



Programa de
Pós-Graduação em
Linguística

**LIBERDADE E RESTRIÇÃO:
Jogos de Computador e Linguagem**

SÃO CARLOS
2015



Universidade Federal de São Carlos

Andrêi Krasnoschecoff

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LINGUÍSTICA**

**LIBERDADE E RESTRIÇÃO:
JOGOS DE COMPUTADOR E LINGUAGEM**

ANDRÊI KRASNOSCHECOFF

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Linguística da Universidade Federal de São Carlos, como parte dos requisitos para a obtenção do Título de Mestre em Linguística.

Orientador: Profa. Dra. Maria Silvia Cintra Martins.

**São Carlos - São Paulo - Brasil
2015**

Ficha catalográfica elaborada pelo DePT da Biblioteca Comunitária UFSCar
Processamento Técnico
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

K89L Krasnoschecoff, Andréi
Liberdade e restrição : jogos de computador e
linguagem / Andréi Krasnoschecoff. -- São Carlos :
UFSCar, 2016.
163 p.

Dissertação (Mestrado) -- Universidade Federal de
São Carlos, 2015.

1. Jogos eletrônicos. 2. Gênero do discurso. 3.
Filosofia da linguagem. I. Título.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS

Centro de Educação e Ciências Humanas
Programa de Pós-Graduação em Linguística

Folha de Aprovação

Assinaturas dos membros da comissão examinadora que avaliou e aprovou a Defesa de Dissertação de Mestrado do candidato Andréi Krasnoshechhoff, realizada em 04/08/2015:

Profa. Dra. Maria Silvia Cintra Martins
UFSCar

Profa. Dra. Luciane de Paula
UNESP

Prof. Dr. Valdemir Miotello
UFSCar

Agradecimentos

À minha mãe, pela sabedoria, suporte e paciência.

À minha orientadora, Maria Silvia Cintra Martins, pelas orientações, pela ajuda e pela paciência. E haja paciência!

Aos membros de minha banca examinadora, Valdemir Miotello, pelas palavras ditas e ações executadas durante meu percurso na graduação e mestrado, e também pela "cabeça decepada"; e Luciane de Paula, novamente lendo algo escrito por mim, participando de minha vida.

Aos amigos da Casa Dos Caras, pelos momentos de risada e momentos *non sense*.

Aos irmãos da No Red Shirts, por ajudar a colocar o caos de volta ao caos.

Resumo

Jogos eletrônicos atualmente movem muito dinheiro na indústria de entretenimento, mas também são utilizados em outras atividades, como as educativas e de publicidade, se tornando um item cultural importante a ser observado. Ao pesquisar mais sobre o assunto, foi percebida a falta de estudos linguísticos, principalmente estudos que unam teoria linguística com teorias que tratam de jogos. O objetivo deste estudo é procurar uma forma de trabalhar com as duas teorias. Tentamos responder as seguintes perguntas de pesquisa: Qual a relação entre jogos e cultura? Em que sentido os jogos podem ser entendidos como textos? Como os jogos transmitem significados? Existe liberdade dentro dos jogos? A atual pesquisa, além de procurar entender um processo no qual existe construção de significados, e por isso ela se enquadra nas discussões bakhtinianas sobre a produção nas ciências humanas, também lida com formas de funcionamento presentes tanto nos jogos quanto na linguagem, caminhando para uma origem em comum. Tanto nos jogos quanto na vida cotidiana vemos restrição e liberdade, relações que o sujeito encontra na imprevisibilidade da vida. Os pilares principais de fundamentação teórica para a atual pesquisa são, na área relacionada a jogos, os textos de Huizinga (2008), Frasca (2007) e Engenfeldt-Nielsen et al. (2009); como base linguística usamos as noções de Bakhtin (2003, 2009) de *enunciado*, *gênero do discurso* e *signo ideológico*.

Palavras chave: Jogos eletrônicos, Gênero do Discurso, Filosofia da linguagem.

Abstract

Electronic games currently move a lot of money in the entertainment industry, but are also used in other activities, such as educational and advertising, becoming a cultural item important to note. When researching more about it, it was perceived lack of language studies, especially studies that join linguistic theory with theories that deal with games. The aim of this study is to find a way to unite the two theories. We try to answer the following research questions: Which is the relationship between games and culture? In what sense games can be understood as texts? How games convey meanings? There is freedom within the game? Current research seeks to understand a process in which there is construction of meanings, so it fits in bakhtinian discussions on the production of humanities. It also deals with functioning forms of present both in games and in the language, moving towards a common origin. Both in games and in everyday life we see relations between restriction and freedom, relations that the individual is on the unpredictability of life. The main pillars of theoretical basis for the current research is in the area related to games, Huizinga texts (2008), and Frasca (2007) and Engenfeldt-Nielsen et al. (2009); as linguistic basis we use the concepts of Bakhtin (2003, 2009) of utterance, speech genre and ideological sign.

Key words: Electronic games, Speech genre, Philosophy of language.

Sumário

Resumo	7
Abstract.....	8
Apresentação	12
Capítulo1 – Jogo e linguagem	15
1.1 O Jogo e o jogar: a definição de Huizinga.....	15
1.1.1 Roger Caillois.....	17
1.1.2 Frasca, jogo e o ato de jogar.....	19
1.1.3 Gamificação: aumentando a impressão de controle.....	22
1.2 Bakhtin e o signo ideológico	24
1.2.1 O enunciado.....	26
1.2.2 Gêneros do discurso e a importância da forma	29
1.2.3 Gêneros nos jogos	30
Capítulo 2 – Breve história do surgimento e desenvolvimento dos jogos.....	34
2.1 Antes dos jogos eletrônicos	34
2.2 Computadores, consoles e jogos eletrônicos	36
2.3 Jogos eletrônicos em casa	37
2.4 Anos 70.....	38
2.5 Anos 80.....	41
2.6 Anos 90	43
Capítulo 3 – Sobre a metodologia	44
Capítulo 4 – Os jogos, sua mecânica e a linguagem	52
4.1 A parábola de Stanley	52
4.1.1 Stanley e o Narrador.....	57
4.1.2 Conquistas	61
4.1.3 Ganhando o jogo?.....	63
4.1.4 Oiligarchy.....	67
4.2 Minecraft.....	75
4.2.1 Origem.....	75

4.3 As dimensões textual, discursiva e social da ACD.....	84
4.3.1 O jogo da linguagem	86
Conclusão	91
Bibliografia.....	97
Anexo A – Descrição dos jogos <i>A Parábola de Stanley</i> e <i>Oiligarchy</i>	99
A Parábola de Stanley: descrevendo o jogo.....	99
Desligando a Máquina.....	103
Ligando a máquina (bomba)	104
Sala do sério	106
Museu	109
Suicídio.....	110
Atendendo ao telefone.....	111
Não atender ao telefone.....	114
“ZEN”.....	119
Entrando na porta azul.....	121
Stanley ficando louco	125
Caso o jogador entre no armário de vassouras	128
Após usar o botão de “usar” algumas vezes.....	129
Descrevendo Oiligarchy	131
Tutorial	131
Missões secretas – Lista das missões secretas do jogo	133
Missões no Iraque.....	133
Missões nos Estados Unidos	134
Missões na Venezuela:	135
Projetos de lei.....	136
Leis:	137
Notícias	139
Finais do jogo.....	142

Anexo B – A parábola de Stanley: comentários e análise dos jogadores.....	144
Comentários e análises positivas do jogo “A parábola de Stanley” retirados da plataforma Steam:	144
Comentários e análises negativas do jogo “A parábola de Stanley” retirados da plataforma Steam:	146
<i>OILIGARCHY</i>	152
<i>MINECRAFT</i>	157

Apresentação

Estudar jogos de computador se mostra algo relevante em uma sociedade que cada vez mais incorpora o uso de tecnologias recentes. Jogos eletrônicos estão sendo vistos como ferramentas inovadoras, tanto para a educação quanto para o comércio e a indústria. A indústria de jogos eletrônicos, segundo Egenfeldt-Nielsen, et al. (2009), se tornou algo gigantesco, e os jogos eletrônicos se tornaram tão importantes culturalmente e artisticamente que estão influenciando outras formas de arte, como por exemplo o cinema.

Jogos de computador também fizeram parte de meu projeto de iniciação científica enquanto aluno do curso de graduação em Letras. Para poder entender os jogos de computador mostrou-se necessário em um primeiro momento encontrar uma definição geral da palavra jogo, e assim um problema surgiu: não existe uma única definição. Posteriormente, ao ter contato com textos relacionados ao processo de leitura e escrita no mestrado, foi possível perceber semelhanças entre o funcionamento do processo de jogar e o funcionamento da escrita e leitura.

A não definição exata do significado da palavra “jogo” em momento posterior se mostrou interessante, pois mesmo não existindo uma única definição, é possível encontrar alguns pontos em comum entre diferentes teóricos que tem suas pesquisas relacionadas aos jogos. Esses pontos em comum que serão discutidos no decorrer do texto apresentam grande similaridade com questões relacionadas ao processo de escrita, e o que ajudou a fazer tal ponte foi a teoria de Bakhtin (1999, 2009), principalmente sua forma de entender o *enunciado*, os *gêneros do discurso* e seu entendimento de *signo ideológico*. Foram as similaridades que nos ajudaram a querer olhar mais profundamente questões comuns entre os jogos e a linguagem. Ao olhar as similaridades acabamos por encontrar questões relacionadas à liberdade do sujeito. Tanto na vida cotidiana quanto nos jogos o sujeito lida tanto com restrições quanto com a possibilidade de encontrar novos caminhos em suas ações, devido à natureza imprevisível da vida.

Constituem, assim, as perguntas de pesquisa:

Qual a relação entre jogos e cultura? Em que sentido os jogos podem ser entendidos como textos? Como os jogos transmitem significados? Como pensar a questão da liberdade nos jogos?

Para colocarmos um pouco de luz sobre as questões levantadas, dividimos o texto em cinco capítulos.

No primeiro capítulo, intitulado 'Jogo e Linguagem' trouxemos algumas definições de jogos (escritas por Johan Huizinga, Gonzalo Frasca, e Roger Caillois) e alguns conceitos bakhtinianos (signo ideológico, enunciado, gênero do discurso) para início de discussão sobre como podemos entender os jogos como algo que possui um funcionamento muito próximo do funcionamento a linguagem. Iremos ver algumas características que nos parecem próximas entre o funcionamento de jogos e da linguagem. Alguns pontos que nos interessam, e que, em nosso entender são importantes para aproximarmos o funcionamento da linguagem com o funcionamento dos jogos são, de forma resumida: o conjunto de cenários prováveis dentro de uma situação de jogo (e na vida), o fator agonístico presente nas origens da cultura, diferença de maior ou menor liberdade dentro de um contexto. Também traremos uma sugestão de divisão de gêneros dos jogos sugerida por Engenfeldt-Simon et al. (2009). No segundo capítulo veremos uma breve história de como os jogos eletrônicos surgiram e foram desenvolvidos com o passar do tempo. Começaremos com os jogos antigos (não digitais), pois deles derivam algumas práticas que permaneceram nos jogos eletrônicos atuais. Depois veremos como os jogos eletrônicos foram evoluindo através das décadas, com um começo tímido na década de sessenta até sua expansão comercial nos anos atuais. No nosso entender compreender um pouco da história dos jogos eletrônicos ajuda a contextualizar o que acontece atualmente, e entender o contexto é importante para entender as relações atuais.

A metodologia do trabalho está presente no terceiro capítulo. Nos apoiamos na forma de Bakhtin entender a pesquisa em Ciências Humanas. Para Bakhtin uma pesquisa em Ciências Humanas deve lidar com sujeitos, e não com um objeto, visto que o texto é a manifestação dos pensamentos de alguém. O pesquisador precisa das palavras do outro para poder dizer suas próprias palavras, e deve ter liberdade de trazer diferentes textos que de alguma forma correspondam ao texto pesquisado para conseguir exprimir o que deseja, já que a pesquisa não é algo neutro, mas sim uma manifestação do contexto do pesquisador. É a forma dialógica de funcionamento da linguagem junto com a alteridade que guiam o caminhar da pesquisa em Ciências Humanas, o que nos parece extremamente importante seguir, devido a natureza de nossa pesquisa. Também iremos utilizar alguns preceitos da Análise Crítica do Discurso de Fairclough, ajudando assim a esquematizar nossa pesquisa.

Os jogos analisados- *A Parábola de Stanley*, *Oiligarchy* e *Minecraft*- serão estudados no quarto capítulo. Os três jogos são de produtoras independentes, e possuem diferentes objetivos. *A Parábola de Stanley* e *Oiligarchy* têm como objetivo principal a transmissão de uma mensagem. As mensagens são diferentes, o primeiro critica o meio dos jogos eletrônicos enquanto o outro traz uma discussão política. *Minecraft* pode ser entendido como um jogo vol-

tado para o entretenimento puro e simples. Usaremos comentários dos jogadores para entendermos a recepção dos jogos na sociedade.

O quinto capítulo trará a conclusão, amarrando o que foi visto nos capítulos anteriores, tentando responder a questões levantadas. Por último, anexos com a descrição dos jogos e comentários de jogadores.

Capítulo1 – Jogo e linguagem

Para traçar a proximidade do jogo com o texto, ou em outras palavras, mostrar princípios que regem ambas atividades, iremos discorrer sobre o problema de definir o que é jogo. Vamos nos apoiar principalmente no trabalho de Huizinga (2008) e Frasca (2007) para termos uma base sobre como entender jogos e o ato de jogar. Também utilizaremos conceitos de Caillois, acessados no texto de Engenfeldt-Nielsen et.al.(2009).

