesco. Como destaca Cerqueira (2012: 422), são representadas como ‘mulheres-complemento’ ou ‘mulheres-sombra’ porque, embora adquiram visibilidade nos média informativos, surgem como apêndice da intervenção pública de outrem.

Exemplo paradigmático deste tipo de representação é a peça “Esta é a nova apoiante de Passos Coelho”, da edição N° 365 da revista *Sábado*. Neste trabalho jornalístico, Laura Ferreira aparece como um pilar importante na vida do primeiro-ministro português: ainda que não se sinta confortável com a sua exposição pública, “*diz ser importante apoiar o marido*”. Perscrutada na sua privacidade, é considerada “*um trunfo eleitoral do PDS*”, que conferirá “*um rosto mais humano ao líder [Pedro Passos Coelho]*”.

Veja-se, ainda, a peça “A cigarra e a formiga”, da edição N° 931 da revista *Visão*. Traçando o perfil sócio-biográfico de Manuel Alegre e Cavaco Silva, candidatos às eleições presidenciais de 2011 em Portugal, a reportagem menciona apenas uma mulher, na qualidade de esposa, descrita no exercício de funções domésticas e na colmatação dos desejos do seu cônjuge (e.g. “*Aníbal prefere jaquinhos fritos com arroz de tomate, confeccionados pela mulher, Maria Alves da Silva*”). Representações mediáticas como as descritas corroboram as asserções de Gallego (2009: 45): “Elas [as mulheres] são o objeto observado, que não fazem parte do centro a partir do qual se observa e se narra. Daí que as mulheres sejam apresentadas pelo que são, não pelo que fazem”. Pelo contrário, os “homens são o verbo, e o verbo é ação”: são os sujeitos que agem e protagonizam os acontecimentos, a partir dos quais tudo é narrado.

Quanto à intervenção das mulheres na esfera pública — na qualidade de chefes de Estado, membros de Governo, deputadas da Assembleia da República, empresárias, etc. —, as *newsmagazines* portuguesas tendem a reiterar discursos hegemónicos já identificados em outros tipos de média informativos, como a imprensa (Ross, 2004:74) ou a televisão (Gidengil & Everitt, 2003), representando-as nos seguintes tipos de abordagens:

- Impreparação e necessidade de mentoria política:

Em termos gerais, as mulheres são representadas como uma novidade nas áreas de relevância pública, sendo-lhes comumente atribuídas características como a incompetência profissional, a indefinição de interesses e a ausência de convicções (políticas) independentes. Surgem como indivíduos cuja atuação no espaço público/político se deve e depende da mentoria dos seus congéneres homens.

A peça “Agora é que são elas” (edição N° 957, revista *Visão*) é, especialmente, paradigmática. As mulheres aparecem como indivíduos debutantes num território estranho, “naturalmente” dominado por homens — a política. A participação das mulheres é enquadrada como uma ameaça às estruturas basilares deste campo (claramente assumidas como masculinas), como atesta o título da peça (“Agora é que são elas”). Além disso, através de expressões como “*As mulheres estão na calha, já se viu. Mas talvez ainda*

estejam verdes”, põe-se em causa a idoneidade política deste grupo, legitimando a existência de relações hierárquicas (os homens como mentores, as mulheres como mentoreadas). Por conseguinte, diferentemente dos seus congéneres homens, que são (*a priori*) considerados idóneos para o exercício de funções políticas/públicas, as mulheres são colocadas sob perscrutação jornalística, tendo de empreender esforços redobrados para legitimar o seu estatuto.

Também a peça “As rebeldias da protegida de Portas” (edição N° 372, revista *Sábado*) representa a ministra da Agricultura e do Mar de Portugal, Assunção Cristas, como desprovida da preparação necessária para exercer o cargo que lhe fora atribuído. Em particular, aponta o desconhecimento da ministra no que concerne ao Regimento da Assembleia da República, recorrendo ao uso de expressões irónicas e jocosas (e.g. “*Não conhecia as regras e pôs-se a beber leite no plenário, sem saber que ali é proibido beber e comer*”). Na linha do “paternalismo protetivo” (Glick & Fiske, 1996: 493), Paulo Portas, presidente do CDS-PP, emerge como a figura que define o percurso da ministra, assegura proteção e confere orientação política. Para além do texto, também os elementos visuais reforçam esta ideia: a imagem da peça mostra Assunção Cristas com a cabeça no ombro de Paulo Portas, que a acaricia, aludindo a uma relação de pai e filha.

- Excecionalidade:

De forma assinalável, as *newsmagazines* portuguesas encerram um segundo tipo de paradigma representacional: as mulheres como indivíduos excecionais que conseguiram singrar num campo dominado por homens (a política). Veja-se, por exemplo, a peça “Rottweiler à espreita” (edição N° 348, revista *Sábado*), na qual a eurodeputada socialista Ana Gomes é caracterizada por ser determinada e comprometida com os seus ideais políticos. Numa outra peça, “Dilma. A superpresidente” (edição N° 973, revista *Visão*), a presidente da República Federativa do Brasil, Dilma Rousseff, é representada como uma figura que, “*sem mudar o seu estilo, sério e nada paternal*”, assume uma postura agressiva contra a corrupção no seu país.

Em ambos os casos, o modelo de mulheres-exceção (Cerqueira, 2012: 422) estrutura-se em dissonância com as características atribuídas à feminilidade normativa. Nas peças em análise, as protagonistas não são descritas com atributos que subjazem ao estereótipo feminino, como a ausência de qualidades orientadas para o trabalho e para a autonomia individual (Amâncio, 1994: 64). Pelo contrário, são eminentemente caracterizadas a partir de aspetos associados ao estereótipo masculino, tais como as competências no contexto de trabalho, o exercício de domínio sobre outrem e o controlo sobre as situações (Amâncio, 1994: 68).

Contudo, a excecionalidade não é apenas reconhecida às mulheres no campo político, verificando-se também no universo empresarial. Por exemplo, na peça “De operária à ribalta” (edição N° 937, revista *Visão*), Purificación García aparece como uma mulher que, apesar de ter nascido num contexto económico desfavorecido, conseguiu ascender socialmente devido ao seu mérito pessoal, tornando o seu nome numa “*marca de referência na moda*”. Descentrando a atenção das assimetrias sociais que atravessam o

mundo empresarial (Nogueira, 2009: 105-106) para focalizar nas conquistas individuais, esta peça ilustra precisamente o “*discurso essencialista-individualista*” (Nogueira, 2006: 64), o qual tende a reforçar relações de poder desiguais e a apoiar a retórica meritocrática (Nogueira, 2006: 70).

Nas *newsmagazines* portuguesas, as representações das mulheres com cargos políticos incluem comumente referências a aspetos da sua vida privada, tais como a vivência da conjugalidade/casamento, o exercício da maternidade, a conciliação da vida profissional com a familiar, etc. Por outro lado, tais menções aparecem raramente nas representações mediáticas de homens; quando surgem, servem o propósito de assinalar o carácter multifacetado das suas ações e de enaltecer a capacidade destes em conciliar vários domínios em simultâneo. Por exemplo, a peça “Pedro, passos para conhecê-lo” (edição N° 953, revista *Visão*) encerra uma referência explícita à atuação do primeiro-ministro português na esfera privada, nomeadamente na prestação de cuidados à família: “... *perdeu noites no papel de pai devotado. (...) para estar em casa a tempo de dar banho à filha e levá-la à escola*”. Uma vez que, de acordo com a ideologia de género, não é suposto um homem desempenhar tais funções, a ênfase neste aspeto alia as ações do primeiro-ministro a conceitos de dedicação e esmero. Para as mulheres, as referências à vida privada tendem a reforçar a inabilidade destas para o exercício de funções políticas/públicas e a legitimar a sua circunscrição aos papéis tradicionais de género. No caso dos homens, tais menções encerram um carácter empoderador.

Em suma, as representações de género das *newsmagazines* portuguesas tendem a reificar o espaço público como um terreno dominado por homens, onde a participação das mulheres é considerada meramente esporádica e até prescindível. Além disso, baseando-se numa perspetiva tranquilizadora, estas representações favorecem a ideia de que a igualdade de género vai ser naturalmente alcançada, nomeadamente através do aumento do número de mulheres em cargos de destaque. A manutenção de tais paradigmas representacionais — sobretudo daqueles que enformam as mulheres com intervenção política — tem implicações negativas a diferentes níveis, tais como a colocação de obstáculos à participação das mulheres no espaço público e ao exercício dos seus direitos cívicos e políticos (Ross & Sreberny-Mohammadi, 1997: 106); a ameaça à organização e manutenção eficientes do sistema democrático (Adcock, 2010: 151; Ross, 2004: 68); bem como a perpetuação de assimetrias sociais (Gallego, 2009: 45).

MULHERES COMO CORPO E FISCALIDADE

À semelhança de outros tipos de média (Gallagher, 2001: 81; Ross, 2010: 100; Giddens & Everitt, 2003: 560), as *newsmagazines* tendem a secundarizar o que as mulheres “pensam” e “dizem”, privilegiando, ao invés, aspetos relacionados com a sua aparência física, indumentária, sentido de moda, etc. Este facto encontra reflexo na peça “Michelle e Maria” (edição N° 355, revista *Sábado*): referidas com informalidade, através da utilização do primeiro nome, Michelle Obama e Maria Cavaco Silva são objeto de uma análise comparativa no que concerne ao tipo de indumentária usado em contextos diversos, como cerimónias oficiais/de Estado, no quotidiano, em férias, na prática de exercício físico, etc.

No entanto, importa destacar que a tónica na *fisicalidade* se aplica às mulheres enquanto grupo social, independentemente dos seus âmbitos de atuação. Por exemplo, corroborando Ross e Sreberny-Mohammadi (1997: 107), as mulheres que exercem cargos políticos são sujeitas, em igual grau e frequência que as demais, a processos de objetificação/sexualização promovidos pelos média. Desde o uso da linguagem aos conteúdos fotográficos, os média recorrem a diferentes estratégias para realçar a feminilidade hegemónica. Peças como “Agora é que são elas” (edição N° 957, revista *Visão*) e “As rebeldias da protegida de Portas” (edição N° 372, revista *Sábado*) apontam justamente nesse sentido: as protagonistas, mulheres com responsabilidades políticas em Portugal, aparecem enquanto corpos, acessórios e adereços.

Nas *newsmagazines* portuguesas, as mulheres tendem a aparecer como indivíduos obcecados com o corpo e a aparência física, para quem a não-correspondência com o ideal de beleza provoca sentimentos de frustração, preocupação e recusa de si próprias. É, justamente, esta ideia que subjaz à reportagem “Uma semana sem espelhos”, integrada na edição N° 378 da revista *Sábado*. O espelho surge como um objeto ambíguo para as mulheres, que são aqui consideradas enquanto grupo unitário e homogêneo: por um lado, é referido como um acessório do qual a maioria destas não consegue prescindir; por outro, aparece como uma fonte de emoções desagradáveis (e.g. “... aquilo que nos deixa mais angustiadas é aquilo que vemos do outro lado”). Na peça, esta última dimensão tende a agudizar-se com o avanço da idade: “... à medida que as mulheres vão envelhecendo gostam cada vez menos daquilo que veem ao espelho. Detectam gorduras a mais, rugas e cabelos brancos”. O envelhecimento nas mulheres é, pois, representado como um processo de degradação física, inibidor da beleza e motivo de lamento.

No entanto, como sustentam Baudrillard (1970/2010) e Wolf (1992), a correspondência aos padrões de beleza constitui um imperativo apenas para as mulheres, não se impondo com igual premência aos homens. É, justamente, esta a premissa subjacente na peça “Vaidade masculina” (edição N° 939, revista *Visão*): embora destaque o crescente recurso aos serviços de estética por parte de homens, o enquadramento sugere o carácter inesperado, surpreendente e até supérfluo de tais comportamentos. No caso das mulheres, o cuidado com o corpo constitui uma norma; para os homens, surge como uma mera expressão de “*vaidade*”.

De acordo com Wolf (1992: 306), os média tendem a difundir imagens nas quais o corpo e o rosto das mulheres são representados de forma dissecada/fragmentada. Similarmente, Ross (2010: 119) considera que os média e as suas construções linguísticas objetificam as mulheres, fazendo com que estas valham sempre menos do que a soma das partes do seu corpo. Por exemplo, na peça “A mulher perfeita” (edição N° 357, revista *Sábado*), recortam-se precisamente partes do corpo de várias celebridades — e.g. nariz, queixo, lábios, olhos, etc. — e cria-se uma outra figura que, à luz da cirurgia estética, corresponde ao expoente máximo da beleza no contexto ocidental: corpo curvilíneo, magro e jovem; cabelos loiros; pele clara, “*sem imperfeições*” e de cor branca; olhos grandes, etc.

Numa cultura onde os corpos das mulheres são sujeitos a uma constante “*monitorização, vigilância, disciplina e remodelação*” (Gill, 2007: 149), o recurso a dietas consubstancia-se numa prática, muitas vezes, atribuída a este grupo. Destaque-se, a propósito, a

reportagem “As nossas bisavós já faziam dieta” (edição N° 362, revista *Sábado*): apesar das menções a casos de homens, as mulheres aparecem como as principais adeptas de práticas dietéticas. Além disso, diferentemente dos homens — cuja decisão de “fazer dieta” é considerada como um manifesto de preocupações ligadas ao cuidado da saúde —, as mulheres surgem movidas por propósitos relacionados com a estética e o culto do corpo.

Em síntese, as *newsmagazines* portuguesas tendem a enquadrar as mulheres a partir dos seus atributos físicos, representando-as como indivíduos para quem a correspondência aos padrões de beleza normativos adquire uma importância extrema. Esta valorização da *fisicalidade*, estética e culto do corpo na cobertura mediática das mulheres converge, justamente, com as dimensões do estereótipo feminino (Amâncio, 1994: 64). Baseada numa conotação valorativa diferenciada, onde o sexo masculino ocupa uma posição dominante e o feminino surge numa posição subordinada (Amâncio, 1994: 68), esta abordagem contribui para o descrédito das opiniões, experiências e *performances* profissionais das mulheres, limitando as suas potencialidades e conquistas nas esferas socioeconómica, cultural e política.

HOMENS COMO AGRESSORES, MULHERES COMO VÍTIMAS

De forma assinalável, as *newsmagazines* portuguesas representam os homens como sendo os principais envolvidos em crimes contra pessoas (*e.g.* crimes contra a vida, integridade física, liberdade pessoal, e liberdade e autodeterminação sexual), crimes contra o património (*e.g.* burla), crimes contra o Estado (*e.g.* branqueamento e fraude fiscal) e crimes contra a vida em sociedade (*e.g.* terrorismo).