1.1 O Jogo e o jogar: a definição de Huizinga

Huizinga (2008) traz uma característica e uma definição de jogo, ambas importantes para nossa ideia de como jogos e texto são atividades próximas. A característica levantada é a seguinte:

Desde já encontramos aqui um aspecto muito importante: mesmo em suas formas mais simples, ao nível animal, o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função *significante*, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. (HUIZINGA, 2008, p.3-4)

Importa-nos o fato de que o jogo *significa*, e iremos explorar essa significação durante o texto. Huizinga não esclarece o que ou como o jogo significa, mas aponta que todo o jogo possui alguma significação. Como definição de jogo temos:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da ‘vida quotidiana’. (HUIZINGA, 2008, p.33)

Ele ainda afirma que a natureza do jogo é *instável*, no sentido de que em qualquer momento, por alguma razão, o jogo pode deixar de ser jogo e a *vida quotidiana* volta a agir normalmente.

Tal definição é interessante já que traz pontos que nos possibilitam criar um elo entre o jogo e o funcionamento da construção de texto: a existência de regras e a questão de um tempo e espaço definidos são pontos importantes quando pensamos no ato do uso da linguagem.

Huizinga defende que a cultura possui como um de seus elementos principais o jogo, tanto que fragmentos do aspecto lúdico aparecem mesmo em ações consideradas sérias. Mais

do que isso, as fases primitivas da cultura eram, de alguma forma, jogadas. Seu trabalho veio como uma espécie de resposta a um pensamento histórico de que os jogos eram algum tipo de aberração, algo negativo. Huizinga veio mostrar outro ponto de vista, o de que jogos e cultura sempre andaram juntos, um ajudando a criar ou modificar o outro.

Dos vários exemplos que Huizinga traz de elementos lúdicos presentes na cultura (o jogo e a guerra, o jogo e o conhecimento, o jogo e a poesia, etc.) iremos trazer um resumo do que é demonstrado no capítulo “O jogo e o Direito” para ilustrar como traços de elementos lúdicos se manifestam em atividades sérias. Primeiramente o aspecto altamente competitivo presente em uma ação do direito é algo levantado como resquício de práticas de direito gregas. Se existe competição, então, para o autor, é jogo¹. O espaço onde o direito ocorre é um lugar separado dos outros, adquirindo um status de lugar sagrado, entrando assim na ideia do círculo mágico² que é criado quando se joga, onde as “diferenças de categorias entre os homens são temporariamente abolidas” (HUIZINGA, 2008, p.88). A vestimenta dos juízes (ele faz a observação do direito inglês na época em que a obra *Homo Ludens* foi escrita, em 1955) terá também um significado: a saída da vida comum. A peruca que o juiz usa (resquício da coifa medieval) irá ter um significado especial, próximo ao significado das antigas máscaras de dança, que transformavam o usuário em outro ser. O fator formal também demonstra a forte relação entre direito e jogo, visto que a *competição judicial* é regida por um conjunto de *regras restritivas* que colocam “firme e inequivocamente o julgamento no interior do domínio do jogo” (HUIZINGA, 2008, p.89). O julgamento pode ser entendido como uma competição, um jogo de azar ou uma batalha verbal.

Para facilitar o entendimento do direito primitivo, ainda segundo o autor, é necessário esquecer o ponto de vista da luta entre o “bem” e o “mal”, o que realmente importa é apenas a competição, e quanto mais voltarmos no tempo, mais o fator agonístico ganha força: “Estamos perante um mundo espiritual em que a ideia da decisão por oráculos, pelo júízo divino, pela sorte, por sortilégio- isto é, pelo *jogo*- e a da decisão por sentença judicial fundem-se num único complexo de pensamento” (HUIZINGA 2008, p.90). O autor mostra mais pontos que aproximam o jogo do direito, mas iremos parar por aqui por acreditarmos ser suficiente o resumo mostrado para ilustrar como elementos do lúdico podem se manifestar em atividades consideradas sérias. Nesse exemplo vemos como algumas das características do jogo mostra-

¹ Concordamos com Huizinga neste aspecto.

² Huizinga entende que quando se começa uma partida de jogo, os jogadores entram numa espécie de círculo mágico, que separa o tempo e espaço do jogo com o tempo e espaço do cotidiano, como se os jogadores entrassem num mundo alternativo.

das por Huizinga funcionam em uma atividade cultural (nos referimos ao funcionamento do tempo e espaço específicos, da diferença da vida cotidiana e do sistema de regras).

O lúdico era uma característica marcante da cultura, porém com a evolução dessa o aspecto lúdico diminui, passando para segundo plano “sendo sua maior parte absorvida pela esfera do sagrado. O restante cristaliza-se sob a forma de saber; folclore, poesia, filosofia, e as diversas formas da vida jurídica e política” (HUIZINGA, 2008, p.54). Porém esse não é um caminho apenas de ida; existe a possibilidade de que em algum momento, por alguma razão, a força da parcela lúdica da cultura retorne, “mergulhando o indivíduo e a massa na intoxicação de um jogo gigantesco” (HUIZINGA, 2008, p.54). É apontado o fato de que o jogo em grupo (ou em grupos) é o mais rico para gerar cultura, a relação jogo/cultura fica mais evidente nesses casos. O jogo solitário dificilmente irá criar alguma cultura. O autor ainda afirma que os jogos em grupos irão possuir característica *antitética*: sempre existirá alguma tensão, simulada ou não, entre os grupos que competem³.

Uma observação importante feita por Huizinga e que é muito debatida por teóricos de jogos é a questão do *círculo mágico*. Quando alguém joga, sai do cotidiano e entra em um mundo separado, no qual existe um sistema de regras que afetam apenas o momento no qual os jogadores se encontram jogando. A partir do momento em que os jogadores saem do *círculo mágico*, as regras e o acontecido no jogo não surtem mais efeito. Um ponto que costuma ser questionado é se o *círculo mágico* é realmente tão fechado quanto Huizinga apontou, já que algumas vezes existem consequências no mundo fora do jogo que surgem após uma seção de jogo (Frasca 2007). Por outro lado Engenfeldt-Nielsen et al. (2009) cita Castronova (2004) ao lembrar que os jogadores e a sociedade *deveriam* tentar manter a barreira existente para que os jogos não percam seu apelo. Podemos então ver um movimento entre teorias que tentam definir se a barreira do *círculo mágico* deve ser entendida como algo mais fechado ou aberto. Engenfeldt-Nielsen et.al (2009) e Frasca (2007) defendem que é melhor entender que, de fato, jogos não se estendem a outras esferas da atividade humana, porém as consequências sim podem sair da esfera do jogo e afetarem a esfera do cotidiano, seja por demandarem tempo, influenciar no humor do jogador, o jogador aprender algo, ou qualquer outro tipo de mudança que possa ocorrer ao jogador.

1.1.1 Roger Caillois

³ Podemos remeter aqui ao que diz Bakhtin sobre as forças geradoras de tensão e a necessidade do outro para os sentidos serem gerados.

Enquanto Huizinga procurou olhar o lugar dos jogos na sociedade no decorrer da história, Roger Caillois procurou tentar detalhar melhor o que é jogo. Ele dividiu, segundo Engenfeldt-Nielsen et al. (2009) os jogos em quatro categorias de acordo com suas características dominantes: *Agon*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx*, que podem ser entendidos como, respectivamente, jogos de competição, sorte, mimetismo e vertigem. Os jogos de competição são focados na habilidade do jogador, e ganhar é a motivação principal (jogos como xadrez e competições esportivas caem nesta categoria). Nos jogos de sorte a incerteza é o parâmetro principal para a experiência do jogador. Com o mimetismo temos o foco no fingir ser alguém, e geralmente ganhar não é o fator principal do jogo, mas sim a encenação. Com o *Ilinx* temos a oferta de uma experiência ou sensação agradável para o participante (algo como andar de montanha russa, por exemplo). Esses elementos podem aparecer juntos em um jogo, e se encontram dentro de um espectro maior que possui dois pontos extremos, o *paidia* e o *ludus*, sendo o primeiro representante de atividades mais livres e o segundo de atividades com um sistema de regras mais complexo e rígido. Um ponto levantado por Engenfeldt-Nielsen et al. (2009) citando Jesper Juul (2003a) é que se tentarmos classificar um jogo como algo próximo do *paidia* ou do *ludus*, além de possibilitar o pensamento errôneo de que regras são negativas, também levam a pensar que o comportamento do jogador é totalmente restrito à classificação que o jogo recebeu. Os jogos podem ser entendidos como mais rígidos ou livres em relação às regras, porém isso não pode ser aplicado ao comportamento do jogador, existirão momentos de maior ou menor liberdade na participação dos jogadores: *paidia* e *ludus* andam juntos nos jogos⁴. Mesmo uma brincadeira na caixa de areia terá suas regras (Engenfeldt-Nielsen et al. 2009).

Pensando nos jogos eletrônicos, temos também essa distinção entre um jogar mais livre e um jogar mais regrado. Alguns simuladores de voo tentam replicar a dificuldade de pilotar um avião no não virtual. Quando um jogador resolve cumprir as missões do jogo, ele terá que cumprir com todo o procedimento de levar o avião do lugar onde está estacionado até a pista de pouso, fazer o avião decolar, pegar a rota mantendo a velocidade e altitude corretas, pousar o avião. Essa experiência traz mais aspectos *ludus*, ao escolher apenas voar, o jogar se configurará como *paidia*.

A noção de *ludus* e *paidia*, em nosso entender, carrega algumas semelhanças com o funcionamento, usando conceitos bakhtinianos, das forças centrífugas e centrípetas no que se refere à questão da liberdade. Entraremos em mais detalhes sobre as forças centrípetas e centrífugas posteriormente, porém adiantamos que as forças citadas atuam na cultura, gerando

⁴ Claro que isso depende do jogo: se pensarmos no xadrez estamos lidando com um jogo que estaria no mais extremo ponto do lado *ludus* do espectro de Caillois.

um constante conflito entre as forças que buscam criar alguma ordem (centrípetas) e forças que tendem a retornar ao estado heterogêneo natural das coisas (centrífuga). Não estamos afirmando que o funcionamento seja exatamente igual- visto que não nos parece que a existência de um conjunto de regras mais ou menos restrito nos jogos gere conflitos da mesma forma que acontece com as forças centrífugas e centrípetas geram nas relações culturais- mas queremos mostrar que existem algumas repetições nas potencialidades existentes entre jogos e cultura. Para fazer essa aproximação temos em mente as ideias de Huizinga como jogos influenciando a geração cultural. O caráter *agonístico* do jogo gerador de cultura pode, em nossa compreensão, ter tido, em algum momento do desenvolver cultural, alguma influência sobre as forças centrífugas e centrípetas atuantes na cultura. Acreditamos que o fator agonístico continua agindo atualmente. Nunca deixou, aliás, de continuar a promover as transformações culturais, sempre existiu e existirá o jogo cultural, pois os diferentes grupos de pessoas continuarão buscando por poder, mantendo a dança da competição cultural.

1.1.2 Frasca, jogo e o ato de jogar

Tentando encontrar uma definição que considere tanto o ponto de vista do jogador quanto o sistema que existe no jogo, Frasca nos apresenta a seguinte definição de jogar: “Jogar é para **alguém** em uma **atividade envolvente** na qual o jogador acredita ter participação ativa e a interpreta como restritiva de seu futuro imediato para um conjunto de **cenários prováveis, todos os quais** ele está disposto a tolerar” (FRASCA, 2007, p. 50, tradução nossa)⁵. Com essa definição vemos que o jogador precisa se sentir envolvido pela atividade, acreditar que possui participação ativa, entender que essa participação é restrita a um conjunto de possíveis cenários dentro de um futuro próximo, e que existe a disposição de tolerar o que pode acontecer. O jogador precisa sentir que possui algum controle sobre o que acontece para se sentir em jogo. Um exemplo dado pelo autor é o da pessoa que resolve esquiar. Enquanto a pessoa estiver disposta a correr o risco de se acidentar ao esquiar, é possível que ela sinta que está jogando. Mas quando a pessoa não sentir mais essa disposição, se por acaso entrar em um percurso difícil para seu nível de habilidade, é provável que a pessoa não queira correr um risco maior do que já corre, cancelando assim a atividade. Uma observação importante que Frasca faz é que as regras do jogo não irão necessariamente ser algo rígido: as regras de um

⁵ “Play is to **somebody** an **engaging activity** in which the player **believes** to have active participation and interprets it as constraining her immediate future to a set of **probable** scenarios, **all of which** she is willing to tolerate”.

jogo podem ser modificadas durante o decorrer do jogo, como é possível perceber em brincadeiras de crianças, como o faz de conta.

Tal definição surge na tentativa de entender o ponto de vista do jogador. Em seu texto Frasca (2007) traz definições de outros estudiosos de jogos (Caillois, 1958; Sutton-Smith e Avedon, 1979; Salen e Zimmerman, 2004) que tentam definir jogo através de uma perspectiva focada no sistema, por isso o esforço de Frasca em adicionar o ponto de vista do jogador, pois sem a vontade do jogador encarar a situação como um jogo, o jogo não existe. O fator da subjetividade abre novas possibilidades de entender o jogo, tornando assim a tentativa de definir fronteiras algo mais complicado. O exemplo dado por Frasca (2007) é de um psicólogo (Michael Apter) que pelo fato do golfe- que é tecnicamente um jogo- ter papel importante em sua vida social, qualquer erro cometido por ele na partida lhe causava grande quantidade de estresse tornando assim as partidas de golfe algo maçante. Sua pesquisa científica (que é tecnicamente um trabalho), por outro lado, o fazia sentir bem, como se estivesse jogando. Assim vemos como é complicado definir o que é jogo e como a definição de Frasca tenta resolver o problema da subjetividade ao dizer que jogar é uma atividade envolvente. O jogador se sente bem ao fazer o que faz, e ao se sentir bem alcança maior tolerância para assumir certos riscos, algo importante para que o estado de consciência do jogador permaneça no ‘modo jogo’.