No material em análise, os crimes contra pessoas adquirem uma maior proeminência: as suas representações apontam para o exercício do poder físico e exacerbação de emoções, corroborando investigações conduzidas na área do crime, género e média (Simões, 2011: 460). Destaque-se, a propósito, a peça “Esfaqueou a mulher e aparafusou a porta” (edição N° 354, revista *Sábado*), na qual há a descrição pormenorizada do homicídio de uma mulher pelo marido, que fora, durante anos, vítima de violência doméstica. O tratamento temático nesta peça adquire aspetos sensacionalistas, que se manifestam quer ao nível textual (*e.g.* “... *perseguiu-a e deu-lhe nove facadas – a seguir deixou-a morrer, presa na lavandaria*”), quer a nível visual, através de uma ilustração que representa o agressor aquando do crime, segurando uma faca, num contexto repleto de sangue. Nas peças “Como ele os matou um a um” (edição N°378, revista *Sábado*) e “Anders, o génio do mal” (edição N° 960, revista *Visão*), os paradigmas representacionais enfatizam a iniquidade do agressor. Em ambas as publicações, é caracterizado a partir de traços de personalidade associados à masculinidade hegemónica, como a frieza e calculismo, cujas ações — cuidadosamente orquestradas — se revestem de um carácter sádico e instigador de “terror”.

De um modo muito residual, o *corpus* de análise inclui peças que situam as mulheres na perpetração de crimes contra a propriedade (*e.g.* roubo) e crimes contra o Estado (*e.g.* tráfico de estupefacientes).

No que respeita à primeira tipificação, as abordagens são pouco sérias, com laivos de humor e jocosidade, como se exemplifica na peça “O temível gangue de mulheres”, publicada na edição Nº350 da revista *Sábado*. O teor irónico e satírico atravessa a peça na íntegra, expressando-se imediatamente no antetítulo (i.e. “quando elas dominavam as ruas de Londres”), e na recorrente tendência para *genderizar* os crimes perpetrados pelo grupo inglês na década de 1920 (e.g. “... roubavam jóias, casacos de pele e vestidos de seda. (...) A seguir gastavam o dinheiro todo em roupa nova e festas de arromba”, “... deixava as marcas dos seus anéis de brilhantes na cara das vítimas”).

Quanto aos crimes de tráfico de estupefacientes, as representações jornalísticas encerram um teor desculpabilizante em relação às mulheres condenadas, enfatizando as causas socioeconómicas e culturais do seu envolvimento criminoso. Traga-se à colação a reportagem “Mães entre muros” (edição Nº 946, revista *Visão*), na qual as mulheres surgem como figuras melindradas, afetadas pela pobreza, adição e doença mental. “*Más escolhas*” é a expressão usada para sintetizar os fatores que conduzem a “*maior parte das mulheres à cadeia*”. De modo transversal, as mulheres aparecem remetidas para atividades tradicionalmente ligadas à esfera privada, como a prestação de cuidado a crianças, independentemente do seu estatuto no contexto penitenciário: “*A maior parte das guardas prisionais admite que não consegue resistir a uma criança. Muito menos a um bebé*”.

Como destaca Simões (2011: 124), diferentemente do universo de ofensores e vítimas da violência interpessoal — que é “maioritariamente masculino” —, a vitimização no espaço privado e nas relações de intimidade coloca as mulheres como protagonistas.

No *corpus* de análise, as mulheres surgem sobretudo como vítimas de crimes contra pessoas (e.g. crimes contra a vida, integridade física, liberdade pessoal, e liberdade e autodeterminação sexual). Porém, os crimes de que são (alegadas) vítimas aparecem, em regra, desconexos das assunções ideológicas que motivam a violência contra as mulheres.

Explore-se, a propósito, a peça “Queimada por causa de ciúmes” (edição Nº 376, revista *Sábado*), na qual se descreve o homicídio de uma mulher pelo seu marido, acompanhado por referências à vivência da conjugalidade, tentativas de fuga ao contexto de violência, etc. Para além de não haver uma auscultação da violência como um problema social, a peça encerra um eixo de desculpabilização do agressor, como o título indicia através do uso do substantivo “*ciúmes*”. Neste contexto, existe também a narrativa da vítima-sobrevivente que aparece, em especial, na peça “A pugilista sobreviveu ao marido”, publicada na edição Nº 359 da revista *Sábado*. Este trabalho jornalístico foca uma mulher que sobreviveu à tentativa de homicídio por parte do marido, localizando-a numa abordagem de excecionalidade. É representada como uma supermulher que, após ter resistido a uma morte cuja probabilidade era elevada, conseguiu singrar na modalidade desportiva que praticara — o *box*. Esta referência, acompanhada por um quadro revelador da escassa participação das mulheres neste tipo de desporto, acentua o carácter excecional desta mulher.

Como os exemplos anteriores atestam, quanto maior for a correspondência às características associadas à feminilidade normativa, maior será o estatuto vitimário das mulheres: serão consideradas vulneráveis, inocentes e indefesas. Aquelas que ultrapassam

as normas de género – nomeadamente no campo sexual –, são representadas como perigosas, desconfiáveis, omissas (Meyers, 1997; Wykes, 1998). No caso particular dos crimes sexuais, estas mulheres tendem a surgir como indutoras e/ou culpadas dos crimes dos quais foram (alegadamente) vítimas (Meyers, 1997: 61-62).

Note-se, por exemplo, a peça “Ruby pode ser o fim de Silvio”, publicada na edição N° 352 da revista *Sábado*. Karima El Marough — a jovem marroquina com quem o ex-primeiro-ministro italiano, Silvio Berlusconi, teve alegadamente relações sexuais quando esta era menor — figura como a mulher que “*pode fazer cair Berlusconi*”. Equiparada a uma protagonista de um enredo novelesco — que é caracterizada como “*bonita, ambiciosa, perversa, capaz de qualquer coisa com a condição de tornar realidade a sua sede de dinheiro*” —, El Marough não é enquadrada num cenário de (alegada) exploração sexual de menores. Por um lado, em conjunto com outras mulheres, afigura-se como a encarnação da sensualidade e sedução, à qual Berlusconi não consegue resistir. Proposições como “*Esfregavam-se nele e deixavam-se tocar*”, que posicionam as mulheres como sujeito frásico, atribuem um papel ativo a Marough e às demais raparigas, enquanto as representações de Berlusconi apontam para a passividade e o colocam numa posição vitimária. Por outro lado, El Marough emerge como um obstáculo às conseqüências políticas do ex-primeiro-ministro, sendo-lhe atribuída parcial responsabilidade pelos corolários negativos que possam advir para a reputação política de Berlusconi. A este propósito, releve-se ainda a peça “A vigarista ... ou a santa”, publicada na edição N° 375 da revista *Sábado*. Nafissatou Diallo, alegada vítima de violação perpetrada pelo então diretor-geral do Fundo Monetário Internacional, Dominique Strauss-Kahn, é representada eminentemente como interesseira, capaz de tudo para concretizar os seus objetivos. Embora mostrem o lado positivo de Diallo, há uma tendência para a colocar sob dúvida, culpabilizando-a pela vulnerabilização política de Strauss-Kahn, num momento em que ele se preparara para concorrer às eleições presidenciais francesas.

Por oposição às mulheres, a menor conformidade com os traços e papéis tradicionais de género corresponderá, inversamente, a uma maior vitimização dos homens. Destaque-se, a propósito, a peça “Torturado pelos pais por ser gay” (edição N° 392, revista *Sábado*), na qual se traça a história de um jovem estado-unidense que fora vítima de violência física e psicológica (*e.g.* murros e pontapés, queimaduras, choques elétricos, etc.), cometida sobretudo pelo pai, na tentativa de “convertê-lo” em heterossexual. Este trabalho jornalístico mostra que, à semelhança da violência de género, os crimes cometidos contra pessoas com orientações sexuais não-normativas não são inquiridos, nos média informativos, a respeito das suas bases ideológicas (heterossexistas e homofóbicas). E, secundando Riggs e Patterson (2009), a invisibilidade mediática da diversidade de pessoas LGBT e a ausência de discussão acerca da heteronormatividade agudizam tão-só a prevalência da violência homofóbica.

Numa visão geral, as *newsmagazines* portuguesas tendem a representar os homens como agressores e as mulheres como vítimas (diretas e indiretas), particularmente de crimes perpetrados pelos primeiros contra a sua vida, integridade física, e liberdade e autodeterminação sexual. Apesar da crescente cobertura mediática da violência contra as mulheres – a qual, iniciada a partir da década de 1970, contribuiu para uma maior

conscientização social e reconhecimento público desta problemática (Ross, 2010: 119; Kitzinger, 2004: 33) –, os média informativos continuam a minorizar as causas e os corolários dos crimes contra mulheres nas sociedades contemporâneas. Na linha da investigação sobre crime, género e média (e.g. Meyers, 1997; Wykes, 1998; Kitzinger, 2004; Simões, 2011), a presente análise mostra que as *newsmagazines* portuguesas tendem a invisibilizar a violência de género como um ato sistemático, que decorre num contexto socioeconómico e cultural específico, suportado por assimetrias sociais e relações de poder desiguais. Privilegiam, ao invés, abordagens individualizadas da ofensividade masculina que — atribuindo-a a razões biológicas, psicológicas e patológicas — “desqualificam as vítimas e revivificam visões essencialistas e estereotipadas da feminilidade” (Simões, 2011: 290).

Em suma, na cobertura mediática do crime e justiça, mulheres e homens são representadas/os a partir dos traços e papéis tradicionais de género. Enquanto a maior correspondência aos atributos associados à feminilidade (normativa) elevará o estatuto vitimário das mulheres, a maior conformidade com as normas da masculinidade (normativa) potenciará a atribuição aos homens do estatuto de agressor. Reiterando o modelo da assimetria simbólica (Amâncio, 1994) – segundo o qual os homens surgem como o referente universal, em ideal de individualidade, e as mulheres se constituem como ideal coletivo, indivíduos amalgamados num destino comum –, esta diferenciação tenderá a repercutir-se negativamente ao nível da prevenção do comportamento criminoso e na reposição da justiça.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os média estiveram sempre no centro da crítica feminista (van Zoonen, 1994: 11), já que são construtores ativos da realidade social e disseminadores da ideologia (tradicional) de género. Indo além da mera função informativa, funcionam como “*agenda-setters*” e “*gatekeepers*” de valores androcêntricos, colaborando na manutenção da dominação masculina e na conseqüente marginalização dos interesses das mulheres, bem como de outros grupos sociais (Ross, 2004: 68).

No presente estudo, a análise temática conduzida às *newsmagazines* portuguesas permitiu identificar e fundamentar três paradigmas de representações de género e articulá-los com as secções temáticas mais proeminentes nestas publicações (i.e. Economia; Política; Crime e Justiça; e Saúde, Lazer e Bem-estar).

Em primeiro lugar, as representações de género das *newsmagazines* portuguesas tendem a reificar o espaço público como um terreno (naturalmente) dominado por homens, onde a participação das mulheres é considerada uma ‘exceção’. Na maioria dos casos, os primeiros surgem como detentores de poder e influência, atores na mudança sociopolítica, e mesmo situados em contextos de perdularismo, corrupção e abuso de poder. Por outro lado, a intervenção das mulheres na esfera pública caracteriza-se por dois paradigmas que — aparentemente antagónicos — concorrem para naturalizar o seu estatuto subordinado no campo político. Ora aparecem como indivíduos impreparados

e sem convicções independentes, cuja *performance* política depende da mentoria por parte dos seus congéneres homens; ora surgem como figuras excepcionais que, devido ao seu esforço individual, conseguiram vingar em universos dominados por homens. Por oposição às dos seus congéneres políticos, as representações das mulheres incluem frequentemente referências a aspetos da sua vida privada (e.g. vivência da conjugalidade/casamento, o exercício da maternidade, a conciliação da vida profissional com a familiar, etc.), as quais poderão obstar a sua intervenção pública.

Depois, o corpo e a *fisicalidade* das mulheres constituem, também, aspetos edificadores das representações que emergem nas *newsmagazines* portuguesas. Para além de serem definidas a partir dos seus atributos corporais/físicos, as mulheres figuram como indivíduos para quem a correspondência aos padrões tradicionais de beleza, associados à feminilidade normativa, adquire a centralidade das suas preocupações, instigando-lhes nomeadamente a adoção de práticas dietéticas. Tais abordagens redundam na descredibilização das competências intelectuais e da *performance* profissional das mulheres, cerceando as suas potencialidades nas esferas socioeconómica, cultural e política.

Por fim, as *newsmagazines* portuguesas favorecem paradigmas representacionais que têm subjacente a assunção da ofensividade *masculina* e a vitimização *feminina*. Os homens surgem, muitas vezes, como agressores e as mulheres como vítimas, sobretudo de crimes perpetrados pelos primeiros contra a sua vida, integridade física, e liberdade e autodeterminação sexual. Contudo, embora tenha adquirido uma crescente cobertura mediática nas últimas décadas, a violência de género tende a ser invisibilizada como um ato continuado, suportado por assimetrias de género e relações de poder desiguais. Independentemente do estatuto que assumam nos contextos de crime e justiça, de vítima ou agressor/a, mulheres e homens surgem enquadradas/os nos traços e papéis tradicionais de género. A imbricação de assunções de género na cobertura mediática poderá obstar a compreensão das circunstâncias que envolvem diferentes tipificações de crime, limitando as potencialidades das políticas de prevenção e a reposição da justiça, entre outros.

Em conclusão, à semelhança de estudos anteriores (e.g. Gidengil & Everitt, 2003; Ross, 2004; Lobo & Cabecinhas, 2010), o presente artigo mostra que as *newsmagazines* portuguesas tendem a apoiar a manutenção de estruturas dicotómicas (e.g. masculino-feminino, espaço público-espaço privado, corpo-intelecto, agressor-vítima, etc.), que favorecem a essencialização das experiências pessoais e coletivas. Invisibilizando os indivíduos que não correspondem ao paradigma homem-branco-heterossexual-classe média, estas publicações ofuscam a diversidade de pertenças identitárias, suas simultaneidades e interseções.

Impõe-se, portanto, uma “luta em torno dos significados” que atravessam as *newsmagazines* portuguesas no sentido da promoção de “discursos e vozes alternativas e contra-hegemónicas” (Silveirinha, 2008). A contestação de paradigmas que garantem a hegemonização da ideologia (tradicional) de género exige, pois, a inclusão de perspectivas feministas e interseccionais no âmbito das organizações mediáticas, bem como a promoção da literacia mediática. Será possível, assim, cultivar representações de género heterogéneas, polifónicas e empreendedoras de relações sociais igualitárias. //

REFERÊNCIAS

- Adcock, C. (2010) "The Politician, the Wife, the Citizen, and Her Newspaper", *Feminist Media Studies*, 10 (2): 135-159.
- Amâncio, L. (1994) *Masculino e Feminino: A Construção Social da Diferença*, Lisboa: Edições Afrontamento.
- Baudrillard, J. (1970/2010) *A Sociedade de Consumo*, Lisboa: Edições 70.
- Braun, V. & Clarke, V. (2006) "Using Thematic Analysis in Psychology", *Qualitative Research in Psychology*, 3 (2): 77-101.
- Cardoso, C. (2009b) "Padrões e Identidades nas Capas de Newsmagazines: 1999/2009", *Actas Digitais IV Congresso SOPCOM – Sociedade dos Media: Comunicação, Política e História dos Media*, Lisboa: ECATI - ULHT, pp. 4331-4343.
- Carter, C. & Steiner, L. (2004) "Mapping the Contested Terrain of Media and Gender Research" in Carter, C. & Steiner, L. (eds.) (2004) *Critical Readings: Media and Gender*, Glasgow: Open University Press, pp. 11-35.
- Cerqueira, C. (2012) *Quando Elas (Não) São Notícia: Mudanças, Persistências e Reconfigurações na Cobertura Jornalística sobre o Dia Internacional da Mulher em Portugal (1975-2007)*. Originalmente apresentada como tese de doutoramento, Universidade do Minho.
- Cerqueira, C.; Magalhães, S. I. & Cabecinhas, R. (2014) "Questões de Género nas Revistas Generalistas de Informação em Portugal: Cruzamentos Temáticos na Sábado e Visão", *Calidoscópio*, 12 (2): 168-179.
- Dines, G. & Humez, J. (eds.) (1995) *Gender, Race and Class in Media: a Text Reader*, Thousand Oaks, California: Sage Publications.
- Gallagher, M. (2001) *Gender-Setting: News Agenda for Media Monitoring and Advocacy*, Londres: Zed Books.
- Gallego, J. (2009) "Género e Representação Pública: Realidades e Desejos", *Media & Jornalismo – Género, Media e Espaço Público*, 8 (15): 43-53.
- Gidengil, E. & Everitt, J. (2003) "Conventional Coverage/Unconventional Politicians: Gender and Media Coverage of Canadian Leader's Debates, 1993, 1997, 2000", *Canadian Journal of Political Science*, 36 (3): 559-577.
- Gill, R. (2007) *Gender and the Media*, Oxford: Polity Press.
- Glick, P. & Fiske, S. T. (1996) "The Ambivalent Sexism Inventory: Differentiating Hostile and Benevolent Sexism", *Journal of Personality and Social Psychology*, 70: 491-512.
- Guest, G.; Macqueen, K. & Namey, E. (2012) *Applied Thematic Analysis*, Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Hall, S. (1980) "Encoding/Decoding" in Centre for Contemporary Cultural Studies (eds.) (1980) *Culture, Media, Language*, London: Hutchinson.
- Harrison, J. (2006) *News*, London e New York: Routledge.
- Kimmel, M. (2000) *The Gendered Society*, New York: Oxford University Press.
- Kitzinger, J. (2004) "Media Coverage of Sexual Violence Against Women and Children" in Ross, K. & Byerly, C. (eds.) (2004) *Women and Media: International Perspectives*, Malden, MA: Blackwell Publications, pp. 13-38.
- Lobo, P. & Cabecinhas, R. (2010) "The Negotiation of Meanings in the Evening News. Towards an Understanding of Gender Disadvantages in the Access to the Public Debate", *The International Communication Gazette*, 72 (4-5): 339-358.

- Mendes, K. & Carter, C. (2008) "Feminist and Gender Media Studies: A Critical Overview", *Sociology Compass*, 2 (6): 1701-1718.
- Meyers, M. (1997) *News Coverage of Violence Against Women: Engendering Blame*, Thousand Oaks: Sage.
- Neuman, W. R.; Just, M. R. & Crigler, A. N. (1992) *Common Knowledge – News and the Construction of Political Meaning*, University of Chicago Press.
- Nogueira, C. (2006) "Os Discursos das Mulheres em Posições de Poder", *Cadernos de Psicologia Social do Trabalho*, 9 (2): 57-72.
- Nogueira, C. (2009) "As Mulheres na Liderança. Números, Ambiguidades e Dificuldades" in *Guião de Educação, Género e Cidadania – 3º ciclo do ensino básico*, Lisboa: Edição da Comissão para a Cidadania e Igualdade de Género, pp.103-114.
- Riggs, D. W. & Patterson, A. (2009) "The Smiling Faces of Contemporary Homophobia and Transphobia", *Gay & Lesbian Issues and Psychology Review* 5, 185-190.
- Ross, K. (2004) "Women Framed: The Gendered Turn in Mediated Politics" in Ross, K. & Byerly, C. (eds.) (2004) *Women and Media: International Perspectives*, Malden, MA: Blackwell Publications, pp. 60-80.
- Ross, K. (2010) *Gendered Media: Women, Men, and Identity Politics*, Rowman & Littlefield Publishers, Lanham, MD.
- Ross, K. & Sreberny-Mohammadi, A. (1997) "Playing House – Gender, Politics and the News Media in Britain", *Media Culture Society*, 19: 101-109.
- Silveirinha, M. J. (2004a) "Os Media e as Mulheres: Horizontes de Representação, de Construção e de Práticas Significantes" in Silveirinha, M. J. (org.) (2004a) *As Mulheres e os Media*, Lisboa, Livros Horizonte, pp. 5-12.
- Silveirinha, M. J. (2008) "A Representação das Mulheres nos Media. Dos Estereótipos e «Imagens de Mulher» ao «Feminino» no Circuito da Cultura" in Pissarra, J. E. (eds.) (2008) *Comunicação e Identidades Sociais: Diferença e Reconhecimento em Sociedades Complexas e Culturas Pluralistas*, Lisboa: Livros Horizonte, pp. 101-128.
- Silveirinha, M. J. (2004b) "Representadas e Representantes: as Mulheres e os Media", *Revista Media & Jornalismo, As Mulheres e os Media*, 5 (3): 9-30.
- Simões, R. B. (2011) *Crime, Castigo e Género nas Sociedades Mediatizadas. Políticas de (In)justiça no Discurso dos Media*. Originalmente apresentada como tese de doutoramento, Universidade de Coimbra.
- Van Zoonen, L. (1994) *Feminist Media Studies*, Londres, SAGE publications.
- Van Zoonen, L. (1998) "One of the Girls? The Changing Gender of Journalism" in Carter, C.; Branston, G. & Allan, S. (eds.) (1998) *News, Gender and Power*, New York: Routledge, pp. 33-46.
- Wolf, N. (1992) *O Mito da Beleza: Como as Imagens de Beleza São Usadas Contra as Mulheres*, Rio de Janeiro: Rocco.
- Wykes, M. (1998) "A Familiar Affair: The British Press, Sex and the West" in Carter, C.; Branston, G. & Allan, S. (eds.) (1998) *News, Gender and Power*, London: Routledge, pp. 233-247.

ENDEREÇOS ELETRÓNICOS

APCT. Associação para o Controlo da Tiragem e Circulação, disponível em <http://www.apct.pt/>.

Cardoso, C. (2009a) “A capa de newsmagazine como dispositivo de comunicação”, *Observatorio (OBS*) Journal*, 8:162-203, disponível em <http://obs.obercom.pt/index.php/obs/article/viewFile/182/252>.

FINANCIAMENTO

Este trabalho foi financiado por Fundos FEDER através do Programa Operacional Fatores de Competitividade – COMPETE e por Fundos Nacionais através da FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia no âmbito do projeto “O género em foco: representações sociais nas revistas portuguesas de informação generalista” (PTDC/CCI-COM/114182/2009).

NOTAS BIOGRÁFICAS

Anabela Santos é bolsista de doutoramento da Fundação para a Ciência e a Tecnologia, frequentando atualmente o Programa Doutoral FCT em “Estudos de Comunicação: Tecnologia, Cultura e Sociedade” (Universidade do Minho). Foi bolsista de investigação da FCT no âmbito do projeto “O Género em foco: representações sociais nas revistas portuguesas de informação generalista”. É mestre em Ciências da Comunicação pela Universidade do Minho e em Ciência Política pela Russian State University for the Humanities.

E-mail: amsantos86@gmail.com

Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade, Instituto de Ciências Sociais, Universidade do Minho, Campus de Gualtar, 4710-057, Braga – Portugal

Carla Cerqueira é bolsista de pós-doutoramento da Fundação para a Ciência e a Tecnologia e investigadora do Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (CECS), dedicando-se sobretudo aos estudos sobre género e media. É doutorada em Ciências da Comunicação, especialidade de Psicologia da Comunicação, pela Universidade do Minho, Portugal, e vice-chair da secção de Género e Comunicação da ECREA.

E-mail: carlaprec3@gmail.com

Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade, Instituto de Ciências Sociais, Universidade do Minho, Campus de Gualtar, 4710-057, Braga – Portugal

Rosa Cabecinhas é Professora Associada do Instituto de Ciências Sociais da Universidade do Minho e investigadora integrada no Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade. Entre as suas obras, destacam-se os seguintes livros: “Preto e Branco: A naturalização da discriminação racial” (2007), “Comunicação Intercultural: Perspectivas, Dilemas e Desafios» (2008) e “Narratives and Social Memory: Theoretical and Methodological Approaches” (2013).

E-mail: cabecinhas@ics.uminho.pt

Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade, Instituto de Ciências Sociais, Universidade do Minho, Campus de Gualtar, 4710-057, Braga – Portugal

* **Submetido: 30-11-2014**

* **Aceite: 15-3-2015**

BETWEEN THE NORM AND THE EXCEPTION: GENDER ASYMMETRIES IN PORTUGUESE NEWSMAGAZINES

Anabela Santos, Carla Cerqueira & Rosa Cabecinhas

ABSTRACT

This paper, which is informed by a feminist perspective, presents an analysis of the gender representations that emerge in the Portuguese *newsmagazines*, focusing in particular on their intersection with the thematic profile of this type of medium. The results suggest that these publications tend to favour representational paradigms that are consistent with the 'benevolent sexism'. While men are represented as holders of power and agents of influence, women are portrayed as individuals that depend on the mentoring of their male counterparts in the exercise of leadership. The Portuguese *newsmagazines* thus invisibilise the diversity of identities and experiences, encouraging the perpetuation of androcentric values and unequal power relations.

KEYWORDS

Newsmagazines; gender representations; Feminist Media Studies

INTRODUCTION

Within the scope of Feminist Media Studies, gender representations have been a major object of criticism (Ross, 2010; Silveirinha, 2004a), together with the analysis of meaning appropriation by the audiences and of the role of media professionals in perpetuating social asymmetries (Mendes & Carter, 2008: 1701).

Unlike other news media, such as the press (Ross & Sreberny-Mohammadi, 1997; Cerqueira, 2012) and television (Gidengil & Everitt, 2003; Lobo & Cabecinhas, 2010), *newsmagazines* have attracted a marginal attention of the feminist academics, as far as the analysis of representational paradigms is concerned. This becomes especially problematic when one considers the role played by this medium in contemporary societies.

Indeed, *newsmagazines* are important agents in the formation of public opinion (Neuman *et al.*, 1992: 78), as they provide a better historical-political setting of the events that mark the global agenda (Cardoso, 2009b: 4342). Although they are characterised by a significant thematic scope, Portuguese *newsmagazines* tend to address the so-called 'hard issues' (Cardoso, 2009a: 196), playing a crucial role in the configuration of the public space (Cardoso, 2009b: 4332). Additionally, by mediating 'who' gains relevance, 'how' it is publicly expressed, and 'what' is accepted, naturalised or challenged, this type of medium contributes to building places of public expression and immaterial exchange.

In line with the feminist commitment to the encouragement of social change (Mendes & Carter, 2008: 1701), the present article aims precisely to draw and analyse the gender representations that emerge in the Portuguese *newsmagazines*, focusing in particular on their intersection with the thematic profile of this type of medium. From a

methodological perspective, this study favours the thematic analysis (Braun & Clarke, 2006), since this method enables an exploration of the patterns existing in different types of data.

In conducting this study, we build on the epistemological and theoretical-methodological assumptions developed from the 1980s, which, under the influence of Derrida, Foucault and Lacan, introduced significant changes to the concepts of reality, meaning and gender, thus marking contemporary feminist research (Gill, 2007: 13). These conceptual approaches reject the assumption of a pre-existing reality that the media would merely convey. By going beyond the demand for more realistic images for women – which are underlined by the promotion of a prototype of ‘woman’ and ‘man’ – they think the media as agents participating in the construction of social reality.

Furthermore, as they benefit from the contributions of theorists like Stuart Hall (1980), these perspectives consider that, although media products are framed by hegemonic ideologies, they are polysemic and bear multiple meanings, whose interpretations are influenced by the dynamics existing between institutional production and reception practices (Van Zoonen, 1994: 42).

As they admittedly dissent from the biological essentialism, these feminist readings object also to the static and immutable character assigned to gender in previous research, which established ineradicable boundaries between the categories of male / female, woman / man, heterosexual / homosexual, etc. Conversely, they conceptualise gender as an ambiguous, fluid and dynamic property, whose (re)construction depends on the historical, socio-cultural, political and economic contexts, among others. ‘Gender is an intrinsic part of culture – loosely defined as the production of meaning – and is subject to continuous discursive struggles and negotiation’ (Van Zoonen 1994: 34). In addition to other agents of socialisation, such as family, school, church and the state (Kimmel, 2000: 290), the (news) media are places where gender and their meanings are constructed, negotiated and contested (Van Zoonen 1994: 43).

To conclude, the achievement of the objectives of this study will enable us to identify and understand the role of *newsmagazines* in the (re)production of social inequalities, domination and oppression, as well as to discuss gender as a structuring element of social relations and contribute to the consolidation of Feminist Media Studies in the Portuguese context, where this scientific field is still at an early stage.

NEWSMAGAZINES, GENDER AND NEWS PRODUCTION

Like other large-scale information dissemination tools (Gallagher 2001; Ross 2010), *newsmagazines* are spaces where the (re)negotiation about gender takes place (Cerqueira *et al.*, 2014.). Transversely, this permeates and is part of the news production processes through relationships, interests and (inter)dependencies that take place in the media industries (van Zoonen 1994: 65). By influencing the coding of meanings in media discourses, gender assumptions manifest themselves particularly in the formulation of the (qualitative) representation paradigms of individuals.