Vemos como o fator incerteza também está presente. As ações do jogador são baseadas no que ele acredita que irá acontecer em um futuro próximo, e essas ações são restringidas pelo sistema de regras do jogo. Essas regras podem ser mais ou menos rígidas, dependendo do jogo, e não serão necessariamente iguais sempre: elas podem mudar durante o jogo, como acontece no livre brincar das crianças. As regras irão moldar a ação do jogador e o jogador irá calcular o que irá fazer no jogo no futuro próximo, dentro da duração do jogo, mesmo que o jogo ocorra de forma não contínua, ou seja, com longas pausas entre um movimento e outro (xadrez por correio, por exemplo). A questão é que algumas vezes as regras podem ser quebradas, ou construídas de tal forma que permitam ao jogador explorar falhas, conseguindo assim algum tipo de vantagem. Junto com essa questão existe a incerteza do movimento que o outro jogador vai fazer. Quando tentamos uma jogada, esperamos do oponente certa possibilidade de movimentos, porém podemos ser surpreendidos por algum movimento que não conseguimos prever, mas que estava claro para o oponente (imaginando que ambos estejam jogando dentro das regras).

Mesmo com o fator incerteza presente no decorrer da ação, é importante que o jogador tenha impressão de controle de situação, e mesmo sabendo que não a tem ele pode fingir que a possui. Um exemplo disso são os apostadores: mesmo sabendo que não controlam nenhum

aspecto da partida, os jogadores acreditam que podem de alguma forma controlar ativamente a partida (usando uma simpatia, fazendo pequenos rituais), conforme afirma Frasca (2007).

Tentando entrar mais fundo na questão, podemos olhar para a definição de jogo:

Um jogo é para alguém uma atividade envolvente em que os jogadores acreditam ter uma participação ativa e onde eles concordam em um sistema de regras que atribui status social de seu desempenho quantificado. A atividade restringe o futuro imediato dos jogadores para um conjunto de cenários **prováveis, todos os quais** estão dispostos a tolerar. (FRASCA, 2007, p.70)⁶

Precisamos fazer uma observação a respeito dessa definição de jogo. Ela é muito parecida com a definição que apresentamos anteriormente, a de jogar. Nossa intenção foi a de manter a forma como Frasca apresenta ambas as definições em seu texto. Uma questão que podemos levantar sobre essa semelhança é que para o jogo fazer algum sentido é necessário que exista alguém jogando. A (inter)ação do jogador sobre o sistema do jogo é algo essencial para que o jogo signifique algo⁷. Por isso definições tão próximas: para tentar criar uma definição que melhor explore o que é jogo e o que é jogar são necessárias definições que se aproximem tanto do produto quanto do processo, ou seja, o jogo pode ser entendido como produto e processo, e voltaremos a essa questão posteriormente. Feita essa observação, vamos olhar um pouco mais detalhadamente as novas informações colocadas na definição de jogo.

Frasca concorda que jogos são sociais, e mesmo existindo jogos para serem jogados solitariamente, a noção de vencer ou perder é algo socialmente quantificável (existe um status ao ganhar ou perder algo), já que jogos sempre estão dentro de um conjunto de conceitos sociais. A quantificação gerada pelo sistema de regras é importante porque é através dela que o jogador poderá medir sua performance e então perceber se ganhou ou perdeu a partida. Mesmo se jogar sozinho o jogador irá se colocar em uma posição de ganhador ou perdedor, ou seja, mesmo sozinho o jogador pode se preocupar com o status. Algo que queremos lembrar é que essa questão do status contribui para o fator competitivo das atividades que são consideradas sérias, um ponto crucial para Huizinga. Ao unir as ideias dos dois autores, podemos pensar que a competição, o desejo de vencer irá, de alguma forma e com diferentes intensidades, atravessar todas as esferas da atividade humana, então é crucial poder quantificar o que é vencer e o que é perder, e dessa forma temos a criação de tensões, de lutas, que formam ou

⁶ Tradução livre de: “A game is to somebody an engaging activity in which players **believe** to have active participation and where they agree on a system of rules that assigns social status to their quantified performance. The activity constrains players’ immediate future to a set of **probable** scenarios, **all of which** they are willing to tolerate”.

⁷ Assim também funciona a linguagem segundo a teoria bakhtiniana.

ajudam a formar a cultura. A competição e o espírito de jogo irão se manifestar não apenas nas manifestações culturais, mas também na própria palavra, e estamos pensando na afirmação de Bakhtin (2009, p.47), que diz “O signo se torna a arena onde se desenvolve a luta de classes”. Retomaremos essa discussão quando falarmos da teoria de Bakhtin, por hora retornemos aos jogos.

Jogos podem ser entendidos tanto como um produto quanto um processo, e iremos trazer a forma como Frasca (2007, p.18, ênfase sua), citando Aarseth (2001), apresenta para então fazer algumas observações: “Jogos são ambos objetos e processo; eles não podem ser lidos como textos ou escutados como música, eles devem ser jogados. Jogar é integral, não coincidente como o leitor apreciador ou o ouvinte. O envolvimento criativo é um ingrediente necessário nos **usos** dos jogos”.

Aqui precisamos fazer uma ressalva: para nós jogos podem sim ser entendidos como textos, ou melhor dizendo, como *enunciados*. Essa frase de Aarseth nos lembra muito a forma de Bakhtin entender o funcionamento da construção de significado das palavras, pois contamos com um leitor que atua, que responde o enunciado com outros enunciados; e com o sentido surgindo no encontro entre sujeitos, uma ação existente em um contexto. A palavra sem contexto perde muito de sua significação. Resumindo, a palavra tem que ser usada, assim como o jogo tem que ser jogado, aqui é onde podemos encontrar significados: no processo de uso. Iremos agora ver um pouco sobre a 'gamificação', conceito criado tendo em vista a utilização da mecânica dos jogos em atividades do cotidiano.

1.1.3 Gamificação: aumentando a impressão de controle

Um termo surgido recentemente e que está sendo usado em algumas situações relacionadas à educação e ao trabalho é o termo “*Gamification*”, criado em 2003 pelo programador Nick Pelling (NAVARRO, G. 2013), que é o uso de mecânicas dos jogos eletrônicos em ações que não são consideradas jogo, com o objetivo de criar diversão e um sentimento de envolvimento por parte da pessoa que faz a ação (GACKENBACH J., SNYDER T., 2012). O ponto em questão defendido por quem é a favor da gamificação é que, ao aplicar a mecânica dos jogos eletrônicos em atividades sérias, o desempenho da pessoa será constantemente quantificado, e essa quantificação servirá para a obtenção de recompensas. Podemos trazer aqui as palavras de Frasca (2007) que já usamos anteriormente, sobre a sensação de controle da situação quando se joga, e afirmar que, junto com a ideia de recompensa, a quantificação ajuda a criar a impressão de controle, ou seja, a pessoa acredita que possui algum controle

sobre a situação, e é essa sensação de controle que ajuda o jogador a se sentir em jogo. Se por um lado existe a impressão de controle de situação, algo que pode trazer uma sensação de conforto ou alívio, por outro continua existindo a vontade de competir, o desejo de ser considerado campeão. Outra característica da 'gamificação' é o constante uso de recompensas. A recompensa ajudará a tornar a atividade mais envolvente. Mesmo que aprender algo já possa ser considerado uma recompensa, a 'gamificação' surge como algo incentivador, seja para concluir algo ou para aumentar a competição.

Uma questão que pode ser levantada a respeito da 'gamificação' é que, ao aplicarmos a mecânica de jogos eletrônicos em atividades cotidianas, estaríamos apagando fronteiras entre o que é e o que não é jogo (NAVARRO, 2013; GACKENBACH J., SNYDER T., 2012). Apagam-se fronteiras temporais e geográficas: qualquer atividade, em qualquer momento, pode vir a se tornar um jogo, como se a vida pudesse se tornar um jogo constante. O problema é que de certa forma a mecânica de jogo já permeia a cultura e as ações do indivíduo, então qual a razão da necessidade de usar um sistema de jogo em algo que já pode ser de certa forma jogado? Seria uma espécie de retorno ou reaproximação à relação jogo-cultura como desenhada por Huizinga? Seria a necessidade de aumentar a sensação de poder? Teria a cultura se tornado algo tão sério e proibitivo que se tornou necessário criar uma ilusão maior de jogo, de lazer?

Ian Bogost (2005) publicou⁸ uma opinião à respeito do termo. Em seu entender o termo citado é uma campanha de marketing que tentou domar a *besta selvagem* que é o videogame, com o objetivo de domá-lo para ser aproveitado como um grande negócio. O processo funciona como um facilitador de ações, deixando valores como honra e estética de lado. O termo acaba se tornando sinônimo de repetição, de coisa fácil. O conceito de jogo é mal interpretado no processo de 'gamificação', porém o termo continua tendo um apelo chamativo, é um termo utilizado por pessoas que querem aproveitar um momento cultural para gerar lucros, uma forma de sedução do mercado.

Concordamos com Bogost quando ele diz que o conceito leva a problemas relacionados a entender o que de fato é um jogo. Como nos mostrou Frasca, um trabalho que não possui nenhuma mecânica de jogo pode ser sentido como um jogo pela pessoa que pratica a ação. O foco no resultado também pode se tornar algo complicado quando pensamos em jogos, pois como veremos mais adiante, existem jogos voltados para o processo, sem objetivos a serem concluídos, sem a necessidade de competição, o que pode colocar o conceito em cheque. Ou-

⁸ http://bogost.com/writing/blog/gamification_is_bullshit/.

tro problema é a questão da subjetividade do jogador que foi colocada de lado, como se qualquer coisa, a qualquer momento, pudesse ser transformada em jogo.

Iremos agora ver o funcionamento do signo ideológico para Bakhtin. Nosso objetivo foi ver como é entendido o jogo e o jogar, e nessa observação vimos que existem diferentes lados dos jogos: jogos com maiores ou menores restrições nas regras; o jogador que atua em um sistema gerando consequências, respostas; o jogo objeto-processo dinâmico; o jogo que significa algo; um fator agonístico presente nos jogos e na cultura. Agora iremos ver o funcionamento do *signo ideológico, enunciado e gênero do discurso*, pois dessa forma teremos ideia como o funcionamento dos jogos é próximo ao funcionamento da linguagem.

1.2 Bakhtin e o signo ideológico

Bakhtin (2009, p.31) faz a distinção entre corpo físico e produto ideológico. O corpo físico (assim como produto de consumo e instrumento de produção) não significa nada, ele *vale por si só*, não possui ideologia, mas pode ser revestido por ela. Existe assim um mundo físico, material que não significa nada e um constructo ideológico responsável pela fabricação de significado que *reflete e refrata*, numa certa medida, outra realidade: “Portanto, ao lado dos fenômenos naturais, do material tecnológico e dos artigos de consumo, existe um universo particular, o *universo dos signos*”. (BAKHTIN, 2009, p.32, ênfase do autor). É nesse *universo dos signos* que acontece grande parte da interação humana, e são essas interações que geram contextos e significados. O significado ideológico dos signos existe no momento em que acontece a interação construtora de contextos. Ao dizer que “o signo *reflete e refrata a realidade em transformação*” (BAKHTIN, 2009, p.42.), temos um movimento duplo que possibilita tanto a manutenção de sentidos quanto a criação de novos sentidos. Existe um jogo de interesses sociais que irá determinar valores para os objetos, e por consequência manter uma força para a tentativa de manutenção de valores. O valor é determinado por fatores socioeconômicos:

Para que o objeto, pertencente a qualquer esfera da realidade, entre no horizonte social do grupo e desencadeie uma reação semiótico-ideológica, é indispensável que ele esteja ligado às condições socioeconômicas essenciais do referido grupo, que concerne de alguma maneira às bases de sua existência material. (BAKHTIN 2009, p.46)

Aplicando aos jogos os preceitos bakhtinianos, um exemplo de objeto que podemos expor é o jogo *Monopoly*, o qual reforça o ideal do lucro (lucrar é correto e necessário para ganhar o jogo) e para isso o jogador deve adquirir propriedades, diferente do ideal do jogo que

serviu como base para o *Monopoly*, o *Landlord's Game*, que defendia o aluguel das propriedades como o correto a ser feito, visto que o aluguel permite maior rotatividade de donos de terrenos, possibilitando assim maiores oportunidades para diferentes pessoas. O jogo que prevaleceu foi o entendido por um grupo social como mais interessante para seus ideais. A *refração* aparecerá quando o indivíduo interagir com o material semiótico e produzir uma resposta. Sua resposta pode variar entre concordância ou discordância, total ou parcial (Bakhtin, 2009). Um conceito que ajuda a entender esse movimento é a *psicologia do corpo social*.

Ao usar o termo *psicologia do corpo social*, o autor se refere ao conjunto de ideologias presentes em uma determinada sociedade: “O que chamamos de psicologia do corpo social e que constitui (...) uma espécie de elo entre a estrutura sociopolítica e a ideologia no sentido estrito do termo (ciência, arte, etc.), realiza-se, materializa-se, sob a forma de interação verbal.” (BAKHTIN, 2009, p. 42-43). A psicologia do corpo social acaba por agir como uma espécie de lugar onde ocorrem os mais diversos *atos de fala*, onde vários tipos diferentes de gênero do discurso podem atuar. É importante observar que o autor entende a psicologia do corpo social como algo externo, já que existem materialidades que permitem o nosso acesso a ela. A interação verbal, responsável pela construção da psicologia do corpo social, irá compor o a consciência do indivíduo. Os signos ideológicos fazem um percurso entre externo e interno:

todo pensamento de caráter cognitivo materializa-se em minha consciência, em meu psiquismo, apoiando-se no sistema ideológico de conhecimento que lhe for apropriado. Nesse sentido, meu pensamento, desde a origem, pertence ao sistema ideológico e é subordinado a suas leis. Mas, ao mesmo tempo, ele também pertence a um outro sistema único, e igualmente possuidor de suas leis específicas, o sistema do meu psiquismo. (BAKHTIN, 2009, p. 60)

Dessa forma temos alguma ideia de como o signo *reflete e refrata a realidade*, assim como o entendimento de que até o signo individual é também social. Isso nos ajuda a entender como algumas vezes sentidos são mantidos e outras vezes sentidos são modificados. Vendo esse duplo caminho possível da palavra, podemos nos perguntar o que é a compreensão para Bakhtin. A compreensão é “uma resposta a um signo por meio de signos” (BAKHTIN, 2003, p.34). A compreensão ocorre de maneira contínua, indo de um signo para outro, criando uma espécie de elo contínuo de construção de sentidos. Com Bakhtin vemos que a consciência é construída pelo signo ideológico. Quando entramos em contato com um signo ideológico usamos outro signo ideológico como resposta. A corrente sempre funciona dessa forma: um signo ideológico que irá responder a outro signo ideológico, e nesse processo de respostas

temos o uso da palavra: “A palavra acompanha e comenta todo ato ideológico. Os processos de compreensão de todos os fenômenos ideológicos (um quadro, uma peça musical, um ritual ou um comportamento humano) não podem operar sem a participação do discurso interior” (BAKHTIN, 2009, p.38). Ao jogar iremos, em algum momento, lidar com a palavra. Seja um jogo eletrônico com ótimos gráficos, trilha sonora orquestrada e enredo complexo e não linear; seja um jogo eletrônico com gráficos e sons simples, sem a presença de enredo; seja um jogo de futebol, de vôlei, arremesso de dardos ou boliche, qualquer tipo de jogo, iremos usar a palavra do discurso interior em alguma ocasião. Usamos o discurso interior para analisar a situação e criar estratégias de qual ação tomar. A ação então tomará forma, seja correndo atrás da bola, tentando dificultar a jogada do outro jogador, apertando o botão do controle, movendo a peça do tabuleiro, etc. Podemos usar a palavra interior para outras ações também (xingar, ofender, tirar sarro, parabenizar, etc.), mas isso não significa que iremos necessariamente externar tudo o que pensamos.

Vamos agora ver como Bakhtin entende o enunciado e os gêneros do discurso, e como esses conceitos se aproximam das definições de jogo e jogar já explicitadas.

1.2.1 O enunciado

Bakhtin (2003) entende o enunciado como única escolha de unidade concreta de comunicação discursiva (MIOTELLO, TURATI, 2011, p.89). Essa escolha foi feita para tentar dar clareza aos estudos linguísticos da época. O modo como os estudos linguísticos entendiam a unidade da língua (a oração) não era suficiente para descrever de forma satisfatória o funcionamento da língua, pois seu funcionamento é apenas gramatical, e olhar apenas a gramática (para o sistema da língua) não é suficiente para alcançar toda a particularidade da língua. Já o enunciado possuirá características que o colocam como unidade real da comunicação. O enunciado é, para Bakhtin (2003, p.275) delimitado pela alternância de sujeitos do discurso, suscita uma resposta do ouvinte (coloca o ouvinte em posição de falante) e tem o fator estilístico como parte importante da construção de sentido, demonstrando a posição dos sujeitos. A forma estilística do enunciado será delimitada pela intenção do sujeito e pelo contexto da situação, que por sua vez terá uma forma específica de expressão, a qual Bakhtin (2003, p. 281-282) chama de *gênero do discurso*. Obras artísticas e científicas também são consideradas como unidades de comunicação discursiva, já que possuem a mesma natureza, o mesmo funcionamento de outros tipos de texto. Ao se comunicar, o autor irá trazer uma ideia definida sobre algum objeto, ou seja, o objeto será transformado em um *tema*, dando assim algum fe-

chamento sobre o que pode ser dito daquilo, algo que Bakhtin (op. cit., p. 281) chama de *exauribilidade semântico-objetal*.

Enquanto existir um conjunto de signos que de alguma forma sejam coerentes, e enquanto existir a interação entre sujeitos (seja essa interação face a face ou não) haverá a construção de significados (Bakhtin, 2009). O conjunto de signos coerentes será chamado, por Bakhtin, de *enunciado*. Uma característica importante do enunciado é sua *conclusibilidade*. É possível perceber que um enunciado chegou ao fim quando existe a possibilidade de alternância de sujeitos, ou seja, quando existe um espaço para ouvinte responder:

Todo enunciado - da réplica sucinta (monovocal) do diálogo cotidiano ao grande romance ou tratado científico - tem, por assim dizer, um princípio absoluto e um fim absoluto: antes do seu início, os enunciados dos outros; depois do seu término, os enunciados responsivos de outros (ou ao menos uma compreensão). O falante termina o seu enunciado para passar a palavra ao outro ou dar lugar à sua compreensão ativamente responsiva". (BAKHTIN, 2003, p.275)

A resposta do ouvinte fará parte da fala do sujeito que antes enunciava. O que foi enunciado também, por sua vez, responde a algo antes dito. Cada resposta continuará o fluxo que foi iniciado por outras respostas. Uma fala possibilita certo conjunto de respostas, e isso também ocorre no funcionamento dos jogos.

Se olharmos para como Salen e Zimmerman entendem o funcionamento do ato de jogar vemos que existe alguma proximidade com o funcionamento dos enunciados de Bakhtin (2003) no que se refere ao processo contínuo de construção de significados (ao fato da *natureza ativamente responsiva* do enunciado):

Jogar um jogo significa fazer escolhas e receber ações. Toda essa atividade ocorre dentro de um sistema de jogo desenhado para suportar tipos de escolhas significativas. Cada ação executada resulta em uma mudança que afeta o sistema do jogo de forma geral. Outra forma de afirmar isso é que uma ação feita pelo jogador resulta na criação de novos significados dentro do sistema. Por exemplo, após você mover uma peça no xadrez, a nova relação estabelecida entre as peças de xadrez dá origem para um novo conjunto de significados- significados criados pela ação do jogador. (SALEN e ZIMMERMAN, 2004, p.33)⁹

Unindo as afirmações de Bakhtin e Salen e Zimmerman, cada ação do jogador produz um novo conjunto de significados, atualizando as possibilidades que o outro jogador tem de

⁹ "Playing a game means making choices and taking actions. All of this activity occurs within a game-system designed to support meaningful kinds of choice-making. Every action taken results in a change affecting the overall system of the game. Another way of stating this point is that an action a player takes in a game results in the creation of new meanings within the system. For example, after you move a piece in Chess, the newly established relationships between Chess pieces gives rise to a new set of meanings- meanings created by player's actions"

continuar o jogo; cada fala de um indivíduo irá atualizar o conjunto de respostas que o ouvinte poderá dar, além de convidá-lo a responder. Claro que esses sistemas não funcionarão de forma tão linear quanto aparentam funcionar. Existem os erros, as trapaças, a incompreensão. Se pensarmos no futebol temos o exemplo dos jogadores que aproveitam a investida do jogador adversário para forçar uma situação de falta (correr mais devagar, colocar a perna ou o pé em curso de colisão com o pé do adversário, etc.). Esse tipo de situação pode ser entendido como uma improvisação ou então uma trapaça, já que a regra pune as faltas, mas saber se o jogador deixou a colisão acontecer propositalmente ou não depende da interpretação dos juízes, abrindo assim chance para o jogador arriscar tal manobra. De forma geral a quebra de regras¹⁰ é mal vista pelo grupo social, mas mesmo assim existem os jogadores que tentam- e até podem sentir prazer- em trapacear. Tentar trapacear sem ser descoberto pode acabar se tornando um jogo dentro do jogo. Uma forma de jogar um jogo eletrônico de forma não convencional é através da exploração de erros de programação.

Iremos retomar uma discussão que foi brevemente iniciada no tópico anterior: a questão do grau de interatividade. O detalhe que queremos realçar é que as respostas não serão necessariamente imediatas, já que Bakhtin (2003, p. 271-272) afirma que uma resposta não virá necessariamente imediatamente após a conclusão do enunciado do outro sujeito. Aproveitaremos os exemplos dados pelo filósofo russo, como no caso de uma ordem militar, na qual existe a *compreensão ativamente responsiva do ouvido* seguida por uma ação imediata. Outros gêneros irão possibilitar outros tipos de respostas. Um romance possibilita uma *compreensão responsiva de efeito retardado*: “(...) cedo ou tarde, o que foi ouvido e ativamente entendido responde nos discursos subsequentes ou no comportamento do ouvinte” (BAKHTIN, 2003, p. 272). Alguns jogos demandarão resposta imediata do jogador (se pensarmos nos esportes ou em alguns jogos eletrônicos), outros possibilitarão que o jogador tenha mais tempo para agir¹¹ (no caso do xadrez ou em jogos baseados por turno). O tempo do jogo funciona diferente do tempo do cotidiano, porém está inserido neste. A velocidade de ação do jogador dependerá do tipo de jogo que joga, com quem está jogando, em qual ocasião joga. Algumas respostas do jogador ocorrerão no tempo do jogo, ou seja, enquanto a partida dura- ele é obrigado a dá-las, outras podem vir a ocorrer fora do jogo, configurando uma *compreensão responsiva de efeito retardado*.

¹⁰ Quebrar uma regra não significa liberdade total: de alguma forma a própria trapaça é prevista pelas regras.

¹¹ Lembrando que uma partida pode ser interrompida e retomada algum tempo (horas, dias, meses) depois, como no caso de jogos eletrônicos, quando existe a opção de salvar o progresso do jogador.

A velocidade de resposta faz com que os jogos de computador sejam entendidos como mais interativos? Achamos complicado medir a interatividade. Acreditamos ser mais produtivo pensarmos que temos diferentes opções de interação que devem ser exploradas. O fato dos jogos eletrônicos serem multimodais também não significa necessariamente que são mais interativos, o jogador apenas terá mais informações com que lidar, o que pode ser uma vantagem se o jogo for bem desenhado. Imagens, textos e sons precisarão ser interpretados para que seja possível entender qual ação deve ser tomada no jogo. O jogador não precisa imaginar como o personagem se parece, qual a textura da roupa, as cores e sons do ambiente, está tudo dado pelo jogo. Ele precisa focar sua atenção nos vários recursos que são entregues pelo jogo para poder entender o que acontece e assim agir. Algumas vezes pode se basear em parte dos sinais dados para montar uma estratégia (como exemplo jogar um jogo em idioma estrangeiro se baseando apenas nas imagens e sons, descartando grande parte ou a totalidade do texto verbal) e continuar a jogar e sentir diversão mesmo sem conseguir ler o que acontece ou entender o enredo. Ao ler um romance, por outro lado, o leitor é convidado a criar as imagens, sons, perfumes. Mesmo quando exista a descrição de um personagem, cada leitor irá criar uma imagem sua de como ele parece, tendo em comum apenas os traços descritos pelo autor do romance. Se alguém citar *Sonic*, *Link* ou *Mario*, personagens de jogos, todos que conhecem os jogos terão como referência as imagens, os sons e movimentos vistos nos jogos, porém fica mais difícil dar um rosto, roupas e vozes para personagens de romance, mesmo se o autor do romance descrevê-los. O leitor, quando lê, pode não ter a mesma impressão de controle de futuro imediato que tem quando joga, porém estará da mesma forma em uma posição ativa responsiva, e de certa forma terá algum controle sobre alguns aspectos do romance que o texto não traz (devido à natureza inacabada da escrita).

Vamos agora falar dos gêneros do discurso, tão importantes para a forma do enunciado e também para a significação deste.

1.2.2 Gêneros do discurso e a importância da forma

Cada esfera da atividade humana irá possuir uma diferente função, e essa função, junto com suas condições de comunicação discursiva, irão determinar a forma que o enunciado deve ter (BAKHTIN, 2003). O gênero do discurso irá funcionar como uma regra que molda até certo ponto a forma do enunciado. É possível perceber a *intenção discursiva* ou *vontade discursiva* do falante, e isso irá definir o conteúdo do enunciado, mas a forma do enunciado irá depender tanto do conteúdo quanto do gênero em que a interação está ocorrendo. Os gêneros,

em nosso entender, terão um funcionamento muito próximo ao funcionamento das regras de um jogo, lembrando que as regras irão determinar o que o jogador não pode fazer; o que pode fazer e o que deve fazer. O sujeito terá seu comportamento moldado até certo ponto pelas pressões que a sociedade exerce sobre ele, colocando traços de sua individualidade quando possível através do estilo.

Tanto o gênero quanto as regras podem, porém, sofrer modificações. É importante lembrar que para entender os gêneros do discurso precisamos rever alguns detalhes sobre o já citado anteriormente *enunciado*, ou *enunciado pleno*. Ao criticar a forma como os linguistas entendiam o *enunciado*, o primeiro erro a ser combatido é o entendimento de que o ouvinte, em situação de interação com um falante, adota uma postura passiva. Bakhtin (2003) entende que o ouvinte possui uma postura ativa, pois quando começa a compreender o significado linguístico do que está sendo dito, começa a adotar uma *posição responsiva* em relação ao que está sendo dito. O ouvinte pode estar concordando, discordando, completando, corrigindo, aplicando, etc., mesmo que não tenha exteriorizado uma resposta. Não é necessária uma resposta imediata em alguns casos. Uma ordem demanda uma resposta rápida por parte do ouvinte, mas no caso de um romance a resposta pode ser retardada.

O conceito de gênero do discurso nos ajuda a ver como as práticas culturais possuem uma forma mais ou menos estabelecida e como um indivíduo, quando deseja ser aceito e entendido pela sociedade, necessita negociar com essas formas. De um lado a pressão de uma prática mais ou menos estabelecida, de outro, o desejo do indivíduo se expressar de sua forma, colocar algo de si no enunciado. Por enquanto vamos deixar a noção de gênero dos discursos voltados para a linguagem de lado, essa discussão será retomada na conclusão. Iremos agora ver uma proposta de divisão de gêneros do discurso para os jogos eletrônicos.