Although journalists can make individual choices that have the potential to promote new gender representations and break stereotypical conventions (Gallagher, 2001: 172), their degree of autonomy to select and frame the events is limited by constraints inherent to the organisation of the media company (Harrison, 2006: 100). As they are subjected to a professional socialisation process, whereby they learn, acquire and acknowledge the values of the profession, applicable editorial policies and organisational routines (Van Zoonen, 1998; Harrison, 2006), journalists adopt the rules of the company for which they work (Harrison, 2006: 118), reasserting the postulates of the dominant culture (Gill, 2007: 126). Journalists can express their social concerns, as long as these match the interests of the media companies and are consistent with the (androcentric) values that define the journalistic culture (Gallego, 2009: 52).

The intermingling of (traditional) gender ideology in news production processes, which tends to reverberate in essentialist and discriminatory representations, does not result simply from the idiosyncrasies of a particular media group. Rather, it represents a 'global phenomenon' (Ross, 2010: 118), whose dimensions tend to escalate as the result of the concentration of media ownership, which maximizes the homogenisation of information, limiting the expression of alternative discourses. Given that the audiences do not have access to media production arenas, the media groups have ideological and economic advantages; they are more likely to be accepted and supported as 'mirrors of reality' (Carter & Steiner, 2004: 20), which shape essentialist gender representations.

In short, it is important to conduct a process of change in the media industry as a whole (Ross, 2010: 120), including at its micro, meso and macro level, by raising the awareness to gender issues (Gallego, 2009), promoting feminist perspectives (Ross, 2010) and investing in intersectional approaches (Dines & Humez, 1995).

METHODOLOGY

The corpus of this study consists of 104 issues of the most widely read *newsmagazines* published in Portugal (APCT, 2012) in 2011: *Sábado* (issues 348 to 400) and *Visão* (issues 930 to 982). The total set of covers and cover stories of these publications was selected, and the corresponding verbal and visual elements were subsequently collected. Furthermore, the collection included the news pieces that were relevant from the perspective of gender representations. A total of 440 pieces were included in the final sample: 253 from *Sábado* and 187 from *Visão*.

Upon collection, the material was (re)organised and categorised using NVivo 8.0. Methodologically, a thematic analysis was elected (Braun & Clarke, 2006), since this enables the 'identification, analysis and reporting of patterns (themes) across the data', and enhances the understanding of the explicit and implicit meanings associated with the textual data (Guest *et al.*, 2012).

Thus, by resorting to the thematic analysis (Braun & Clarke, 2006), the corpus reading was initiated by drawing the thematic profile of the magazines *Sábado* and *Visão*, in order to determine the frequency, inclusions, exclusions and their respective meanings.

Subsequently, an analysis was conducted of gender representation paradigms emerging from and intersecting with the thematic sections of these *newsmagazines*.

ANALYSIS AND DISCUSSION OF THE RESULTS

The profile of the Portuguese *newsmagazines* investigated in this study – *Sábado* and *Visão* – is outlined and organised into ten major themes¹, namely: Economics; Politics; Sexuality and intimacy; Crime and Justice; Health, Leisure and Well-being; Social trends; Arts and show business; Family; Society; and History and Ephemeris (see Cerqueira, Magalhães & Cabecinhas, 2014). This thematic scope and variety are observable by analysing the covers, whose headlines and cover stories encompass very diverse topics. Like Cardoso (2012a), multi-theme and multi-image covers were preferred.

In the corpus overall, Economics and Politics emerge as the more prominent themes, accounting for 35.7 per cent of the material analysed. In both publications, the pieces included in these theme categories relate to the monitoring of national and international issues, particularly the European economic crisis and the 2011 presidential and legislative elections in Portugal. Conversely, the themes Society and History and Ephemeris are those that attract less attention, accounting only for 8.4 per cent of the corpus as a whole.

Due to space and time constraints, in this article the analysis of the representational paradigms and its intersection with the thematic profile of the Portuguese *newsmagazines* includes only the themes that individually account for at least 10 per cent of the corpus, namely: Economics (18.5%); Politics (17.2%); Crime and Justice (12.5%); Health, Leisure and Well-being (10.6%).²

The analysis conducted revealed the (crosscut) existence of three gender representation paradigms that, albeit their occasional ambiguity and fluidity, tend to be supported by dichotomous conceptualisations about femininity(ies) and masculinity(ies). The main results of the thematic analysis are presented next.

MEN AS NORM, WOMEN AS EXCEPTION

Despite the socio-cultural, economic and political changes observed in Portugal over the last decades, these *newsmagazines* continue to promote different and, sometimes, antagonist representations of men and women with regard to participation in the public space; while the former are considered as the ‘norm’, the latter are referred to as the ‘exception’.

As they are understood as the ‘natural’ actors of the public space, men appear to be represented predominantly in areas such as politics and government, economics

¹ Since there are news pieces that did not meet the criteria of any of these 10 themes, they were included under the heading ‘Other themes’, which corresponds to the miscellaneous category identified by Braun and Clarke (2006). In most cases, the categorisation of a particular news piece under ‘Other themes’ was provisional; these news pieces were included in one of the main themes at a later stage of the analysis, and after the definition and distribution of themes was streamlined. Other news pieces, which met the criteria of different categories, were included simultaneously in two or more themes.

² The section ‘Sexuality and intimacy’, which accounts for 13.9% of the corpus, was not included in the analysis. This category will be discussed in an individual article, taking into account its core relevance to Feminist Media Studies.

and finance, diplomacy, business world, sports and social movements, among others. Further to previous studies (e.g. Ross & Sreberny-Mohammadi, 1997; Gidengil & Everitt, 2003), they are characterised by personality traits that are traditionally relevant in the professional and political context (e.g. demand, seriousness, critical thinking, etc.). Generally, men's intervention in the public space, held by individual actions and / or in combination with similar actions, is included in the following categorisations:

- Holders of power and influence:

As they fill decision-making roles, men are the key players in the construction of the historical past of their country. Notably, for example, the news piece 'As dinastias mais poderosas' ('The most powerful dynasties', issue 393, *Sábado*) describes the most influential families in Greece, led only by men, who represent the political elite. Visually, this premise is evident: the image that accompanies the news piece displays three male figures presented in a genealogical hierarchy, who are of noble descent; they belong to the country elite and have access to the exercise of power.

In addition to their participation in the construction of national history, men tend to be depicted as the main actors in this organisation of the present and in shaping the future of the social, economic and political domains. In this respect, the piece 'A geografia do poder' ('The geography of power'), published in issue 959 of *Visão*, when addressing the creation of the new Portuguese government, only represents men, textually and visually, among 'the four in command'. Although the news piece makes reference to the President of the Portuguese Parliament, Assunção Esteves, as the first woman to hold 'the most important position in the nation', no visual reference is made to her.

There are also other news pieces that explicitly represent men as influential figures in a number of areas. This is the case of Miguel Relvas, former deputy minister and minister of Parliamentary Affairs of the Portuguese Government, who, in the news piece 'O bem-amado' ('The Beloved', issue 965, *Visão*), is described as having close ties with powerful groups in Brazil, such as politicians, businessmen, media professionals and society, among others. The image that opens the piece is also relevant in this respect: Miguel Relvas is portrayed on the phone in Parliament, which is a reference to the diverse and important contacts that he has established with interest groups. This reinforces the idea that he knows how to 'make his way' and successfully achieve his aims.

- Actors in the sociopolitical change:

Across social movements, in contexts of upheaval and political protests, the main players tend to be (young) male seeking to promote the democratic principles.

The pieces 'Os 'amigos' da revolução' ('The 'friends' of the revolution', issue 936, *Visão*) and 'A revolta dos jovens' ('The youth uprising', issue 353, *Sábado*) place the men precisely at the centre of the socio-political change in Egypt, characterising them for their courage, capacity for social mobilisation and political resistance. They are the main characters of 'a revolution that is originating a 'democratic wave''. Visually, they are represented in public contexts, participating in demonstrations, within a frame that reveals

their determination. Despite the body injuries, the police repression, the constant threats and numerous other adversities, they appear to be faithful to their struggle.

At the same time, these pieces characterise the participation of women as unexpected and of little significance, associating them with the traditional gender roles. Expressions like *'Waiting: women often play a central role in the protests'* demonstrate precisely this: women are not normally taken to be actors in contexts of revolution, being more prone to play more passive / pacific roles, support the main characters – men – as mothers, wives and daughters, and await further developments. When they actively participate in this type of contexts, their participation is seen as novel or surprising, since they are not supposed to take on such roles.

- Prodigality, corruption and misuse of power:

Often, men holding political positions are portrayed as being responsible for the financial crisis in Portugal. This is the case of the piece *'As despesas imparáveis de Alberto João'* (*'The unstoppable expenditure of Alberto João'*), published in issue 386 of *Sábado*, in which the President of the Autonomous Region of Madeira is portrayed as an over spender, whose work led to the *'budget hole'*.

In another piece, entitled *'O perfeito ator'* (*'The perfect actor'*, issue 970, *Visão*), Isaltino Morais, then mayor of Oeiras, is suspected of being involved in crimes of tax fraud and money laundering. However, he is framed by an apologetic approach: *'mysterious character born at home', 'hero of a Camilo novel ... left the province, walked the corridors of power'*. Although he has taken advantage of his political position to the benefit of his personal interests, Isaltino Morais is not portrayed as a criminal – in the most common sense – but as a well-related, influential individual, who makes a skilful use of his abilities to achieve his goals.

More radically, the misuse of power is described as being eminently perpetrated by men, as is shown in the piece *'A família violenta do coronel Kadhafi'* (*'Colonel Gaddafi's violent family'*, issue 356, *Sábado*). By resorting to the use of violence and the inculcation of fear, the Libyan head of state's relatives are described as key players in the national public sphere through the positions that they hold and the actions that they undertake; they control the military, companies and technology, among others.

As the main characters of the public sphere, men are represented as the centre around which everything else revolves, including women. The latter are predominantly portrayed as mothers, wives and daughters. That is, they are not the subjects of media coverage due to their individual and autonomous condition, but as a result of their family relationship. As Cerqueira (2012: 422) highlighted, they are represented as *'women-complement'* or *'women-shadow'* because, although they gain visibility in the news media, they are portrayed as a company to someone else's public intervention.

A paradigmatic example of this type of representation is the piece *'Esta é a nova apoiante de Passos Coelho'* (*'Meet the new supporter of Passos Coelho'*), published in issue 365 of *Sábado*. In this news piece, Laura Ferreira is portrayed as an important pillar in the life of the Portuguese Prime Minister; although she does not feel comfortable

about her public exposure, *'she says that it is important to support her husband'*. Peered into her privacy, she is considered *'an electoral asset for PSD'* as she will give *'a more human face to the leader [Pedro Passos Coelho]'*.

See, also, the piece *'A cigarra e a formiga'* ('The Ant and the Grasshopper'), published in issue 931 of *Visão*. As it traces the socio-biographical profile of Manuel Alegre and Cavaco Silva, the candidates running for the 2011 Portuguese Presidential election, the news piece cites only one woman, in her role as a wife, who is described in the exercise of her domestic tasks and in meeting her spouse's wishes (e.g. *'Aníbal prefers small fried sardines and tomato rice, prepared by his wife, Maria Alves da Silva'*). Media representations like the ones described confirm Gallego's (2009: 45) assertions: 'They [women] are the objects observed, which is not part of the centre from which one observes and narrates. Hence, women are presented for what they are, and not for what they do.' Conversely, 'men are the verb, and the verb is action'; they are the subjects that act and star in the events upon which everything else is narrated.

As far as the role of women in the public sphere is concerned – as heads of state, members of the Cabinet, members of Parliament, entrepreneurs, etc. – the Portuguese *newsmagazines* tend to assert hegemonic discourses that have already been identified in other types of news media, such as the press (Ross, 2004: 74) or television (Gidengil & Everitt, 2003). These media represent them according to the following types of approaches:

- Unpreparedness and need for political mentoring:

Overall, women are represented as a novelty in the areas of public importance, being commonly associated with traits such as incompetence, lack of clearly defined interests and absence of independent (political) beliefs. They emerge as individuals whose performance in the public / political arena owes to, and depends on their male counterparts.

The news piece *'Agora é que são elas'* ('Now it is for real'/'Now it is their turn', issue 957, *Visão*) is particularly illustrative of this point. Women appear as inexperienced individuals in an unfamiliar territory, 'naturally' dominated by men: politics. Women's participation is framed as a threat to the fundamental structures of this field (clearly taken to be male), as is evidenced by the title of the news piece ('Now it is for real'/'Now it is their turn'). Additionally, expressions such as *'It is clear that women are next in line. But maybe they are still immature for the job'* challenge the political suitability of this group, while legitimising the existence of hierarchical relations (men as mentors, women as mentored). Therefore, unlike their male counterparts, who are (a priori) considered to be suitable for the exercise of their political / public roles, women are placed under journalistic scrutiny, and have to undertake a double effort to legitimise their status.

Likewise, the piece *'As rebeldias da protegida de Portas'* ('The unruliness of Portas' protégé', issue 372, *Sábado*) portrays the Portuguese Minister for Agriculture and Sea, Assunção Cristas, as lacking the necessary training to hold the position that she was allocated. In particular, it highlights her ignorance of the rules of the Parliament, by resorting to the use of ironic and playful expressions (e.g. *'She ignored the rules and started drinking milk in Parliament, unaware that eating and drinking are not permitted'*). Further to

the 'protective paternalism' (Glick & Fiske, 1996: 493), Paulo Portas, president of CDS-PP, emerges as the figure that determines the Minister's career, provides protection and guides her political orientation. In addition to the text, visual elements too reinforce this idea: the image in the piece shows Assunção Cristas laying her head on Paulo Portas's shoulder, who in turn caresses her, in an allusion to a father-daughter relationship.

- Exceptionality:

Notably, the Portuguese *newsmagazines* encompass a second type of representational paradigm: women as exceptional individuals, who were able to succeed in a male-dominated domain (politics). An example of this is the news piece 'Rottweiler à espreita' ('Rottweiler lurking', issue 348, *Sábado*), in which the Socialist MEP Ana Gomes is described as being determined and committed to her political ideals. In another piece, 'Dilma. A superpresidente' ('Rousseff: The superpresident', issue 973, *Visão*), Brazil's President, Dilma Rousseff, is represented as someone who, '*without changing her serious and unfatherly style*', takes an aggressive stance against corruption in her country.

In both instances, the model of woman-exception (Cerqueira, 2012: 422) is structured at odds with the traits attributed to the normative femininity. In the pieces studied, the female news subjects are not described as having attributes that underlie the female stereotype, such as the absence of qualities oriented towards work and individual autonomy (Amâncio, 1994: 64). Rather, they are mostly characterised from aspects associated with the male stereotype, such as professional skills, the exercise of control over others and control over the situations (Amâncio, 1994: 68).

However, exceptionality is not accorded to women solely in the political domain, but also in the business domain. For example, in the piece 'De operária à ribalta' ('From worker to the spotlight', issue 937, *Visão*), Purificación García is portrayed as a woman who, despite being born in a disadvantaged economic environment, was able to rise socially thanks to her own personal merit, thereby making her name a '*benchmark in fashion*'. As it moves the focus of attention away from the social asymmetries that mark the business world (Nogueira, 2009: 105-106) to focus on individual achievements, this piece illustrates precisely the '*essentialist-individualistic discourse*' (Nogueira, 2006: 64), which tends to strengthen unequal power relations and to support the meritocratic rhetoric (Nogueira, 2006: 70).

In Portuguese *newsmagazines*, the representations of women holding political positions commonly include a reference to aspects of their private lives, such as the experience of conjugality / marriage, the exercise of motherhood, reconciling work and family life, etc. Conversely, rarely are such references made in the media representations of men; when they are, they serve to highlight the multifaceted nature of their actions and to enhance their ability to reconcile multiple domains simultaneously. For example, the piece 'Pedro, passos para conhecê-lo' ('Pedro, steps to get to know him', issue 953, *Visão*) contains a specific reference to the performance of the Portuguese Prime Minister in the private domain, particularly in providing care to his family: '*...he spends several nights playing his role of dedicated father. (...) to be home in time to bathe his daughter and take her to*

school.' Since, according to gender ideology, a man is not supposed to undertake these tasks, the emphasis on this aspect associates the actions of the Prime Minister with concepts of dedication and care. For women, references to private life tend to reinforce their inability to perform political / public tasks, and to legitimise their restriction to traditional gender roles. For men, such references encompass an empowering character.

In short, gender representations in Portuguese *newsmagazines* tend to reassert the public space as a male-dominated field, where the participation of women is considered to be merely episodic and even dispensable. Additionally, based on a reassuring perspective, these representations favour the idea that gender equality will be naturally achieved, notably by increasing the number of women in key positions. The maintenance of such representational paradigms – especially those that shape women holding political positions – has negative implications at different levels, e.g. by raising obstacles to women's participation in public space and to the exercise of their civil and political rights (Ross & Sreberny-Mohammadi 1997: 106), posing a threat to the efficient organisation and maintenance of the democratic system (Adcock, 2010: 151; Ross, 2004: 68), and perpetuating social asymmetries (Gallego, 2009: 45).

WOMEN AS BODY AND PHYSICALITY

Like other types of media (Gallagher, 2001: 81; Ross, 2010: 100; Gidengil & Everitt, 2003: 560), *newsmagazines* tend to background what women 'think' and 'say' and to give special importance to aspects related to their looks, clothing, sense of fashion, etc. This is reflected in the news piece 'Michelle e Maria' ('Michelle and Maria', issue 355, *Sábado*): as they are described informally, called by their first name, Michelle Obama and Maria Cavaco Silva are the subject of a comparative analysis that includes the type of clothing worn in different contexts, such as official / State ceremonies, in everyday life, on holidays, when exercising, etc.

However, it is important to note that the emphasis on *physicality* applies to women as a social group, regardless of their scope of action. For example, in support of Ross and Sreberny-Mohammadi's (1997: 107) claims, women holding political positions are subject to objectification / sexualisation processes promoted by the media in the same extent with the same frequency as other women. From language used to the photographic contents, the media resort to different strategies to highlight the hegemonic femininity. News pieces like 'Agora é que são elas' ('Now it is for real'/'Now it is their turn', issue 957, *Visão*) and 'As rebeldias da protegida de Portas' ('The unruliness of Portas' protégé', issue 372, *Sábado*) point precisely in this direction: the main characters, i.e. women with political responsibilities in Portugal, are portrayed as bodies, accessories and props.

In the Portuguese news magazines, women tend to be portrayed as individuals obsessed with the body and physical appearance, to whom the mismatch with the ideal of beauty raises feelings of frustration, worry and self-rejection. It is precisely this idea that underlies the story 'Uma semana sem espelhos' ('A week without mirrors'), published in issue 378 of *Sábado*. The mirror is depicted as an ambiguous object for women, who are considered in the article as a single and homogeneous group: on the one hand, it is

referred to as an accessory that most women cannot do without; on the other hand, it is described as a source of unpleasant emotions (e.g. ‘...*what makes us more distressed is that which we see on the other side*’). In the news piece, the latter dimension tends to worsen with age: ‘...*as women grow older, they like less and less what they see in the mirror. They detect excessive fat, wrinkles and white hair.*’ Ageing in women is, thus, represented as a process of physical deterioration, as a beauty suppressor and as a reason for regret.

However, as sustained by Baudrillard (1970/2010) and Wolf (1992), matching the beauty standards is a must for women only, and does not apply on equal terms to men. It is precisely this premise that underlies the news piece ‘Vaidade masculina’ (‘Male vanity’, issue 939, *Visão*). Despite the increasing resort of men to beauty services, the framework suggests the unexpected, surprising and even superfluous nature of those types of behaviour. For women, body care is the norm; for men, it is depicted as a mere expression of ‘*vanity*’.

According to Wolf (1992: 306), the media tend to convey images in which the women’s body and face are represented in a dissected / fragmented form. Similarly, Ross (2010: 119) considers that the media and their linguistic constructs objectify women, always making them worth less than the sum of their body parts. For example, in the news piece ‘A mulher perfeita’ (‘The perfect woman’, issue 357, *Sábado*), precisely, body parts of different celebrities – e.g. nose, chin, lips, eyes, etc. – are cut and another person is created, which, in the light of cosmetic surgery, matches the beauty epitome in the Western context: hour-glass-shaped body, slim and young; blond hair; fair, ‘*flawless*’, white skin; big eyes, etc.

In a culture where the women’s bodies are subject to continuous ‘*monitoring, surveillance, discipline and remodelling*’ (Gill, 2007: 149), the resort to diets is embodied in a practice often attributed to this group. In this respect, the article ‘As nossas bisavós já faziam dieta’ (‘Our great-grandmothers were already on a diet’, issue 362, *Sábado*), despite making reference to cases of men, portrays women as the main supporters of dietary practices. Also, unlike men — whose decision to ‘*go on a diet*’ is seen as a manifesto of concerns related to health care — women are depicted as being driven by purposes related to aesthetics and the body cult.

In short, the Portuguese *newsmagazines* tend to frame women building upon their physical attributes, representing them as individuals to whom matching the normative beauty standards gains an utmost importance. This appreciation of *physicality*, aesthetics and body cult in the media coverage of women converges precisely with the dimensions of the female stereotype (Amâncio, 1994: 64). Based on a differentiated evaluative connotation, where the male dominates and the female is portrayed in a subordinate position (Amâncio 1994: 68), this approach contributes to discrediting the opinions, experiences and professional performances of women, limiting their potential and achievements in the socio-economic, cultural and political arenas.

MEN AS OFFENDERS, WOMEN AS VICTIMS

Notably, the Portuguese *newsmagazines* represent men as the main involved in crimes against people (e.g. crimes against life, physical integrity, personal freedom, and

sexual self-determination and freedom), crimes against property (e.g. fraud), crimes against the State (e.g. money laundering and tax fraud) and crimes against life in society (e.g. terrorism).

In the material studied, crimes against people gain a greater prominence: their representation indicates the exercise of physical power and exacerbation of emotions, thus supporting research previously conducted in the field of crime, gender and the media (Simões, 2011: 460). In this respect, the news piece 'Esfaqueou a mulher e aparafusou a porta' ('He stabbed his wife and bolted the door', issue 354, *Sábado*) stands out. This article presents a detailed description of the murder of a woman by her husband, who had been a victim of domestic violence for several years. The thematic treatment in this news piece is given some sensationalist traits, which reflect both at the textual level (e.g. '*...chased after her and stabbed her nine times – then let her to die, trapped in the laundry room*'), and at the visual level, through an illustration representing the offender just after he committed the crime, holding a knife, in a setting filled with blood. In the pieces 'Como ele os matou um a um' ('How he killed them one by one', issue 378, *Sábado*) and 'Anders, o génio do mal' ('Anders, the evil genius', issue 960, *Visão*), the representational paradigms emphasise the iniquity of the aggressor. In both publications, he is characterised based on personality traits associated with hegemonic masculinity, such as coldness and judicious calculation, whose actions — carefully orchestrated — are imbued with a sadistic character and are instigator of '*terror*'.

Very marginally, the corpus of analysis includes news pieces that situate the women in the perpetration of crimes against property (e.g. theft) and crimes against the State (e.g. drug trafficking).

As far as the first classification is concerned, the approaches are not very serious, and show some hints of humour and playfulness, as is the case, for example, of the piece 'O temível gangue de mulheres' ('The fearful gang of women'), published in issue 350 of *Sábado*. The ironic and satirical content permeates the news piece in its entirety, starting immediately with the fore title (i.e. '*when they ruled the streets of London*'), and reflecting also in the recurring tendency to *genderise* the crimes perpetrated by the English group in the 1920s (e.g. '*... they used to steal jewellery, fur coats and silk dresses. (...) Next they would spend all the money on new clothes and wild parties*', '*... they would leave their diamond rings marked in the face of the victims*').

As far as the drug trafficking crimes are concerned, news representations encompass an exonerating content in relation to the women convicted, emphasising the socio-economic and cultural causes of their criminal involvement. We should also raise the story 'Mães entre muros' ('Mothers within walls', issue 946, *Visão*), in which women are portrayed as vulnerable subjects, affected by poverty, addiction and mental illness. '*Bad choices*' is the expression used to synthesise the factors that lead '*most women to jail*'. Transversely, women are portrayed as being related to activities traditionally associated with the private arena, such as the provision of care to children, regardless of their status in the prison context: '*Most of the prison officers admit that they cannot resist a child. Let alone a baby.*'

As highlighted by Simões (2011: 124), unlike the universe of offenders and victims of interpersonal violence — which is ‘mostly male’ — the victimisation in the private space and in intimate relationships places women as main characters.

In the corpus of analysis, women are primarily portrayed as victims of crimes against people (e.g. crimes against life, physical integrity, personal freedom and sexual self-determination and freedom). However, the crimes of which they are (alleged) victims are portrayed, in general, unconnected from the ideological assumptions that motivate violence against women.

In this respect, it is worth exploring the news piece ‘Queimada por causa de ciúmes’ (‘Scorched out of jealousy’, issue 376, *Sábado*), which describes the murder of a woman by her husband. This description is accompanied with references to the experience of conjugality, attempts to escape the context of violence, etc. In addition to the inexistence of the investigation of violence as a social problem, the news piece encompasses an axis of exoneration of the offender, as the title suggests by using the noun ‘*jealousy*’. In this context, the story of the surviving victim is also published, especially in the piece ‘A pugilista sobreviveu ao marido’ (‘The boxer survived her husband’), published in issue 359 of *Sábado*. This news piece focuses on a woman that survived her husband’s attempt to murder her, situating it in an approach of exceptionality. She is represented as a super-woman who, after resisting a highly probably death, managed to succeed in the sport that she had once practiced: box. This reference, which is accompanied by a framework that reveals the limited participation of women in this type of sport, stresses the exceptional character of this woman.

As the examples above demonstrate, the more they match the characteristics associated with the normative femininity, the greater the victimiser status of the women: they are considered vulnerable, innocent and defenceless. Those that cross gender norms – in particular in the sexual field – are represented as dangerous, untrustworthy, absent (Meyers, 1997; Wykes, 1998). In the particular case of sexual crimes, these women tend to emerge as the driving force and / or guilty of the crimes of which they were (allegedly) victims (Meyers, 1997: 61-62).

See, for example, the news piece ‘Ruby pode ser o fim de Silvio’ (‘Ruby may be the end of Silvio’, published in issue 352 of *Sábado*. Karima El Marough — the young Moroccan woman with whom the former Italian Prime Minister, Silvio Berlusconi, allegedly had sex when she was a minor — is portrayed as the woman who ‘*can bring down Berlusconi*’. Treated as the main character of a fictional story — which is described as ‘*beautiful, ambitious, wicked, capable of anything to satiate her thirst for money*’ — El Marough is not framed in a scenario of (alleged) sexual exploration of minors. On the one hand, together with other women, she is portrayed as the embodiment of sensuality and seduction, to which Berlusconi cannot resist. Utterances like ‘*They would rub up on him and let themselves be touched*’, which situate women as a phrasal subject, attribute an active role to Marough and the other girls, while the representations of Berlusconi suggest his passiveness and place him as the victim. On the other hand, El Marough emerges as an obstacle to the political achievements of the former Prime Minister, and is assigned partial responsibility for the negative corollaries that may arise for the political reputation of Berlusconi.

In this regard, it is also worth noting the piece 'A vigarista... ou a santa' ('The crook... or the saint'), published in issue 375 of *Sábado*. Nafissatou Diallo, an alleged victim of rape perpetrated by the then director-general of the International Monetary Fund, Dominique Strauss-Kahn, is eminently represented as self-serving, as someone who is able of doing anything to achieve her goals. Although they show the positive side of Diallo, there is a tendency to cast doubts on her, blaming her for making Strauss-Kahn politically vulnerable, at a time when he was preparing to run for French President.

In contrast with the women, to a lower accordance with the traditional traits and gender roles corresponds, conversely, a higher victimisation of men. In this respect, it is worth noting the piece 'Torturado pelos pais por ser gay' ('Tortured by his parents for being gay', issue 392, *Sábado*), which tells the story of a young North-American that was victim of physical and psychological abuse (e.g. punches and kicks, burns, electric shocks, etc.), mainly of his father, in an attempt to 'convert him' into a straight man. This news piece shows that, like gender violence, crimes against people with non-normative sexual orientations are not surveyed, in the news media, as to their ideological bases (heterosexist and homophobic). And in support of Riggs and Patterson (2009), the media invisibility of the diversity of LGBT people and the absence of a discussion about the heteronormativity contribute only to sharpening the prevalence of homophobic violence.

In general, the Portuguese *newsmagazines* tend to represent men as offenders and women as (direct and indirect) victims, particularly of crimes perpetrated by the former against the women's lives, physical integrity, and sexual self-determination and freedom. Despite the increasing media coverage of violence against women – which, since it was initiated in the 1970s, has contributed to a greater social awareness and public recognition of this problem (Ross, 2010: 119; Kitzinger, 2004: 33) –, the news media still minimise the causes and requirements of crimes against women in contemporary societies. In line with research on crime, gender and the media (e.g. Meyers, 1997; Wykes, 1998; Kitzinger, 2004; Simões, 2011), the present analysis shows that Portuguese *newsmagazines* tend to make invisible gender violence as a systematic action, which takes place in a specific socio-economic and cultural context, supported by social asymmetries and unequal power relations. They favour, instead, individualised approaches to *male* offensiveness, which — being attributed to biological, psychological and pathological reasons — 'disqualify the victims and give a new life to the essentialist and stereotypical views of femininity' (Simões, 2011: 290).