1.2.3 Gêneros nos jogos

Jogos eletrônicos também são divididos em gêneros¹², porém existem problemas ao tentar utilizar nomenclaturas, já que diferentes revistas e sites usam formas diferentes de dividir os gêneros. Outra questão que deve ser levantada é a possibilidade de mistura de diferentes gêneros em um mesmo jogo (como, por exemplo, misturar um jogo de tiro com um jogo de corrida). O problema é escolher quais características devem ser selecionadas para determinar

¹² Em nosso entender, esse termo é utilizado por Engenfeld-Nielsen de forma muito próxima, se não igual, a como vemos em Bakhtin, não apenas, mas também no que tange às práticas sociais com certa forma mais ou menos estabelecidas e na criação de expectativas ao lidarmos com esse ou aquele texto.

os gêneros. Podemos ver como a questão dos gêneros é discutida quando falamos de jogos eletrônicos:

Falando filosoficamente, o largo número de sistemas de gêneros existe porque não há uma forma objetiva de medir as diferenças entre dois objetos. Um exemplo: dois livros dividirão várias características (por exemplo, eles têm páginas e podem ser carregados) mas também existem diferenças (por exemplo as capas são diferentes, eles tem títulos diferentes, eles não pesam o mesmo, e não têm o mesmo conteúdo). Mas não há uma forma de determinar quais similaridades ou diferenças são as mais importantes. (ENGENFELDT-NIELSEN et al., p. 40-41. 2009)

Com isso temos que os gêneros são arbitrários, pois são “constructos analíticos impostos em um grupo de objetos com o objetivo de discutir a complexidade de suas diferenças individuais em uma forma significativa” (ENGENFELDT-NIELSEN et. al, p.41, 2009). Mesmo sendo arbitrários os gêneros ajudam a criar certa expectativa sobre o que deve ser esperado em determinada situação. Ainda segundo os autores, se pensarmos em um filme de comédia romântica não esperaremos que um assassino pule de um arbusto enquanto o casal se beija, pois os espectadores já criam expectativa de acordo com o gênero.

Devido aos problemas apresentados sobre a nomenclatura dos gêneros para jogos eletrônicos, iremos utilizar uma sugestão de classificação de gêneros de jogos feita por Engenfeldt-Nielsen et al. (2009), que se baseia no critério de qual procedimento necessário, de quais habilidades requeridas para ganhar o jogo. São apresentados como classificação de gêneros os jogos de ação, aventura, estratégia e jogos orientados para o processo.

Nos jogos de ação temos o que talvez seja considerado “o arquétipo do video game” (ENGENFELDT et al., 2009, p.43). É o tipo de jogo que envolve alguma forma de representação de ação física mais intensa. Jogos de ação demandam alta habilidade motora e coordenação mão-olho. Tradicionalmente esse tipo de jogo não apresenta ao jogador grandes e/ou complexas escolhas a serem feitas, o jogador tem que focar na ação de apertar botões e posicionar seu personagem estrategicamente na tela. Jogos mais recentes podem apresentar outros elementos (como resolver quebra-cabeças) para que o jogador prossiga no jogo.

Os jogos de aventura são aqueles que demandam reflexão e paciência. Geralmente o jogador tem o controle de apenas um personagem e deve resolver algum tipo de mistério, prestando atenção na narrativa do jogo. Conflitos físicos não são o alvo da ação do personagem do jogador nesse tipo de jogo. Em outras palavras, o jogador cumpre um papel próximo ao papel dos detetives.

Jogos de estratégia ocupam um espaço entre os jogos de ação e os de aventura. Segundo Engenfeldt-Nielsen et. al (2009, p.43) “a forma mais comum talvez seja o jogo de guerra,

mas ao invés do jogador estar no campo de batalha (claro exemplo do gênero de ação), ele assume o papel distante do general”¹³. O papel representado pelo jogador depende do jogo, podendo este ser um general, uma deidade, etc., enquanto a ação ocorre em mapas muitas vezes semelhantes aos tabuleiros de jogos não eletrônicos. Alguns jogos irão ser em turnos e outros em tempo real (ou tempo contínuo, se utilizarmos a nomenclatura de Engenfeldt-Nielsen et al (2009), já que uma sessão de jogo pode representar milhares de anos na cronologia interna do jogo). Alguns jogos em tempo contínuo não possuem pausa, então o jogador tem que controlar uma gama de variáveis ao mesmo tempo em que necessita de movimentos ágeis no mouse e teclado para executar várias ações.

Os jogos orientados ao processo tendem a possuir uma característica que difere dos outros jogos: ganhar não é o principal do jogo: “Ao invés de dar ao jogador um ou mais objetivos, jogos orientados ao processo dão ao jogador um sistema para ser jogado” (Engenfeldt-Nielsen et. al, 2009, p.44)¹⁴. Ainda segundo os autores:

Existem duas principais abordagens no desenho de jogos orientados para processo. Em um tipo o jogador é um personagem que explora e manipula um mundo dinâmico e em constante mudança; outro tipo coloca o jogador no comando de mais variáveis fundamentais, como níveis de tributação ou de elementos que influenciam um ecossistema. Jogos orientados para o processo carecem de qualquer critério padrão ou consistente para o sucesso, apesar de cada jogo incentivar diferentes formas de jogar: a maioria dos jogadores irá querer construir uma grande cidade em *SimCity*, ou tentar alcançar níveis mais altos em *EverQuest*. Alguns outros exemplos incluem o *Elite*, *The Sims* e *Zoo Tycoon*. (ENGENFELDT-NIELSEN et al., op. Cit.)¹⁵

Existem jogos que tentam imitar com a maior quantidade de detalhes o que se observa no mundo não virtual, os simuladores, um subgrupo dos jogos orientados para o processo. Claro que os autores entendem que essa forma de dividir os gêneros não é nem universal nem deve ser entendida como um molde que funcionará sempre, visto que os gêneros nos jogos constantemente passam por processo de revisão e transformação. Muito menos é uma forma perfeita de classificação, como nos é mostrado o caso dos RPGs, mas demonstra de forma simples como é a mecânica geral de vários tipos de jogos eletrônicos. Os RPGs, tanto os que

¹³“ The most common form is perhaps a game of war, but rather than the player being on the battlefield (a clear example of the action game), she takes on the distant role of general”

¹⁴ “instead of giving the player one or more goals, process-oriented games provide the player with a system to play with” no original.

¹⁵ no original: the two main approaches to the design of process-oriented games. In one type the player is a character exploring and manipulating a dynamic and ever-changing world. Another type puts the player in charge of more fundamental variables, such as taxation levels or elements influencing an ecosystem. Process-oriented games lack any standard, or consistent, criterion for success, although each game encourages certain types of play: most players will want to build a large city in Simcity, or try to reach higher levels in Everquest. A few other examples include Elite, The Sims e Zoo Tycoon.

são jogados sozinhos quanto os jogados em grupo, apresentam algumas características que desafiam essa classificação de gêneros. No caso dos RPGs de um jogador, existe a possibilidade do jogo apresentar quebra-cabeças e outros desafios que demandem habilidades estratégicas. Os RPGs de multijogadores além de demandarem habilidades sociais (o jogo é construído de tal forma que força o jogador a montar grupos para vencer os desafios) não apresentam critérios que definam um campeão. Os jogadores escolhem -até certo ponto- quais missões querem cumprir e não existe um fim para esse tipo de jogo, fazendo com que esse tipo de jogo se torne mais orientado para o processo.

Iniciamos, neste capítulo, discussões que começam a apontar possíveis aproximações entre o ato de jogar e o ato enunciativo da linguagem. Tais discussões serão retomadas adiante, porém precisamos conhecer um pouco da história de desenvolvimento dos jogos, o que constitui nosso próximo capítulo.

Capítulo 2 – Breve história do surgimento e desenvolvimento dos jogos

Conhecer a história do desenvolvimento dos jogos é importante para entendermos a evolução dos gêneros. Conforme detalharemos na conclusão, os gêneros geram e sofrem forças que atuarão tanto na manutenção quanto na mudança de práticas e sentidos. Nosso objetivo é tentar trazer algum contexto significativo para o entendimento da questão dos gêneros dos jogos analisados. No caso dos jogos eletrônicos a evolução da tecnologia influenciou diretamente a evolução dos jogos, como veremos a seguir.

2.1 Antes dos jogos eletrônicos

Antes de falarmos dos jogos eletrônicos, vamos falar brevemente de seus antecessores, visto que a existência de jogos é algo muito antigo e que várias características dos jogos eletrônicos tem origem nos jogos não digitais. *Senet* (geralmente traduzido como *O Jogo da Passagem*) é um exemplo de jogo de tabuleiro que surgiu no Antigo Egito, sendo que seus vestígios foram encontrados em tumbas que datam de 3500 a.c.¹⁶ Inicialmente um jogo para divertimento, com o passar do tempo o jogo começou a também possuir um aspecto sagrado, uma atividade com peso religioso. Outros jogos de tabuleiro antigos são *O jogo real de Ur*, mesopotâmico, e o asiático *Go*. Não apenas jogos de tabuleiros são antigos, mas o uso de dados em jogos de azar também é algo há muito utilizado, desde o século XVII A.C. (Engenfeldt-Nielsen et al, 2009). Outro jogo antigo, o *Chaturanga* - espécie de ancestral do Xadrez-, já existente na mesma época da primeira olimpíada documentada, possuiu várias versões regionais até passar, no final do século XV, por um processo de padronização. Jogos de cartas europeus também passaram por processos de padronização e com o passar do tempo, e assim como ocorreu com *Senet*, receberam um status de misticismo, de leitura da sorte.

Foi em 1824, criado por Georg von Reisswitz, um tenente prussiano, que surgiu o primeiro jogo de tabuleiro que simulava atividades reais (no caso a atividade da guerra), chamado *Kriegsspiel*¹⁷. Foi um jogo muito procurado pelos soldados prussianos e serviu de base para muitos jogos de guerra atuais, porém apresentava regras complexas. Anos depois surgiram vários jogos de guerra baseados em *Kriegsspiel* que apresentaram regras simplificadas. Em 1843 foi lançado o primeiro jogo industrializado nos Estados Unidos, o *Mansion of Happiness*, jogo que recompensa as boas ações e pune as más (Engenfeldt-Nielsen et. al, 2009).

¹⁶ <http://en.wikipedia.org/wiki/Senet>. Acesso em 13-04-2015. Existem versões digitais desse jogo com regras estimadas. Não foram encontradas, até o momento de escrita deste texto, as regras originais de *Senet*.

¹⁷ Algo como "jogo de guerra".

No meio da década de trinta foi publicado *Monopoly*, como já dito anteriormente o jogo foi baseado no *The Landlord's game*.

Avançando para a metade do século XX temos o surgimento dos RPGs de mesa, gênero que foi posteriormente exportado e adaptado para computadores. A década de 60 foi a época da proliferação dos jogos de guerra: jogos de estratégia de tabuleiro onde batalhas (sendo possível recriar batalhas históricas) eram simuladas em mapas, com miniaturas e ações que dependem do lançar de dados.

Em 1954 aconteceu a publicação do livro *O Senhor dos Aneis*, de J.R.R Tolkien. O livro influenciou muitos escritores e conquistou muitos fãs, trazendo atenção para as histórias de fantasia. Não demorou muito tempo para que os jogos de guerra se fundissem com o mundo de fantasia, fazendo com que os jogadores começassem a guerrear nos tabuleiros contra *Orcs* e não mais contra países estrangeiros. Neste contexto temos o surgimento, em 1974, do jogo tido como o pai dos RPGs de mesa, o *Dungeons and Dragons*, baseado no jogo de guerra *Chainmail*. *Dungeons and Dragons* (doravante D&D) não teve um grande sucesso inicial, mas mesmo assim teve publicado vários complementos. A vantagem do D&D foi seu sistema de regras, que possibilitou aos jogadores a criação de suas próprias aventuras.

Para jogar D&D é necessário apenas o livro de regras, dados, papel e caneta. A maior parte do jogo acontece na conversa, sendo um jogador designado para ser o Mestre: aquele que cria a história que será jogada pelos jogadores e controla as criaturas e outros personagens necessários para o jogo. A maioria da ação envolve a fala, sendo que alguns acontecimentos dependem do jogar de dados para determinar o que aconteceu, por exemplo, é necessário jogar dados para saber se o jogador conseguiu convencer o vendedor- encenado pelo Mestre- a dar um desconto em determinada mercadoria.

O resultado dos dados é verificado junto com a ficha de personagem criada pelo jogador de acordo com as regras do livro de regras, e dependendo do resultado, o jogador consegue ou não sucesso em sua ação. É importante citar D&D porque após este jogo aparecer vários outros livros de regras de diferentes sistemas surgiram. Outros temas além da fantasia medieval foram escolhidos para ambientar aventuras, como ficção-científica, super heróis, vampiros, etc. No fim da década de setenta os RPGs atraíram grande atenção negativa, pois essa forma de passatempo foi associada ao suicídio de jovens pela mídia:

O público em geral nem sempre aprecia um passatempo que encorajou os jovens a se sentar em suas salas de estar e discutir os pontos mais delicados de armamento medieval e abatimento de monstros, tudo com uma paixão que atingiu mais do que alguns pais como algo mórbido e doentio. Especialmente nos círculos religiosos os

RPGs foram lamentados por serem blasfememos". (ENGEFELDT-NIELSEN et al., 2009, p. 48)

As décadas de oitenta e noventa foram uma época prolifera para os RPGs de mesa, porém com o aparecimento dos RPGs digitais os RPGs de mesa começaram a perder espaço.