In short, in the media coverage of crime and justice, women and men are represented based on the traditional gender traits and roles. Whereas a higher match with the attributes associated with (normative) femininity will raise the status of women as victims, a higher conformity to the norms of (normative) masculinity will enhance the allocation of the status of offender to men. By reasserting the symbolic asymmetry model (Amâncio, 1994) – according to which men emerge as the universal referent, in individuality ideal, and women are portrayed as a collective ideal, as individuals that are gathered in a common destiny –, this differentiation tends to negatively reflect at the level of prevention of criminal behaviour and in the restoration of justice.

FINAL REMARKS

The media have always been at the centre of the feminist critique (van Zoonen, 1994: 11), since they are active constructors of social reality and disseminators of (traditional) gender ideology. By going beyond the mere informational function, they operate as 'agenda-setters' and 'gatekeepers' of androcentric values, contributing to maintaining male dominance and the consequent marginalisation of the interests of women, as well as of other social groups (Ross, 2004: 68).

In this study, the thematic analysis conducted applied to Portuguese *newsmagazines* enabled us to identify and support three paradigms of gender representations and to relate them to the most prominent thematic sections in these publications (i.e. Economics, Politics, Crime and Justice, and Health, Leisure and Well-being).

Firstly, gender representations in Portuguese *newsmagazines* tend to reassert the public space as a (naturally) male-dominated field, where the participation of women is considered to be an 'exception'. In most cases, men are portrayed as holders of power and influence, as actors in the socio-political change, and even situated in contexts of prodigality, corruption and misuse of power. Conversely, women's participation in the public sphere is characterised by two — apparently antagonistic — paradigms that contribute to naturalising their subordinate status in the political arena. They are depicted either as unprepared individuals, lacking independent convictions, whose political performance depends on the mentoring of their male counterparts, or as exceptional figures who, thanks to their individual effort, managed to succeed in universes dominated by men. Unlike their political counterparts, the representations of women often include references to aspects of their private lives (e.g. experience of conjugality / marriage, exercise of motherhood, accommodation of work and family life, etc.), which may hinder their public intervention.

Moreover, the body and the *physicality* of women also build the representations that emerge in the Portuguese *newsmagazines*. In addition to being defined based on their bodily / physical attributes, women are portrayed as individuals to whom matching the traditional beauty standards, associated with normative femininity, gains a central position of their concerns, urging them to adopt in particular dietary practices. Such approaches end in the discredit of the intellectual skills and of the professional performance of women, limiting their potential in socio-economic, cultural and political arenas.

Finally, the Portuguese *newsmagazines* favour representational paradigms that are informed by the assumption of *male* offensiveness and *female* victimisation. Men are often portrayed as offenders and women as victims, particularly of crimes perpetrated by the former against their life, physical integrity, and sexual self-determination and freedom. However, although it has gained an increasing media coverage in the last decades, gender violence tends to be made invisible as a continuing act, supported by gender asymmetries and unequal power relations. Irrespective of the status that they are allocated in the contexts of crime and justice, of victim or offender, women and men are framed in accordance with the traditional gender traits and roles. The intermingling of gender assumptions in the media coverage can hinder the understanding of the circumstances

involving differing classifications of crime, limiting the potential of prevention policies and the restoration of justice, among others.

To conclude, like previous studies (e.g. Gidengil & Everitt, 2003; Ross, 2004; Lobo & Cabecinhas, 2010), this article shows that Portuguese *newsmagazines* tend to support the maintenance of dichotomous structures (e.g. male-female, public space-private space, body-mind, offender-victim, etc.), which favour the essentialisation of personal and collective experiences. As they render invisible the individuals that do not match the white, middle class, heterosexual man, these publications overshadow the diversity of identity belonging, their simultaneousness and intersections.

Therefore, a ‘struggle over the meanings’ that permeate the Portuguese *newsmagazines* is required for the promotion of ‘alternative and counter-hegemonic discourses and voices’ (Silveirinha, 2008). The contestation of paradigms that guarantee the hegemonisation of the (traditional) gender ideology thus calls for the inclusion of feminist and intersectional perspectives within the scope of media organisations, as well the promotion of media literacy. It will thus be possible to plant heterogeneous and polyphonic gender representations, that promote equal power relations social relations. //

REFERENCES

- Adcock, C. (2010) “The Politician, the Wife, the Citizen, and Her Newspaper”, *Feminist Media Studies*, 10 (2): 135-159.
- Amâncio, L. (1994) *Masculino e Feminino: A Construção Social da Diferença*, Lisboa: Edições Afrontamento.
- Baudrillard, J. (1970/2010) *A Sociedade de Consumo*, Lisboa: Edições 70.
- Braun, V. & Clarke, V. (2006) “Using Thematic Analysis in Psychology”, *Qualitative Research in Psychology*, 3 (2): 77-101.
- Cardoso, C. (2009b) “Padrões e Identidades nas Capas de *Newsmagazines*: 1999/2009”, *Actas Digitais IV Congresso SOPCOM – Sociedade dos Media: Comunicação, Política e História dos Media*, Lisboa: ECATI - ULHT, pp. 4331-4343.
- Carter, C. & Steiner, L. (2004) “Mapping the Contested Terrain of Media and Gender Research” in Carter, C. & Steiner, L. (eds.) (2004) *Critical Readings: Media and Gender*, Glasgow: Open University Press, pp. 11-35.
- Cerqueira, C. (2012) *Quando Elas (Não) São Notícia: Mudanças, Persistências e Reconfigurações na Cobertura Jornalística sobre o Dia Internacional da Mulher em Portugal (1975-2007)*. Originalmente apresentada como tese de doutoramento, Universidade do Minho.
- Cerqueira, C.; Magalhães, S. I. & Cabecinhas, R. (2014) “Questões de Género nas Revistas Generalistas de Informação em Portugal: Cruzamentos Temáticos na Sábado e Visão”, *Calidoscópico*, 12 (2): 168-179.
- Dines, G. & Humez, J. (eds.) (1995) *Gender, Race and Class in Media: a Text Reader*, Thousand Oaks, California: Sage Publications.
- Gallagher, M. (2001) *Gender-Setting: News Agenda for Media Monitoring and Advocacy*, Londres: Zed Books.
- Gallego, J. (2009) “Género e Representação Pública: Realidades e Desejos”, *Media & Jornalismo – Género, Media e Espaço Público*, 8 (15): 43-53.

- Gidengil, E. & Everitt, J. (2003) "Conventional Coverage/Unconventional Politicians: Gender and Media Coverage of Canadian Leader's Debates, 1993, 1997, 2000", *Canadian Journal of Political Science*, 36 (3): 559-577.
- Gill, R. (2007) *Gender and the Media*, Oxford: Polity Press.
- Glick, P. & Fiske, S. T. (1996) "The Ambivalent Sexism Inventory: Differentiating Hostile and Benevolent Sexism", *Journal of Personality and Social Psychology*, 70: 491-512.
- Guest, G.; Macqueen, K. & Namey, E. (2012) *Applied Thematic Analysis*, Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Hall, S. (1980) "Encoding/Decoding" in Centre for Contemporary Cultural Studies (eds.) (1980) *Culture, Media, Language*, London: Hutchinson.
- Harrison, J. (2006) *News*, London e New York: Routledge.
- Kimmel, M. (2000) *The Gendered Society*, New York: Oxford University Press.
- Kitzinger, J. (2004) "Media Coverage of Sexual Violence Against Women and Children" in Ross, K. & Byerly, C. (eds.) (2004) *Women and Media: International Perspectives*, Malden, MA: Blackwell Publications, pp. 13-38.
- Lobo, P. & Cabecinhas, R. (2010) "The Negotiation of Meanings in the Evening News. Towards an Understanding of Gender Disadvantages in the Access to the Public Debate", *The International Communication Gazette*, 72 (4-5): 339-358.
- Mendes, K. & Carter, C. (2008) "Feminist and Gender Media Studies: A Critical Overview", *Sociology Compass*, 2 (6): 1701-1718.
- Meyers, M. (1997) *News Coverage of Violence Against Women: Engendering Blame*, Thousand Oaks: Sage.
- Neuman, W. R.; Just, M. R. & Crigler, A. N. (1992) *Common Knowledge – News and the Construction of Political Meaning*, University of Chicago Press.
- Nogueira, C. (2006) "Os Discursos das Mulheres em Posições de Poder", *Cadernos de Psicologia Social do Trabalho*, 9 (2): 57-72.
- Nogueira, C. (2009) "As Mulheres na Liderança. Números, Ambiguidades e Dificuldades" in *Guião de Educação, Género e Cidadania – 3º ciclo do ensino básico*, Lisboa: Edição da Comissão para a Cidadania e Igualdade de Género, pp.103-114.
- Riggs, D. W. & Patterson, A. (2009) "The Smiling Faces of Contemporary Homophobia and Transphobia", *Gay & Lesbian Issues and Psychology Review* 5, 185-190.
- Ross, K. (2004) "Women Framed: The Gendered Turn in Mediated Politics" in Ross, K. & Byerly, C. (eds.) (2004) *Women and Media: International Perspectives*, Malden, MA: Blackwell Publications, pp. 60-80.
- Ross, K. (2010) *Gendered Media: Women, Men, and Identity Politics*, Rowman & Littlefield Publishers, Lanham, MD.
- Ross, K. & Sreberny-Mohammadi, A. (1997) "Playing House – Gender, Politics and the News Media in Britain", *Media Culture Society*, 19: 101-109.
- Silveirinha, M. J. (2004a) "Os Media e as Mulheres: Horizontes de Representação, de Construção e de Práticas Significantes" in Silveirinha, M. J. (org.) (2004a) *As Mulheres e os Media*, Lisboa, Livros Horizonte, pp. 5-12.

- Silveirinha, M. J. (2008) “A Representação das Mulheres nos Media. Dos Estereótipos e «Imagens de Mulher» ao «Feminino» no Circuito da Cultura” in Pissarra, J. E. (eds.) (2008) *Comunicação e Identidades Sociais: Diferença e Reconhecimento em Sociedades Complexas e Culturas Pluralistas*, Lisboa: Livros Horizonte, pp. 101-128.
- Silveirinha, M. J. (2004b) “Representadas e Representantes: as Mulheres e os Media”, *Revista Media & Jornalismo, As Mulheres e os Media*, 5 (3): 9-30.
- Simões, R. B. (2011) *Crime, Castigo e Género nas Sociedades Mediatizadas. Políticas de (In)justiça no Discurso dos Media*. Originalmente apresentada como tese de doutoramento, Universidade de Coimbra.
- Van Zoonen, L. (1994) *Feminist Media Studies*, Londres, SAGE publications.
- Van Zoonen, L. (1998) “One of the Girls? The Changing Gender of Journalism” in Carter, C.; Branston, G. & Allan, S. (eds.) (1998) *News, Gender and Power*, New York: Routledge, pp. 33-46.
- Wolf, N. (1992) *O Mito da Beleza: Como as Imagens de Beleza São Usadas Contra as Mulheres*, Rio de Janeiro: Rocco.
- Wykes, M. (1998) “A Familiar Affair: The British Press, Sex and the West” in Carter, C.; Branston, G. & Allan, S. (eds.) (1998) *News, Gender and Power*, London: Routledge, pp. 233-247.

WEB ADDRESSES

APCT. Associação para o Controlo da Tiragem e Circulação, available at <http://www.apct.pt/>.

Cardoso, C. (2009a) “A capa de *newsmagazine* como dispositivo de comunicação”, *Observatorio (OBS*) Journal*, 8: 162-203, available at <http://obs.obercom.pt/index.php/obs/article/viewFile/182/252>.

FUNDING

This research was funded by FEDER funds through the Operational Programme Competitiveness Factors – COMPETE and National Funds through FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia, within the scope of the project ‘Gender in focus: social representations in Portuguese generalist *newsmagazines*’ (PTDC/CCI-COM/114182/2009).

BIO NOTES

Anabela Santos is a doctoral student currently attending the FCT Doctoral Programme ‘Communication Studies: Technology, Culture and Society’ (University of Minho), with a Foundation for Science and Technology research grant. She was a Foundation for Science and Technology research grant holder within the scope of the project ‘Gender in focus: social representations in Portuguese generalist *newsmagazines*’. She has a Master’s in Communication Sciences from the University of Minho and in Political Science from the Russian State University for the Humanities.

E-mail: amsantos86@gmail.com

Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade, Instituto de Ciências Sociais, Universidade do Minho, Campus de Gualtar, 4710-057, Braga – Portugal

Carla Cerqueira is a post-doctoral researcher supported by the Foundation for Science and Technology, and researcher of the Communication and Society Research Centre (CECS). Her work is mainly focused on gender and media studies. She has a PhD in Communication Sciences, with a specialisation in Communication Psychology, from the University of Minho, Portugal. She is vice-chair of the Gender and Communication section of ECREA.

E-mail: carlaprec3@gmail.com

Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade, Instituto de Ciências Sociais, Universidade do Minho, Campus de Gualtar, 4710-057, Braga – Portugal

Rosa Cabecinhas is Associate Professor of the Institute of Social Sciences of the University of Minho and integrated researcher of the Communication and Society Research Centre. Some of her works include the following books: 'Preto e Branco: A naturalização da discriminação racial' (2007), 'Comunicação Intercultural: Perspectivas, Dilemas e Desafios' (2008) and 'Narratives and Social Memory: Theoretical and Methodological Approaches' (2013).

E-mail: cabecinhas@ics.uminho.pt

Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade, Instituto de Ciências Sociais, Universidade do Minho, Campus de Gualtar, 4710-057, Braga – Portugal

* **Submitted: 30-11-2014**

* **Accepted: 15-3-2015**

LEITURAS/*BOOK REVIEWS*



ZAGALO, N. (2013). *VIDEOJOGOS EM PORTUGAL: HISTÓRIA, TECNOLOGIA E ARTE*. LISBOA: FCA EDITORA DE INFORMÁTICA.

Artur Coelho

INTRODUÇÃO

Dei por mim muito atarefado a conquistar território aos mouros. Depois de perceber que precisava de quintas com servos para as cultivar, e mercadores para transportar cereais até aos mercados para gerar riqueza, dediquei-me a treinar um exército invencível. A mistura de besteiros, espadachins e cavaleiros foi reforçada com templários a pé e cavalo. Padres asseguravam a moral elevada das tropas e à laia de artilharia uma força de poderosas catapultas deixava em escombros as defesas do inimigo. Pus-me em campo, passando a moirama a fio de espada. Só soçobrei no alcácer, quando percebi que o esforço para o derrotar me consumiria mais um bom par de horas. *Tens que fazer, tens tanto mais que fazer*, pensei. Mas como resistir ao impulso de *retro-gaming* de Soure 1111, jogo português desenvolvido em 2004 que, emulando a jogabilidade de RPGs como Age of Empires ou World of Warcraft nos leva ao nascimento da nação portuguesa? Este é um dos muitos exemplos que Nelson Zagalo nos leva a descobrir na sua interessantíssima história dos jogos de computador em Portugal. Sabia que existiram, e existem, jogos desenvolvidos por criadores nacionais que têm ao longo de décadas acumulado talento, experiência e sucessos internacionais? Confesso que tirando algumas exceções contemporâneas, nem desconfiava que tal fosse possível. Este livro que traça, com minúcia, a história do desenvolvimento de jogos de computador em Portugal é uma enorme surpresa, cativando pela abrangência, visão crítica, e trazer para a memória contemporânea elementos de uma história surpreendente.

Antes de traçar o retrato historiográfico subjacente ao livro, Nelson Zagalo leva-nos aos primórdios dos jogos de computador, centrando desde logo o conceito de jogo de computador não como brinquedo mecânico, mas dispositivo tecnológico que permita interatividade. Fala-nos das primeiras experiências, surgidas como artefactos académicos destinados a despertar a curiosidade nas possibilidades dos computadores, e daí ao surgir dos primeiros jogos comerciais em *arcade* e consolas. Olha com especial atenção para o caso britânico dos computadores Sinclair, criados a partir de uma iniciativa pedagógica da BBC que se destinava a incentivar a aprendizagem da programação e gerou um mercado para computadores baratos que potenciaram uma cultura assente em revistas e outros fóruns que partilharam código, incentivando uma geração de criadores a criar de raiz o que se veio a tornar uma cultura fértil de criação de jogos. Algo que contrasta fortemente com a evolução nos EUA, onde o desenvolvimento de jogos foi desde cedo direcionado como produto de consumo.

O olhar para o nosso país traz-nos desde cedo grandes surpresas. Começamos por, na era pré-IBM PC, ter existido um projeto concretizado e comercializado de computador pessoal desenvolvido em Portugal, o ENER-1000. Outro facto da história da tecnologia que desconhecia e Zagalo refere é a fabricação pela Timex Portugal dos lendários ZX *Spectrum*, a máquina-faísca que despertou toda uma geração para a computação. Não imaginava que foi na Caparica que se construíam os computadores para venda por cá e para o mercado americano. Estas máquinas de relativo baixo custo deram a faísca para uma dinâmica cultura de computação com reflexos no campo dos jogos. As possibilidades de programação dos *Spectrum* inspiraram toda uma geração, e daqui saíram as primeiras experiências de jogos por cá criadas. Algumas rudimentares e sem outro seguimento, outras complexas e já a entrar dentro dos domínios da IA, contando com sucessos nacionais a penetrar no também incipiente mas já mais vigoroso mercado internacional de videojogos. Zagalo partilha capturas de ecrã destes jogos, detalhando a sua conceção e jogabilidade. Destes, do meu ponto de vista de professor do ensino básico ligado ao ensino de TIC, o artefacto mais interessante está na reprodução dos esquemas e diagramas manuscritos da programação dos jogos criados por José Oliveira, criador do primeiro jogo nacional, uma possível implementação no *Spectrum* do jogo do galo. É um artefacto interessante que solidifica o que está por detrás do processo mental de programação. Através deste retrato minucioso Zagalo estabelece as bases de uma cultura de programação de jogos profícua, tendo em conta as dimensões das comunidades de prática e do país, conseguindo-se até o fazer chegar projetos portugueses a mercados externos.

O avanço tecnológico trazido pelos computadores pessoais, com maior poder computacional e uso do CD-ROM como suporte de divulgação, armazenamento e partilha, permitiu uma maior ambição no desenvolvimento de jogos. Zagalo analisa as plataformas e software de *authoring* disponíveis à época, e debruça-se sobre as experiências portuguesas no género. Sublinha a elevada importância de concursos organizados por publicações do género para impulsionar e dar visibilidade aos criadores de jogos para PC, com consequências quer no volume de produção quer na qualidade dos jogos. As possibilidades trazidas pelo CD-ROM como suporte, que fizeram nascer uma espécie de mini-indústria nacional, desenvolvem-se na confluência de três vertentes. Demonstra-se a importância do apoio dado pela comissão descobrimentos à criação de *software*, que se irá traduzir num projeto de RPG pedagógico *Viagem de Bartolomeu Dias*, que inclui o motor de criação de jogos *Prometeu* disponibilizado de forma gratuita para professores. Experiência que numa época onde a penetração do computador nas escolas e entre os professores não era a suficiente para corresponder às enormes possibilidades. Como aparte, devo referir que para mim a ideia de haver um motor de jogo que permitia a qualquer professor criar os seus jogos educativos me parece um terrível desperdício. Poderíamos ter tido mais cedo as interessantes possibilidades pedagógicas que nos são trazidas hoje, salvaguardando as devidas distâncias, pelo uso do *Scratch* nas escolas. Há uma aposta semioficial nos jogos educativos com títulos pensados diretamente para o espaço pedagógico. É daqui que nasce a experiência ambiciosa, desenvolvida em colaboração entre a Universidade de Coimbra, a empresa Ciberbit e a câmara municipal de

Soure para um jogo cuja estrutura similar ao *Age of Empires* recria a batalha de Soure, apontando o potencial de jogos de entretenimento criados quer a nível académico quer com ambições comerciais. Jogo esse que ainda hoje se mantém cativante, como se pode aferir pelos primeiros parágrafos desta recensão.

Fundamental para o desenvolvimento quer pessoal dos interessados quer de uma indústria como um todo está o conceito de comunidade. Como espaço de partilha, troca de experiências, e divulgação, possibilita a todos o que se querem iniciar neste mundo um precioso recurso de aprendizagem, especialmente pertinente numa era onde eram poucos, ou nenhuns, os cursos de aprendizagem formal. Divulgar experiências também aumenta o nível qualitativo. Quando se vê algo que intriga e inspira quer-se fazer mais e melhor. Nessa tónica, o desenvolvimento de comunidades nacionais virá a revelar-se um fortíssimo motor de desenvolvimento. Mas primeiro, Zagalo fala-nos da criação de motores de jogo nacionais, a tecnologia subjacentes ao desenvolvimento de experiências interativas. Detalha os motores por detrás de jogos clássicos e analisa diversos projetos nacionais que desenvolveram os seus próprios motores de jogo. Nesta análise mostra os seus potenciais e acompanhamento do *state of the art* á época, observando que boa parte dos criadores que desenvolveram estas aplicações foram mais tarde contratados por empresas de referência internacional na criação de jogos. São esforços importantes, que estabelecem as bases técnicas para o desenvolvimento criativo. Nas comunidades o destaque recai sobre a importância do estabelecimento da GameDev.pt, como comunidade de prática que facilitava a partilha de informação, dicas e aprendizagem por todos os interessados em aprender as diversas vertentes do desenvolvimento de jogos. Esta vertente de partilha foi expressa em fóruns, tutoriais e um pacote de aprendizagem, sendo um importante núcleo de formação dos criadores que virão a estar na génese da contemporânea indústria de jogos nacional. A GameDev apoiou ativamente o desenvolvimento de jogos totalmente nacionais de elevada qualidade, tornando-se geradora de massa crítica para estabelecer uma verdadeira comunidade de criadores. Zagalo ainda destaca a iniciativa falhada por expectativas elevadas da APROJE, e anota o crescimento do interesse académico na pesquisa desenvolvimento de jogos que se traduz num número crescente de eventos e conferências dedicadas.

O desenvolvimento de jogos para plataformas móveis, antes da consolidação trazida pelos sistemas operativos Android e iOS, foi um momento de elevadas potencialidades exploradas mas não atingidas por uma nascente indústria nacional. Zagalo regista um elevado número de criadores com sucessos internacionais em diferentes plataformas e a aposta bem concebida da Ydreams, que se dedicou a criar experiências de jogo avançadas para a tecnologia da época. Apesar do acumular de pequenos sucessos o grande sucesso é elusivo, tendo aquela que poderia ter-se tornado um grande motor de desenvolvimento de *mobile gaming*, com repercussões para a comunidade nacional, desistido do campo pouco antes do iOS surgir. Apesar de apontar alguns sucessos no domínio desta nova plataforma, o quadro que traça é o de uma oportunidade perdida com a saída da Ydreams, que possibilitaria uma rede de desenvolvimento ancorada no seu dinamismo por ela trazida.

Um dos grandes vetores de desenvolvimento da indústria dos jogos em Portugal tem sido a plataforma web. Para quem conheça mal ou desconheça este campo há aqui verdadeiras surpresas, jogos de sucesso a nível global desenvolvidos por cá. Para isso contribuiu a disponibilidade de tecnologias como o Flash ou o Unity, que facilitam a publicação na web de conteúdo interativo, muita criatividade e uma boa dose de sorte. É a pensar na produção nesta plataforma que se situa a maior parte das empresas nacionais que se dedica ao desenvolvimento de jogos, focalizadas na área dos portais de minijogos, MMOs, jogos casuais de puzzle, estratégia e RPG, ou *tie-ins* com conteúdos cinematográficos e televisivos.

É nas consolas que se começa a afirmar a visibilidade de uma indústria de jogos em Portugal, apesar de este ser de nicho, conquistando mercados com equipas pequenas mas criadoras de produtos de elevada qualidade. Não foi um processo fácil, pelo elevado nível de investimento necessário, tantas vezes fora da capacidade das equipas e pequenas empresas. Muitos são os exemplos apontados de promessas que mesmo após investimentos avultados ficaram por cumprir. Destaca-se a capacidade dos criadores de jogos nacionais se adaptarem às exigências do, como qualifica o autor, lado mais elitista da indústria, mostrando-se capazes de ultrapassar os desafios técnicos e, com poucos recursos, criarem produtos de qualidade reconhecida a nível mundial. Pelas dimensões e grandeza de investimentos são poucos os jogos nacionais a concretizarem-se em produtos disponíveis no mercado de consolas. Muitos ficaram para trás, mesmo tendo despertando a atenção da imprensa e indústria. Este processo sublinha a crescente profissionalização da indústria dos jogos, que começou como algo de amador e criado por interessados e evoluiu para processos profissionais, apesar da reduzida dimensão nacional e dificuldades de chegar a um mercado global. Algo que já foi salientado nos capítulos dedicados ao crescimento dos jogos de PC, plataformas móveis e web, mas que amadurece, talvez pelo prestígio da plataforma, no restrito mundo das consolas.

A democratização e abertura trazida pelas *app stores*, garantindo segurança, distribuição e fiabilidade têm sido bem aproveitadas pelos criadores de jogos. Segundo Zagalo, este ambiente adapta-se bem ao ecossistema empresarial português, com equipas flexíveis e de reduzida dimensão capazes de aproveitar nichos de mercado com rapidez. Isso tem-se verificado no mercado para Android, iOS e Windows Phone, com jogos portugueses a chegar aos tops de *downloads*, especialmente aqueles que seguem uma estratégia de *transmedia marketing* através parcerias com imagens de marca estabelecidas. É talvez aqui que resida o cerne da existência de uma indústria portuguesa de jogos, com títulos inovadores, de qualidade, atraentes a um público global mas fundamentalmente a explorar de forma criativa e flexível nichos de um mercado muito competitivo.

No final deste livro, continua a pergunta: haverá uma indústria dos jogos de computador em Portugal? Claramente existe, embora fortemente condicionada pela dimensão do país e pelas características ultracompetitivas do mercado dos jogos. Assinala-se que por cá há a capacidade de criar conteúdos de nível de topo a custos inferiores do mercado. A capacidade técnica e criatividade têm gerado sucessos independentes na web, *appstores* e mercados para PC e consola. Tem havido apostas coerentes no

desenvolvimento de conteúdos, especialmente na utilização de propriedade intelectual *transmedia* apelativa. Existem equipas de desenvolvimento e investidores. Não será uma indústria ao nível do mais conhecido no ecossistema dos jogos, mas sobrevive com qualidade num campo hipercompetitivo. Ainda se assinala que muitos dos que por cá experimentaram o desenvolvimento independente quer de jogos quer de tecnologias subjacentes acabaram por ser captados pelas maiores empresas no mercado global. Fica-se com a sensação que ambicionamos mais, mas não estamos nada mal com o que temos, conseguido com muito empenho e criatividade.

A vasta diversidade de jogos, traçada numa listagem exaustiva que finaliza o livro, mostra bem esse dinamismo. Desde os tempos precursores de *Laser e Paradise Café*, a evolução da criação de jogos trouxe-nos títulos como *Elifoot*, jogo de gestão futebolística que ainda hoje conta com adeptos, a aposta internacionalizável de *Gambys*, o didatismo de *Viagem de Bartolomeu Dias* (com o motor de jogo *Prometeu*) e *Soure 1111*, as experiências da YDreams e outros no móvel, portais de jogos *online*, MMOs como *Orion's Belt*, os pictogramas casuais de *Picma*, o trabalho com consolas de *Miffy's World*, *Pet Hospital* e *Under Siege*, e a promessa nunca cumprida de *Ugo Volt*.

Os retratos de constante evolução, histórias de sucessos e listagens exaustivas podem poder fazer transparecer o desenvolvimento de jogos em Portugal e a criação de uma indústria criativa como algo que evoluiu naturalmente, construindo-se pedra a pedra. Zagalo sublinha que está longe de ser esse o nosso caso. A história descrita nesta crónica mostra um padrão de constantes arranques e paragens, feita de momentos promissores que causam explosões conceptuais que passado algum tempo se desvanecem, vítimas das pressões do mercado ou da evolução tecnológica. É aquilo a que se refere como a inconstância num meio que se se mostra capaz de criar ao mais elevado nível artístico e tecnológico, não o consegue fazer numa visão de longo prazo. O autor aponta três fatores estruturais que influenciam este estado de coisas. A educação, apesar do forte investimento nas últimas décadas, ainda não gerou um número suficientemente elevado de licenciados e técnicos capazes de gerar massa crítica criativa e tecnológica, fator a que a atenção dada ao multimédia e digital ser muito recente nos meios académicos contribui. A produção, uma vez que criar um jogo envolve custos elevados quer para desenvolvimento quer para *marketing*, e a existência em Portugal de poucos apoios institucionais dificulta a criação de algo que requer investimento avultado num mercado que localmente não garante retorno. Por fim, a distribuição, assinalando que num espaço globalizado a diversidade de escolhas é muito vasta e requer estratégias bem definidas e financiadas para destacar e despertar a atenção dos jogadores para produtos específicos no meio da enorme variedade de escolhas no mundo digital.