2.2 Computadores, consoles e jogos eletrônicos

Tentar dizer qual foi, de fato, o primeiro jogo de computador a ser lançado é uma tarefa complicada. Não existe documento que aponte qual foi o primeiro jogo a ser programado para um computador. Falar sobre jogos eletrônicos também significa acompanhar o desenvolvimento tecnológico. Iremos começar no ano de 1948, nos Estados Unidos, época em que foi patenteado o CRTAD (*Cathode Ray Tube Amusement Device*), ou 'dispositivo de entretenimento com tubo de raios catódicos'. Esse aparelho simulava as telas de radar da 2ª guerra mundial. O jogador tinha que desviar o avião (representado por um ponto na tela) de mísseis. Esse jogo nunca foi lançado para o público, existindo apenas como protótipo. Temos aqui um embrião de um jogo eletrônico.

Em 1958 foi criado o *Tennis for two* (Tênis para dois). Foi um jogo programado em um computador capaz de calcular o movimento de projéteis e utilizava como monitor um osciloscópio. O jogo fazia o que o nome sugere: simula uma partida de tênis entre dois jogadores. Foi exposto para atrair e divertir os visitantes do Laboratório Nacional de *Brookhaven*, criado inicialmente para realizar pesquisas sobre energia nuclear¹⁸. O jogo foi criado por William Higinbotham, físico que participou da equipe que desenvolveu o mecanismo de ignição da primeira bomba nuclear, e que posteriormente lutou contra a proliferação das armas nucleares. O *Tennis for Two* é considerado o primeiro jogo eletrônico a utilizar um monitor. Após o período de exibição do museu terminar o jogo foi desmontado.

Em 1962 foi criado, nos laboratórios do Instituto de Tecnologia de Massachussets o jogo *Spacewar*, geralmente referenciado como um dos primeiros jogos de computador a serem lançados. O motivo de sua criação, assim como a criação do *Tennis for Two*, foi a de entreter os visitantes de um laboratório. Mostrar os novos computadores adquiridos pelo laboratório da faculdade e os cálculos que eles eram capazes de fazer não chamava a atenção de muita gente, porém os programas de fácil interação chamavam atenção do público para as novas tecnologias e para o laboratório (GRAETZ, J.M. 1981)¹⁹. O *Spacewar* era um jogo simples jogado por dois jogadores no qual cada um controlava uma nave espacial e tentava

¹⁸ Informação retirada de <http://www.bnl.gov/about/history/>.

¹⁹ <http://www.masswerk.at/spacewar/SpacewarOrigin.html>. Acesso em 22/04/2015.

destruir a nave do outro. Os desenvolvedores do jogo não viram um interesse comercial no programa, visto que computadores eram máquinas muito caras e precisavam de muito espaço, além de não possuírem uma interface amigável ao usuário, tornando impraticável a venda de jogos, assim como o jogo fora criado apenas como forma dos programadores expressarem seu gosto pela ficção científica, e deixaram o programa se espalhar gratuitamente. (ENGENFELDT-NIELSEN, et al., 2009, p.51). Em 1964 John George Kemeny e Thomas Eugene Kurtz criam a linguagem de programação BASIC, a qual facilitou a criação de programas para computador, ajudando a criação caseira de jogos.

2.3 Jogos eletrônicos em casa

O homem reconhecido como principal peça para a indústria dos jogos eletrônicos jogados em casa é Ralph Baer. Baer trabalhava para a *Sanders Associates Inc.*, uma empresa que desenvolvia equipamentos para a indústria da defesa norte americana. Enquanto uma parte da companhia desenvolvia os produtos para a defesa dos Estados Unidos, outra parte desenvolvia tecnologia para a televisão. Baer queria desenvolver um aparelho de TV que tivesse outra utilidade além de receber sinais de televisão²⁰. Foi em 1966 que Baer teve a ideia de usar a TV para jogar jogos eletrônicos. Posteriormente, em 1968, Baer e sua pequena equipe criaram a *Brown Box*, um console de demonstração para as companhias que já fabricavam aparelhos de televisão. A companhia *Magnavox* comprou a licença do aparelho, e em 1972 foi lançado o *Odyssey Home Video Game*, o primeiro console de jogos para ser ligado na TV. Antes do *Odyssey* só era possível ter acesso aos jogos eletrônicos em máquinas de *arcade*, máquinas grandes e caras comumente encontradas em lugares públicos como bares, casas noturnas e casas de jogos eletrônicos. Para jogar era necessário inserir moedas. Com o *Odyssey* os jogos começaram a serem jogados em casa.

É importante salientar que os fabricantes dos aparelhos tentaram fazer com que seu produto se tornasse uma atividade cotidiana. Segundo Williams (2006) as fabricantes de jogos eletrônicos faziam um marketing que tentava convencer os pais que os videogames podiam unir a família, e ao mesmo tempo convencer os adultos solteiros a jogar também. Foi possível observar no período do fim dos anos 70 e início dos anos 80 tanto o aumento de popularidade dos *arcades*²¹ quanto o crescimento de consumo dos consoles. No caso dos *arcades* vemos em um primeiro momento um período de jogos eletrônicos voltados para adultos. Como já

²⁰ Essa informação foi retirada em um texto escrito pelo próprio Baer, e está disponível em seu site: <http://www.ralphbaer.com/how_video_games.htm>.

²¹ O termo *arcade* costuma ser usado tanto para designar a máquina de jogo quanto o espaço onde as máquinas se encontravam.

citado, as grandes e caras máquinas de *arcade* existiam apenas em bares e casas noturnas. Depois se espalharam em outros estabelecimentos, surgiram até casas de jogos onde várias pessoas, de diferentes nacionalidades, idade e condição social frequentavam o mesmo ambiente para poder jogar. Sendo assim as casas de jogos se tornaram um lugar de intenso contato social, e muito da diversão de jogar era justamente o aspecto social, a reunião de diferentes no mesmo espaço, o encontro entre amigos (Williams, 2006). Junto com o desenvolvimento dos *arcades* e dos jogos para computadores existiu o desenvolvimento dos consoles para casa, sendo que a companhia *Atari* se tornou a maior empresa fabricante de jogos, porém, devido a várias circunstâncias, faliu e levou a saturada indústria dos jogos com ela. Iremos olhar para os anos setenta com um pouco mais de detalhe, pois foi nessa época que a indústria dos jogos eletrônicos surgiu e se consolidou.

2.4 Anos 70

Os anos 70 foram uma época importante para os jogos, pois foi nessa época que surgiu a indústria dos jogos eletrônicos e a transformação destes em fenômeno cultural, como foi observável pelo surgimento das salas de *Arcade* (Engenfeldt-Nielsen et al., 2009, p.52). Agora vemos jogos desenvolvidos com o objetivo de serem vendidos, de gerar lucro, diferente dos outros jogos eletrônicos já existentes. É com a *Atari* que a indústria de jogos eletrônicos começou. Os criadores da empresa lançaram, em 1971 o primeiro jogo de *arcade* (e o primeiro jogo comercialmente²² vendido): *Computer Space*, inspirado no jogo *Space War*. Foi lançado antes do console *Odyssey Magnavox* (de 1972) e foi um fracasso de vendas, apresentava controles muito difíceis para serem usados. Em 1972 *Pong* foi lançado. O jogo fez muito sucesso, mas a *Atari* recebeu um processo da *Magnavox* porque o jogo foi baseado em um jogo existente no *Odyssey* (Gackenbach, J., Snyder T., 2012). Também em 1972, como já dito, foi lançado o *Magnavox Odyssey*, iniciando o mercado dos jogos eletrônicos jogados em casa. A *Atari* criou seu console em 1975, entrando na competição do mercado de videogames para casa. Nessa época temos o D&D compartilhando a atenção dos jogadores e introduzindo o conceito de jogos orientados ao processo (Engenfeldt-Nielsen et al., 2009). Depois de *Pong* a *Atari* lançou diferentes títulos de jogos. Já nesta época foi lançado um jogo que causou polêmica, o *Death Race* (1976), no qual jogadores atropelavam *gremlins*, mas a representação gráfica simples deixava difícil distinguir o que de fato esta sendo atropelado, se eram *gremlins* ou humanos. O japonês *Space Invaders* (1978) foi responsável por tirar os jogos das casas de

²²Segundo http://en.wikipedia.org/wiki/Computer_Space

arcade e trazê-los para outros ambientes, como lojas de conveniência, shoppings e casas de café devido ao grande sucesso que fez (Engenfeldt-Nielsen et al., 2009).

Figura 1 – Exemplo de máquinas arcade, sendo o primeiro da esquerda para a direita o Pong da Atari.



Fonte: Imagem retirada de: <http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Four_Arcade_Games.jpg>. Acesso em 13 jun. 2014

Os jogos citados até então fazem parte do gênero dos jogos de ação, utilizando a classificação de gêneros de jogos já citada anteriormente. Os outros gêneros também tiveram seus jogos lançados comercialmente na década de setenta. Os jogos de aventura, mais atraentes para pessoas que gostam mais da história do que um frenético apertar de botões, também tiveram seus representantes lançados em programas que geralmente vinham na forma de textos, como *Hunt the Wumpus* e *Adventure*, ambos de 1972²³. *Adventure* e *Hunt the Wumpus* são jogos baseados em texto, ou seja, tudo o que aparece na tela do computador é texto, e é com textos que o jogador joga. Neste tipo de jogo é necessário digitar o que se deseja fazer (andar, examinar determinado objeto, etc.). Todos os comandos são digitados.

²³ O site <<http://www.web-adventures.org/>> apresenta versões jogáveis de *Adventure* e *Zork*, assim como outros jogos baseados em textos. Acesso em 13 jun.2014.

Figura 2 – Exemplo do colossal cave adventure rodando em computador.



Fonte: Imagem retirada de http://en.wikipedia.org/wiki/File:Colossal_Cave_Adventure_on_VT100_terminal.jpg. Acesso em 13 jun. 2014.

O jogador precisava tanto interpretar o que estava escrito na tela - algumas vezes sendo necessário desvendar enigmas - quanto descobrir qual comando o computador iria aceitar para que o jogador prosseguisse no jogo, ou seja, o computador não era capaz de entender qualquer coisa que o jogador digitasse, o jogador tinha que acertar qual comando o computador seria capaz de entender. É nesse gênero que mais claramente foi possível ver, pelo menos no início, forte influência da literatura de Tolkien (ou pelo menos o fascínio pelos mundos fantásticos que essa obra trouxe) e também influência dos RPGs de mesa como D&D, no que se refere ao fascínio pela exploração de ambientes como cavernas e calabouços. Nessa época o foco dos jogos eletrônicos de aventura era a resolução dos quebra-cabeças. O foco para a narrativa surgiu posteriormente, como é possível ver no jogo *Mystery House* (1979), jogo criado por Ken e Roberta Williams²⁴.

Os jogos do gênero estratégia já possuíam um longo histórico de desenvolvimento com os jogos de tabuleiro (como os já comentados jogos de guerra), sendo que estes jogos de tabuleiro foram, de uma forma geral, recriados em forma digital. (Engenfeldt-Nielsen et. al, 2009, p. 58).

²⁴ Posteriormente marido e esposa abriram a *Sierra Entertainment*, editora e desenvolvedora de jogos. Roberta Williams desenvolveu vários jogos para a *Sierra*, se tornando um nome influente no meio de desenvolvimento de jogos nos anos oitenta e noventa. (http://en.wikipedia.org/wiki/Roberta_Williams)

2.5 Anos 80

Falando brevemente sobre os anos oitenta, temos nos Estados Unidos a proliferação dos computadores pessoais e novidades tecnológicas que influenciaram a criação dos jogos, como exemplo podemos citar a grande melhoria nos gráficos; novas formas de ver a criação de jogos, como jogadores cooperando ao invés competirem entre si; diferentes formas de explorar a movimentação na tela; ângulos diferentes de representação dos objetos na tela; surgimento e popularização de jogos de esporte e de corrida automobilística e surgimento de padrões até hoje seguidos. Outro acontecimento importante foi o "grande crash dos videogames de 1984" (Engenfeldt-Nielsen et al., 2009). Ao mesmo tempo em que surgiram várias produtoras de jogos, e a quantidade de jogos foi aumentando enquanto a qualidade diminuía, os computadores se tornaram um pouco mais acessíveis para o usuário caseiro. Era mais vantajoso ter um computador que podia ser usado tanto para trabalho quanto para jogos do que ter os consoles especializados apenas para jogos.

Olhando para os jogos de ação, um que é importante citar é *Battlezone*, lançado pela *Atari* em 1980. Ele simulava de forma simples, porém considerado altamente realista na época, uma batalha de tanques de guerra. O exército norte-americano encomendou uma versão do jogo especialmente para ser usado em treinos de simulação, "Essa colaboração Atari-exército continua a moldar o debate dos dias atuais sobre o uso militar dos jogos" (ENGENFELDT-NIELSEN et.al, 2009, p. 61). Outro jogo que merece rápida menção é *Pac-Man*²⁵, criação japonesa lançada em 1980. Foi o primeiro jogo a ter um personagem reconhecível- personagem que recebeu mesmo nome do jogo- além de ter sido o primeiro personagem de um jogo eletrônico a possuir um programa de televisão e aparecer em produtos licenciados como camisetas e toalhas. (ENGENFELDT-NIELSEN et.al, op. cit p. 63). Varias versões do jogos foram posteriormente produzidas, rendendo até uma versão feminina do personagem principal.²⁶ Vemos no início dos anos 80 alguns jogos da produtora japonesa *Nintendo* surgindo, como *Donkey Kong* (1981) e *Mario Bros.* (1983). Posteriormente o personagem Mário, presente nos dois jogos, se tornará o principal mascote e carro chefe da *Nintendo*.

²⁵ Também conhecido como "come-come".