Destacaria ainda o aspeto de preservação da memória histórica do passado recente. Mergulhados como estamos num mundo de constantes novidades, depressa esquecemos hoje aquilo que ontem nos pareceu fresco, novo e importante. É talvez essa a maior surpresa deste livro. Não o ficar a conhecer a evolução histórica do desenvolvimento de jogos de computador, que nasceu das mãos de amadores e se tornou um espaço profissional, mas a miríade de detalhes esquecidos pela memória coletiva que

Zagalo recupera torna fascinante esta leitura. Descobrir algumas das tecnologias e jogos abordados neste livro será, para muitos, uma completa surpresa. Suspeito que mesmo para os mais conhecedores do campo haverá aqui muito para redescobrir. E agora, se me permitirem, vou mais uma vez tentar arrasar aquele castelo dos Mouros. Felizmente, não possuo uma *playstation*, senão suspiraria com o sonho de poder jogar aquele jogo de ficção científica nas ruínas de uma Lisboa pós-apocalíptica que se ficou pelas *demos* de um *Ugo Volt* fazer crescer água na boca. //

NOTA BIOGRÁFICA

Artur Coelho é professor de TIC e Coordenador PTE do Agrupamento de Escolas da Venda do Pinheiro. Mestre em Ciências da Educação - Informática Educacional (UCP), trabalha com tecnologias de modelação 3D, VRML e impressão 3D com alunos do ensino básico. Apaixonado pela Ficção Científica, escreve sobre livros no seu blog pessoal e na página aCalopsia.

E-mail: f575@aevp.net

Agrupamento de Escolas Venda do Pinheiro Quinta do Mucharro, 2665-650 Venda do Pinheiro, Portugal

* **Submetido: 30-11-2014**

* **Aceite: 15-3-2015**

ZAGALO, N. (2013). *VIDEOJOGOS EM PORTUGAL: HISTÓRIA, TECNOLOGIA E ARTE*. LISBOA: FCA EDITORA DE INFORMÁTICA.

Artur Coelho

RESUMO

Enformado por uma perspetiva feminista, o presente artigo analisa as representações de género que emergem nas *newsmagazines* portuguesas, incidindo particularmente na sua interseção com o perfil temático deste tipo de *medium*. Os resultados indicam que estas publicações tendem a privilegiar paradigmas representacionais que são congruentes com o “sexismo benevolente”. Enquanto os homens surgem como detentores de poder e agentes de influência, as mulheres figuram como indivíduos que dependem da mentoria dos seus congéneres homens para o exercício da liderança. As *newsmagazines* portuguesas invisibilizam, assim, a diversidade de identidades e experiências, favorecendo a perpetuação de valores androcêntricos e relações de poder desiguais.

PALAVRAS-CHAVE

Newsmagazines; representações de género; estudos feministas dos média

INTRODUCTION

Lately I've found myself quite busy trying to conquer moorish lands. After realizing that houses with servants to cultivate fields and merchants to transport grain to markets to generate wealth were sorely needed, I dedicated myself to train an invincible army. Bands of horsemen reinforced the explosive mixture of crossbowmen, swordsmen and knights Templar. Priests ensured the high morale of the troops and in place of artillery a force of powerful catapults left the enemy's defenses in ruins. My forces quickly took the field, slaughtering the hapless Moors. I've only floundered at the Alcazar, when I realized that the effort to defeat it would consume me another couple of hours. *I have so much to do, I so much more to do*, I thought. But how to resist the retro-gaming urge of *Soure 1111*, a Portuguese game developed in 2004 which, emulating the gameplay of RPGs such as *Age of Empires* or *World of Warcraft*, brings us to the birth of the Portuguese nation? This is one of many surprises to be found in Nelson Zagalo's interesting history of computer games in Portugal. Did you know that Portuguese computer games existed, and there were developed by designers that over the decades accumulated talent, experience and some international successes? Personally, apart from some contemporary exceptions, I've never suspected this to be possible. This surprising book traces, with an high level of detail, a history of the development of computer games in Portugal, captivating the reader for its wide scope, critical view, and bringing to the contemporary memory forgotten elements of an amazing story.

Before tracing the book's underlying historiographical portrait of the book, Zagalo takes us to the very beginnings of videogaming, focusing on the concept of computer games not as mechanical toys but as technological devices that allow interaction. The first experiments with video game technology emerged in academia, intended to arouse curiosity in the possibilities of computers, spreading later to commercial arcade games and consoles. Zagalo gives special attention to the British experiment with Sinclair computers, created for a BBC educational initiative which intended to encourage programming, creating a market for cheap computers, and encouraging a generation of creators to create from scratch what became a fertile culture of game creation boosted by specialized magazines that shared code. This contrasts sharply with the US, where game development was early on developed as consumer product.

Focusing on the Portuguese case brings us early on some big surprises. The first is discovering that in the pre-IBM PC era a personal computer, ENER-1000, was developed and marketed in Portugal. Another semi-forgotten fact in the history of technology is the manufacture by Timex Portugal of the legendary ZX Spectrum, the machine that sparked a whole generation to computing, who built computers for sale in Portugal and for the American market. These relatively low-cost machines enabled a dynamic computing culture with reflections in video-games. Programming Spectrum machines inspired a whole generation, and from here came the first gaming experiences created in Portugal. Some were rudimentary and quickly forgotten, others very complex, even coming within range of Artificial Intelligence. Some games even achieved national success and began to penetrate the also incipient but more vigorous international market for video games. Zagalo shares a lot screenshots of these games, detailing their design and gameplay. From my standpoint as an ICT teacher, the most interesting artifact reproduced is the manuscript schematics and diagrams of the very first game created in Portugal, a naughts and crosses game firstly written on paper and later implemented on the Spectrum by José Oliveira. This very interesting artifact solidifies the mental processes behind programming. Through this detailed portrait Zagalo lays the foundations of what became a fruitful game programming culture that achieved some successes in the foreign markets, taking into account the small size of the community and the country.

The technological advances brought by the higher computing power of personal computers, and the CD-ROM as a support for storage and sharing, allowed for greater ambition in game development. Zagalo analyzes platforms and authoring software available at the time, and focuses on the Portuguese experience in the genre. A strong emphasis is put upon the importance of competitions organized by genre publications to promote and give visibility to PC game developers, impacting the quantity and quality of the games available. As for the possibilities brought by CD-ROM, its use gave rise to a kind of national mini-industry, developed at the confluence of three forces. First, the important support given by the committee established for the commemorations of the 500 years of the Portuguese discoveries to multimedia software, which enabled the creation of a pedagogical RPG based on the Bartolomeu Dias travels. This educational package also included the game creation engine Prometeu, available free of charge to teachers.

This ambitious experiment happened in a time where the number of computer in schools and among teachers was very low and clearly not enough to meet its possibilities. As an aside, I should mention that for me the idea of having a game engine that allowed any teacher to create educational games seems a terrible waste. We could have had earlier the interesting educational possibilities that are brought today, safeguarding the proper distances, by programming with Scratch in schools. There was also a semi-official bet in educational games, with titles designed directly to the educational market. From this comes the ambitious collaboration between the University of Coimbra, Ciberbit and the municipality of Soure to develop a game whose structure, similar to Age of Empires recreates the battle of Soure, pointing to the potential of entertainment games created either academically or with commercial ambitions. This is a game that still remains captivating today, as can be measured by the first paragraphs of this recension.

The concept of community is fundamental to the development of both creators technical skills and an industry as a whole. Enabling sharing of ideas and experiences, gives everyone who wants to begin creating a valuable learning resource. This is especially relevant in an era where there were few, if any, formal training courses. Disseminating working experiences also increased the qualitative level. When you see something that intrigues and inspires, you want to do more and better. Within this focus, the development of national communities will prove to be a very strong driver for growth. But first, Zagalo tells us about game engines, the technology underlying the development of interactive experiences, detailing the engines behind classic games and analyzing various portuguese projects that have developed their own game engines. These independent efforts achieved results close to the state of the art at the time, and the majority of programmers who developed these applications were later hired by leading international game creation companies. Returning to the field of communities Zagalo notes the importance of the GameDev.pt as a community of practice that facilitated sharing information, tips and tutorials for all those interested in learning the various aspects of game development. This sharing culture expressed itself in forums, tutorials, and a learning package, available to everyone, becoming the genesis of our contemporary national gaming industry. The GameDev community actively supported the development of fully national games of high quality, generating critical mass to establish a true community of creators. Zagalo also highlights the failed initiative of APROJE, and notes the growth of academic interest in game development which translates into a growing number of dedicated events and conferences.

Game development for mobile platforms, before the consolidation brought by the Android and iOS operating systems, had a high degree of potential explored by a nascent domestic industry. Zagalo notes that Portuguese game creators achieved international success on different mobile platforms and underlies the commitment of Ydreams, a company devoted to create advanced gaming experiences with the available technology at the time. Despite the accumulation of small successes, a great success was elusive. Ydreams could have become a major mobile gaming development engine, with repercussions for the national community, but gave up the field just before the rise of iOS.

Highlighting some successes in this new platform, the emerging pictures shows a lost opportunity with the departure of Ydreams, which could have allowed for a network of mobile game developers anchored in its dynamism.

Web gaming platforms have been a major development vector for the Portuguese gaming industry. There are global hit games created by Portuguese developers, which comes as a surprise for those who do not know this field very well. The availability of web technologies such as Flash or Unity, making web publishing of interactive content easier, a lot of creativity and a good deal of luck enabled these successes. Most Portuguese companies dedicated to game development work to this day in this field, focusing on mini-game portals, MMOs, casual games, puzzles, strategy and RPG, or multimedia tie-ins.

The visibility of the Portuguese gaming industry began to assert itself on the console market, conquering niches with small teams of creators and high quality products. Developing games for this market is a difficult process, requiring high levels of investment often outside the financial capacity of small teams and businesses. National game developers distinguish themselves by the capacity to adapt to the demands of what Zagalo calls the most elitist side of the industry, being able to overcome technical challenges and, with few resources, creating quality products with worldwide impact. Still, given the large investments required few were the Portuguese console games materialized into products available on the market. Many floundered, even though having drawn the attention of the press and industry. This also emphasizes the increasing professionalization of the gaming industry, which began as something created by knowledgeable amateurs and evolved into a professional process, despite our reduced national dimension and the difficulties to reach global markets. These aspects were pointed out in the chapters dedicated to the growth of PC, mobile platforms and web gaming, but becomes more prescient thanks to the aura of prestige in the world of consoles.

Mobile app stores leveled the playing field for developers, ensuring security, distribution and reliability that have been well used by creators. According to Zagalo, the app store environment is very well suited to the Portuguese business ecosystem, with flexible and small sized teams able to quickly take advantage of market niches. This is the case in the markets for Android, iOS and Windows Phone apps, with Portuguese games able to reach the tops of downloads, especially those who follow a transmedia marketing strategy through partnerships with established brand images. It is perhaps here that resides the core of a Portuguese gaming industry, with innovative and quality titles, attractive to a global audience but fundamentally creatively and flexibly exploring niches in a very competitive market.

At the end of this book the question remains: is there a computer games industry in Portugal? It clearly exists, although strongly influenced by the small size of the country and the ultra-competitive characteristics of the gaming market. We have the ability to create top-level content with low costs, with technical skills and creativity that have generated independent hits on the web, AppStores and PC and console gaming markets. There has been a consistent bet on content development, especially in the use of intellectual property in transmedia settings. There are development teams and investors. It

is not an industry at the highest levels of the games ecosystem, but keeps surviving with quality products in a hypercompetitive field. Zagalo points out that many of the Portuguese developers who worked in independent games or its underlying technologies were eventually employed by the largest companies in the global market. One gets the feeling that much more could have been achieved, but much has already been achieved with great commitment and creativity from the Portuguese developers.

This dynamism is visible in the wide variety of games, listed exhaustively at the end of the book. Since the time of precursors such as *Laser* and *Paradise Café*, the evolution Portuguese game creation games brought us titles such as *Elifoot*, a football management game that to this day still has supporters, the first international bet of *Gambys*, the didacticism of *Viagem de Bartolomeu Dias* (with the Prometeu game engine) and *Soure 1111*, the advanced experiments of YDreams and others in the mobile world, online gaming portals, MMOs such as *Orion's Belt*, *Picma's* casual pictograms, the console projects of *Miffy's World*, *Pet Hospital* and *Under Siege*, and the never fulfilled promise of *Ugo Volt*, just to quote a very narrow selection of a quite large list.

This picture of constant evolution, with its success stories and comprehensive listings may create the idea that the development of games in Portugal and the birth of a creative industry was something that evolved naturally, building up stone by stone. Zagalo stresses that this vision is far from our reality. The story described in this book shows a pattern of constant starts and stops, made of promising moments that cause conceptual explosions that fade after a while, forced down by market pressures or technological developments. This is what Zagalo refers as the inconstancy in a medium that showing the ability to create at the highest artistic and technological levels, cannot sustain this on a long-term vision. The author points out three structural factors influencing this state of affairs. Education, which despite the heavy investment in recent decades, has not generated a sufficient number of graduates and technicians capable of generating creative and technological critical mass, a factor that the attention given to multimedia and digital is very recent in academia contributes. Production, since creating a game involves high development and marketing costs, and the existence in Portugal of few institutional supports, difficulting to creation of products that require substantial investment in a market that does not guarantee local financial return. Finally, distribution, noting that in a globalized space the diversity of choices is vast and requires well-defined and financed strategies to attract the attention of players for specific products in the huge variety of choices in the digital world.

I'd like to further highlight the conservation aspect of the historical memory of a recent past. Immersed as we are in a world of constant novelty, we quickly forget today what yesterday seemed to us fresh, new and important. It maybe that the biggest surprise of this book is not the knowledge of the historical evolution of the development of computer games, which was born out of the hands of amateurs and became a professional space, but the myriad details forgotten by the collective memory that Zagalo brings back in this fascinating read. Discovering some of the technologies and games that are covered in this book will be for many readers a complete surprise. I suspect that even the

most knowledgeable within this field will have something to rediscover. And now, if I may, I will once again try to tear apart that Moorish castle. Fortunately I do not own a playstation. If I did, I would be sighing, dreaming about playing that science fiction game set in the ruins of a post-apocalyptic Lisbon shown in the mouth-watering demos of *Ugo Volt*. ✍

BIO NOTE

Artur Coelho is ICT teacher and systems manager at Agrupamento de Escolas Venda do Pinheiro. With a master in Educational Science - Educational Technology (UCP), works with 3D modeling, VRML and 3D printing with students in elementary education. Fascinated by Science Fiction, writes about books at aCalopsia and in his personal blog.

E-mail: f575@aevp.net

Agrupamento de Escolas Venda do Pinheiro Quinta do Mucharro, 2665-650 Venda do Pinheiro, Portugal

* Submitted: 30-11-2014

* Accepted: 15-3-2015