²⁶ *Pac-Man* foi muito popular para o público feminino. A *Electronic Games Magazine*, extinta revista pioneira em tratar dos jogos eletrônicos nos Estados Unidos, publicou em Maio de 1982 um exemplar com uma reportagem que mostra que já existia um grande público feminino jogando tanto em casas de *arcade* quanto em casa, sendo que algumas eram campeãs em competições. Mulheres de diferentes idades e escolaridade jogavam qualquer tipo de jogo. Revista disponível em: <http://www.archive.org/stream/electronic-games-magazine-1982-05/Electronic_Games_Issue_03_Vol_01_03_1982_May#page/n31/mode/2up>. Acesso em: 26 abr. 2015.

Nos jogos de estratégia temos de um lado a continuação da influência dos jogos de guerra de tabuleiro, mas do outro a inovação de jogos onde a ação acontece de forma contínua, e não em turnos como até então tinha sido. Lembrando a tradição dos jogos de guerra de recriar batalhas históricas no tabuleiro, existiram jogos que também tentavam recriar situações mais atuais para a época, como é o caso de *Balance of Power* (1985) que trazia a questão da guerra fria: o jogador podia assumir o papel tanto do presidente dos Estados Unidos quando do secretário geral do partido comunista da União Soviética, e através de certo conjunto de ações, aumentar o prestígio do país e evitar o conflito nuclear.

Mudando o foco agora para os jogos de aventura, temos um fenômeno diferente do que aconteceu com os jogos de ação. Os jogos de aventura têm a característica de demandarem maior atenção do jogador do que os jogos de ação, e lugares barulhentos como casas de *arcade* não são ideais para esse tipo de jogo. Lembrando que esse gênero teve sua origem baseada em jogos com interface textual, temos no decorrer dos anos oitenta um momento de mudança. Segundo Engenfeldt-Nielsen et al. (2009), existiu um movimento por parte de uma companhia produtora de jogos, a *Infocom*, que defendia os jogos de interface textual como algo extremamente sofisticado já que a imaginação do jogador era melhor do que qualquer gráfico gerado por um computador. Além disso, esses jogos eram uma forma de "ficção interativa". Essa aproximação de jogos com o gênero literário era um movimento de marketing que tentava apoiar a novidade que eram os jogos eletrônicos em algo já conhecido pelo público, facilitando assim a aceitação do novo produto. Por outro lado, a *Sierra Online* (posteriormente *Sierra Entertainment*) lançou jogos de aventura com interface gráfica. O jogo *King's Quest* (1984) foi um exemplo de jogo híbrido onde coexistiam imagens animadas (novidade para os jogos de aventura) e comandos de texto. A procura pelas palavras certas iria acabar com os títulos lançados a partir de 1987 pela *LucasFilm Games* (depois renomeada como *LucasArts*) que lançou jogos com a interface *point and click* (algo como 'aponte e clique'), facilitando as sessões de jogo, já que o jogador podia se concentrar mais na história do jogo do que perder tempo tentando descobrir qual comando utilizar (Engenfeldt-Nielsen et al., 2009). Outro aspecto novo nos jogos de aventura foi o uso de ambientes baseados em ficção científica e casos policiais.

Nos jogos orientados para o processo tivemos algo parecido com o que aconteceu com os jogos de aventura: desenvolvimento voltado principalmente para os computadores já que as casas de *arcade* não eram bom lugar para jogar esse tipo de jogo. Nessa década a ideia de jogos com enredo não linear foi crescendo e sendo aceita pelos jogadores.

É no fim dos anos 80 que a indústria dos jogos para console ressurgiu, principalmente por causa da japonesa *Nintendo*. Foi a *Nintendo* que fez marketing voltado para crianças, o que segundo Willians (2006) ajudou a criar a imagem de que jogos eletrônicos era coisa de criança. Também nessa transição do início para o fim dos anos 80 é que aconteceu a mudança no ato de jogar os videogames como algo praticado em um ambiente social e relativamente anárquico das casas de *arcade* para os espaços mais controlados e “limpos” das casas de jogos dos *shoppings centers*. Os videogames também facilitaram a aceitação dos computadores de casa por parte das famílias. (Willians 2006). Segundo o autor, como qualquer novidade, os jogos eletrônicos, a nova mídia que surgiu e ganhou força nos anos oitenta, veio acompanhada tanto do sentimento de democracia quanto de desordem social, padrão de comportamento também existente quando surgiram novidades como o telégrafo, o telefone, o jornal, o filme, o rádio e a televisão. Ainda segundo o autor, é sempre mais fácil culpar algo novo pelos problemas existentes do que olhar de fato para as verdadeiras causas: ao invés de culpar as casas de *arcade* por facilitar o contato entre crianças e vendedores de drogas ou os jogos eletrônicos por transformarem os jovens em delinquentes, o verdadeiro problema consiste na, por exemplo, falta de atenção dos pais, subnutrição ou pobreza.

2.6 Anos 90

Como inovações tecnológicas mais relevantes temos o CD-ROM, que possibilitou maior armazenamento de informações, possibilitando aos programadores criarem jogos mais complexos; melhorias nos gráficos, deixando os jogos mais bonitos e melhores conexões de internet, facilitando a proliferação de jogos multijogadores (Engenfeldt-Nielsen et.al., 2009). Os autores também apontam que essa foi a década na qual os gêneros dos jogos começaram a se misturar.

Capítulo 3 – Sobre a metodologia

Para pensarmos a pesquisa em Ciências Humanas a partir da filosofia da linguagem de Mikhail Bakhtin, é necessário fazer algumas observações prévias. Primeiro sobre como Bakhtin entende o texto. Segundo o autor:

Se entendido o texto no sentido amplo como qualquer conjunto coerente de signos, a ciência das artes (a musicologia, a teoria e a história das artes plásticas) opera com textos (obras de arte). São pensamentos sobre pensamentos, vivências das vivências, palavras sobre palavras, textos sobre textos. Nisto reside a diferença essencial entre as nossas disciplinas (humanas) e naturais (sobre a natureza), embora aqui não haja fronteiras absolutas, impenetráveis. (2003, p. 307)

Se não existir o texto, não existirá nem pensamento nem objeto de estudo. Produzir em Ciências Humanas significa construir um pensamento a partir do pensamento do outro. Não importa o objetivo da pesquisa, o ponto de partida sempre é o texto, e a existência de um texto implica na existência de um sujeito que criou determinado texto.

Temos então a diferença entre objeto e indivíduo. Se o pesquisador estiver se deparando com um objeto, então o conhecimento gerado é da ordem do interesse prático, visto que existe apenas um movimento unilateral do sujeito: é assim que acontece nas pesquisas das Ciências Exatas. Porém, quando um sujeito interage com o texto, temos a interação com outro sujeito, visto que o pesquisador das Ciências Humanas lida com o texto e no texto vê o outro: “pois, abrir-se para o *outro* é, neste caso, permanecer também voltado para si” (SOUZA e ALBUQUERQUE, 2012, p.110). Isso cria uma duplicidade: o objeto estudado na verdade é o sujeito. Sendo assim, o pesquisador de Ciências Humanas está trabalhando com a produção de sentidos decorrente do encontro entre o eu e o outro:

Ao levar em conta a particularidade do encontro do pesquisador com seu *outro* e, conseqüentemente, a especificidade do conhecimento que pode ser gerado a partir dessa condição, o que se destaca é a produção de um conhecimento inevitavelmente dialógico e alteritário. [...] Dialogismo e alteridade, na obra de Bakhtin, são conceitos que não podem ser pensados separadamente. (SOUZA e ALBUQUERQUE, 2012, p.111)

Ao lidarmos com a alteridade, não temos apenas a certeza da existência do outro, mas percebemos a necessidade da existência do outro. Precisamos da palavra do outro para conseguir dizer as nossas próprias palavras. O outro acaba se tornando um lugar de busca de sentido, tentativa de completar algo que nos falta, lembrando, porém, que não existe um saber universal, o que nos coloca dois problemas: a questão de conseguir realmente dizer o que é “cer-

to” e “errado” e a manutenção da incompletude dos sujeitos. Para Bakhtin, conhecer é reconhecer que existem lacunas que necessitam ser preenchidas, porém tais lacunas sempre existirão, já que o ser humano está continuamente em movimento e em luta, está sempre aprendendo, descobrindo, respondendo; o preenchimento total de lacunas, e assim uma concepção universal de certo e errado é apenas possível no pensamento positivista.

Outra observação que precisa ser feita é sobre o pesquisador. O pesquisador não fará um trabalho neutro, mas irá deixar-se afetar pelas circunstâncias e pelo contexto em que a pesquisa se desenrola. Não deve tentar controlar sua ação, mas sim explicitar como as circunstâncias o afetam, ou seja, deve relatar a compreensão que resulta de seu encontro com o outro:

A compreensão que o sujeito tem de si se constitui através do olhar e da palavra do outro. Cada um de nós ocupa um lugar espaço-temporal determinado, e deste lugar único revelamos o nosso modo de ver o outro e o mundo físico que nos envolve. Nesta perspectiva de análise, a ênfase está no lugar ocupado pelo olhar e pela palavra na construção de sentido que conferimos à nossa experiência de estar no mundo, sentido este atravessado por valores que fazem parte da cultura de uma dada época. (SOUZA e ALBUQUERQUE, 2012, p.112)

Com isso temos o conceito de exotopia, quando o outro tem um excedente de visão sobre mim, em outras palavras, uma consciência está fora da outra, uma consciência vê a outra como um todo, algo que ela não consegue fazer consigo própria. O meu olhar é limitado e apenas o outro pode preencher. Juntando os conceitos de exotopia (experiência espaço-temporal) e dialogismo (experiência vivida na linguagem), Bakhtin afirma que da mesma forma que minha visão precisa da visão do outro para se completar minha palavra precisa da palavra do outro para significar.

O sujeito só consegue ver seu lugar espacial e temporal quando entra em contato com a palavra do outro, quando este outro expressa com sua fala e olhar aquilo que eu sozinho não consigo enxergar. O outro irá me revelar coisas que eu desconheço em mim mesmo.

Tudo o que me diz respeito, a começar pelo meu nome, chega do mundo exterior à minha consciência pela boca dos outros (da minha mãe, etc.), com a sua entonação, em sua tonalidade valorativo-emocional. A princípio eu tomo consciência de mim através dos outros: deles eu recebo as palavras, as formas e a tonalidade para formação da primeira noção de mim mesmo. (BAKHTIN, 2003, p.373-374, apud SOUZA e ALBUQUERQUE, 2012, p.112-113)

Resumindo, o meu excedente de visão em relação ao outro e o excedente de visão do outro em relação a mim cria uma relação entre existências interdependentes. Sendo assim,

Bakhtin entende que as pesquisas em Ciências Humanas possuem uma maneira de agir baseada no entendimento de que a construção de conhecimento se dá no confronto de posições, lembrando que tanto a palavra do sujeito investigado quanto a palavra do pesquisador terão juízos de valores, e nesse confronto respostas possíveis serão negociadas entre as partes. Repetindo: o pesquisador nunca terá uma posição neutra, mesmo que tente disfarçá-la, visto que sua forma de avaliar o texto está ligada com sua forma de entender e valorar o mundo. O outro, sendo alguém e não um objeto abstrato apresentou uma palavra que será confrontada pelo pesquisador, que será refratada e exigirá uma resposta dele, não cabendo nenhum tipo de neutralidade:

Assim, vale destacar que entendemos, com base nesta abordagem, que qualquer pesquisa que envolva um encontro entre pessoas, que buscam produzir conhecimento sobre uma dada realidade, se dá em um contexto marcado por um processo de alteridade mútua, em que o pesquisador e seus outros negociam modos como cada um define, por assim dizer, suas experiências na busca de dar sentido à vida. (SOUZA E ALBUQUERQUE, 2012, p. 116)

O pesquisador se colocará como sujeito ao trazer perguntas e respondê-las, trazendo e compartilhando diferentes perspectivas com os sujeitos da pesquisa. A experiência vivida do pesquisador se torna produção de conhecimento a partir do momento em que um texto é produzido, esse é o caminho para a postura ética: o pesquisador se encontra com o sujeito, e após isto se encontra com o texto. É a materialização do texto que permite a construção e observação de conhecimento, da experiência vivida. Ao citar a experiência vivida, Bakhtin coloca ênfase no compromisso ético do pesquisador.

Bakhtin entende que cada ser humano é único, cada pessoa possui seu lugar único na vida, lugar este que não pode ser ocupado por outro. Ao pesquisar, o pesquisador efetua um movimento único, começando pelo seu encontro com o outro e seguindo para o ato da escrita do texto, “Nesses dois momentos o que está em jogo é a *responsabilidade do pesquisador por aquilo que pensa em um dado momento, ou seja, a assinatura do seu ato de pensar*”. (SOUZA e ALBUQUERQUE, 2013, p.117, itálico das autoras).

Há na pesquisa um movimento duplo e simultâneo entre um “pensamento sobre o mundo” (o pensamento teórico que tenta englobar o mundo) e um “pensamento no mundo” (o pensamento que faz parte do mundo). Assim a pesquisa pode contribuir tanto no sentido de elaborar conceitos que tentam envolver algo ou então na criação de uma forma de participação no mundo, e o pesquisador cumpre com seu dever ético quando responde (materializa o texto) a partir de seu lugar único.

Bakhtin irá apresentar a existência de dois mundos, o *mundo da vida* e o *mundo da cultura*. O primeiro “sendo o único em que nós criamos, conhecemos, contemplamos... é também o mundo que oferece um lugar para os nossos atos, os quais são realizados uma única vez no decorrer singular e irrepitível de nossa vida realmente vivida...” (SOUZA E ALBUQUERQUE, 2013, p.118), e o segundo onde os atos feitos por nós são representados, objetivados. São dois mundos separados, porém se influenciam mutuamente. A experiência vivida no *mundo da vida*, ao ser escrita, sistematizada, passa para o *mundo da cultura*.

No ato singular da materialização do texto por parte do pesquisador, há um movimento em duas direções: a construção do sentido do texto e a construção do pesquisador como um ser agindo dentro de sua singularidade: “Na singularidade do seu ato de pensar se unificam o mundo da cultura e o mundo da vida, sendo, assim, a responsabilidade desse ato de pensamento, a única via pela qual a perniciosa divisão entre a cultura e a vida poderia ser superada” (BAKHTIN, 1993 *apud* SOUZA e ALBUQUERQUE, 2013, p.119).

Uma característica importante da pesquisa em Ciências Humanas é que, se o conhecimento se revela a partir do encontro entre o pesquisador e o outro, tal conhecimento não pode ser forçado a um enquadramento que o limite, mas deve ser livre para relacionar certos textos quando assim se mostrar necessário.

Também iremos nos apoiar em alguns pontos metodológicos da Análise Crítica do Discurso (ACD). Segundo Meurer (2007, p.81) a ACD entende que as relações sociais e políticas possuem “um caráter parcialmente linguístico-discursivo”, e ao analisar textos também estamos lidando com “questões sociais que incluem maneiras de representar a “realidade” (p. 81), manifestação de identidades e relações de poder no mundo contemporâneo”. Meurer desenvolve seu texto apoiado na abordagem da ACD desenvolvida por Norman Fairclough.

Fairclough também trará uma definição de gênero: “um conjunto de convenções relativamente estável que é associado com, e parcialmente realiza, um tipo de atividade socialmente aprovado, como a conversa informal...” (2001a, p.161 *apud* Meurer, 2007, p.81). Porém Fairclough expande a preocupação do funcionamento do gênero quando afirma que também particularidades da *produção* e *consumo de textos* influenciam os gêneros, em sua forma e significação. Cada gênero terá seu próprio contexto envolvendo “diferentes agentes que o produzem e consomem”, segundo Meurer (op.cit., p.82). Ainda segundo o autor, Fairclough se preocupava em desenvolver um aparato teórico-metodológico que permita estudar tanto os *textos em si* quanto sua *interação com as estruturas sociais*.

Meurer mostra sete princípios teóricos que estavam presentes na ACD de Fairclough. A linguagem deve ser entendida como *uma forma de prática social* na qual textos e sociedade

se relacionam de forma bidirecional; a linguagem possui poder constitutivo, "o discurso cria, reforça, ou desafia: a) formas de conhecimento ou crenças, b) relações sociais, e c) identidades ou posições sociais" (Meurer, 2007, p. 82); é possível encontrar *traços e pistas de rotinas sociais complexas* nos textos, que devem ser deixados visíveis pela investigação da ACD; *relações sociais de poder* são visíveis nos textos, sendo preocupação da ACD perceber como as relações de poder são mantidas ou questionadas no uso da linguagem; existem articulações entre as formas de poder e a ideologia que devem ser explicadas; os textos possuem seu lugar dentro de um contexto histórico, ligado em "uma *corrente contínua de outros textos*" (Meurer, 2007, p.83), sendo que os textos podem se relacionar de diferentes formas, e por fim, a ACD tem também como objetivo mostrar aos indivíduos tais relações de força e poder que a linguagem pode exercer, relações que favorecem alguns enquanto desfavorecem outros.

Como vertente metodológica nos são apresentadas quatro perspectivas. A ACD procura ser *descritiva, explicativa e interpretativa*. A análise acontece em três níveis diferentes, ou *dimensões*, sendo a primeira o texto, analisando detalhes relativos ao léxico, estrutura do texto, escolha gramatical, etc. A segunda dimensão analisada é a *prática discursiva*, que foca em como o texto foi produzido, distribuído e consumido. Aspectos como intertextualidade e interdiscurso são, por exemplo, observados neste nível. A terceira dimensão é a *prática social*. Neste nível é observado "o que as pessoas efetivamente fazem, e como as práticas sociais se imbricam com os textos analisados". (MEURER, 2007, p.83).

A ACD irá diferenciar os termos texto e discurso. Segundo Meurer (2007) texto é entendido como a manifestação física onde o discurso é realizado, enquanto o discurso é um conjunto de princípios e práticas onde é possível enxergar a ideologia (forma de entender a realidade). É no discurso onde encontramos reflexos das relações hegemônicas. Também há o entendimento de discurso como linguagem em uso, prática social realizada no intermédio dos gêneros textuais. Há assim a possibilidade de aproximar o entendimento da palavra discurso tanto da concepção de texto quanto da concepção de ideologia, ou seja, é possível entender discurso tanto como materialização (uso) da linguagem quanto conjunto de ideias. O discurso tanto será influenciado pelas relações sociais quanto irá influenciá-las.

Desta forma, para tentar compreender como os textos são consumidos é necessário prestar atenção tanto no texto quanto nas características sociais que o permeiam. Entender que a sociedade tanto influencia quanto é influenciada pelos discursos significa compreender que tanto o indivíduo pode ser coagido pelo discurso quanto tem a capacidade de modificá-lo, criando assim novas *realidades sociais* ao usar o texto (poder constitutivo do discurso). Uma

ressalva feita pelo autor é que Fairclough entende que nem todas as realidades são resultantes de práticas discursivas.

A relação entre sociedade e cultura, porém se dá de forma opaca. Isto ocorre por causa do próprio caráter constitutivo do discurso e por causa de um processo de *naturalização* de realidades criadas, ou seja, algumas construções realizadas pelo discurso passam a ser entendidas como naturais, legítimas, de difícil desconstrução, como exposto por Meurer (2007). Junto com isso temos as relações de poder e hegemonia transpassando o discurso, que devem ser explicitadas pela ACD. Para poder observar as relações de poder, Meurer afirma que é importante para a ACD o estudo dos gêneros textuais, "Porque a escolha de textos e o seu modo de uso dependem frequentemente das formas de dominação estabelecidas (2007, p. 91-92). O autor dá como exemplo os tipos de texto que circulam na escola: não são apenas escolhas do professor e dos alunos, mas são também fortemente influenciados pela diretoria da escola, pelos PCNs, pelo MEC. Pressões exercidas pela sociedade também influenciam escolhas de textos. É assim observável que existe "poder *no discurso* e poder *por trás* do discurso" (FAIRCLOUGH, 1989, *apud* MEURER, 2007, p. 92).

O poder no discurso é mais evidente e visível, facilmente perceptível no próprio texto, o poder por trás do discurso não é tão visível. Este último é o que determina quando determinado gênero deve ser utilizado. Mostrar essas relações que acontecem no discurso podem ajudar a conscientizar as pessoas, criando assim resistência, também um dos objetivos de Fairclough, além de criar uma teoria e método de análise. Fairclough entenderá que discurso, poder e ideologia possuem forte ligação, já que é através do discurso (lugar de significações) que a ideologia (maneiras de entender o mundo) é transmitida, contribuindo para manter ou modificar relações de poder. As relações atuais de poder tendem a procurar uma forma de fazer com que as pessoas cooperem consensualmente, diferente de práticas antigas que se impunham através da força (Meurer, 2007).

A perspectiva dialógica de Bakhtin, principalmente o entendimento de cada texto responde a outros textos anteriores e será respondido por futuros textos também interessa para a análise de Fairclough. Os aspectos intertextuais dos textos interessam por trazerem reflexos de *gêneros construídos anteriormente*, assim como "estilos, relações sociais (autoridade ou poder), identidades e formas de representar o mundo" (Meurer, 2007, p.93).

A ACD de Fairclough se utiliza de conceitos da filosofia bakhtiniana para entender a linguagem. O entendimento da linguagem como espaço para luta de classes – temos aqui o

conceito da polifonia, as diversas vozes presentes nos textos²⁷ – possibilitou a ACD entender que a linguagem pode ser utilizada como uma forma de interação onde grupos estabelecem práticas que podem de alguma forma favorecer a si próprios em detrimento de outros grupos. Ao mostrar como a linguagem é usada, práticas sociais que antes eram utilizadas para garantir poder podem ser desfeitas através da linguagem, dando algum poder para quem anteriormente não possuía. A escolha lexical, a estrutura utilizada pelo sujeito também são determinados pela camada social na qual ele se encontra.

Outro fator importante da filosofia bakhtiniana que influenciou a ACD foi que se quisermos entender o funcionamento da linguagem, não devemos olhar para a estrutura linguística. O foco dos estudos devem ser as relações, já que não é possível desassociar o sujeito da linguagem. O meio social de uma conversa será seu centro organizador, e a construção de significados dependerá do contexto, da interação dos sujeitos (Ramalho, Viviane C. Vieira Sebba, 2005). Nisto temos algo dos gêneros do discurso interferindo na construção de significados, conceito que também influenciou a ACD na hora de analisar textos. Para finalizar essa breve demonstração, temos o entendimento dos textos produzidos em cadeia: um texto é a resposta de outro texto anterior e será respondido por um texto futuro. Essa noção bakhtiniana ajuda a entender como acontecem as interações de poder das camadas da sociedade, algo importante para a ACD. Esperamos ter mostrado brevemente como a teoria do autor russo influenciou a criação das ideias basilares da ACD de Fairclough.

A metodologia da ACD de Fairclough irá procurar analisar o texto, segundo Meurer (2007), em três dimensões diferentes, porém interligadas: o *texto*, *prática discursiva* e *prática textual*. Com a análise do texto temos o foco em descrição de elementos linguísticos, como léxico, opções gramaticais, coesão e estrutura. Na nossa pesquisa iremos analisar a dimensão textual dos jogos, sendo o anexo 1 a descrição dos jogos *A Parábola de Stanley* e *Oiligarchy*. Também iremos focar nossa análise em aspectos da prática discursiva, cujo foco é observar a produção, distribuição e consumo dos textos (jogos), assim como relações de intertextualidade e interdiscursividade e intenção dos jogos. A última das três dimensões que faz parte da metodologia da ACD é a dimensão das *práticas sociais*, que procura os aspectos de formação ideológica. Para tanto, iremos nos apoiar em comentários feitos pelos jogadores retirados da internet.

Ao olhar para os jogos eletrônicos, escolhemos tanto jogos que trazem algo diferente do simples entretenimento quanto um jogo voltado para o simples jogar. *A parábola de Stan-*

²⁷ Sendo essas vozes conflitantes ou não.

ley, *Oligarchy* foram os jogos selecionados por quebrarem com as convenções dos gêneros existentes na maioria dos jogos. Por outro lado temos *Minecraft*, jogo voltado para o entretenimento, originalmente criado por um produtor independente que tem sua mecânica voltada para a criação de coisas dentro do mundo do jogo. Ao observar a forma como os jogos foram feitos e como foram recebidos pelos jogadores passamos a entender um pouco como o objeto de estudo é atualmente entendido pela sociedade. Vamos agora aos jogos.

Capítulo 4 – Os jogos, sua mecânica e a linguagem

4.1 A parábola de Stanley

O jogo eletrônico *A Parábola de Stanley* é um jogo em primeira pessoa para um jogador, lançado em 2013, sendo sua primeira versão uma modificação de outro jogo, o *Half Life 2*. A modificação foi lançada em 27 de julho de 2011, encontramos uma versão no site *Mod DB*²⁸, um site dedicado a ajudar o desenvolvimento independente de jogos. Qualquer pessoa pode criar modificações e publicar no site. A modificação foi criada por Davey Wreden. A versão final do jogo, ou seja, quando o programa deixou de ser uma modificação, contou com a participação de Willian Pugh que foi responsável pela parte gráfica do jogo junto com um pequeno time de desenvolvedores. Este jogo foi lançado apenas para ser jogado no computador, não existindo versões para outras plataformas.

Uma modificação (ou *mod*) é um termo usado quando o código original do jogo é modificado. As mudanças podem variar desde simples reformulações gráficas até mudanças mais profundas, que alteram o jogo de tal forma que passam a impressão de ser um novo jogo, ou algo muito próximo disso. Conteúdos de modificações costumam ser novos itens, sons, armas, histórias, inimigos, modelos, lugares, texturas, músicas, etc. Algumas modificações irão converter totalmente o jogo (um jogo ambientado em um mundo de fantasia medieval pode ser totalmente modificado de forma a se tornar um mundo futurista baseado em ficção científica), modificar parcialmente o jogo (novas armas) ou corrigir erros de programação.

As modificações podem tanto ser uma reação espontânea do público ou algo feito pelos desenvolvedores do jogo original. As modificações feitas por jogadores costumam ser gratuitas. Algumas empresas veem os *mods* com bons olhos, e junto com seus jogos lançam os chamados SDKs, ou kits de desenvolvimento de software (*software development kits*), facilitando assim a criação de modificações por parte do público. As modificações necessitam que o jogo original esteja instalado no computador, ou pelo menos de parte da biblioteca de arquivos deste. O código do jogo original funciona como uma espécie de base para que o novo código modificado funcione, e assim o tempo de vida do jogo é aumentado através das novidades que as modificações trazem. A forma como Wreden fez a modificação permite aos jogadores acesso ao jogo sem ter que possuir *Half-Life2*, o jogo original, instalado no computador, visto que parte da biblioteca de arquivos necessária já vem na modificação.

²⁸ Disponível em: <<http://www.moddb.com/>>. Acesso em 22 set.2014.

Algumas modificações são tão bem sucedidas que acabam se tornando um jogo próprio, sem a necessidade de ter outro jogo instalado, e esse foi o caso de *A parábola de Stanley*²⁹. Ao ser relançado como um jogo deixou de ser gratuito. Ele é colocado na categoria de jogo *indie*. O termo *indie* vem do inglês *independent*, e é usado quando algum produto cultural é feito por algum músico, produtor ou artista que não possui nenhum contrato de publicação e/ou distribuição com alguma grande empresa. O fato de ser em primeira pessoa também rompe com a expectativa do jogador, já que é comum em jogos de primeira pessoa a ação ser baseada em combates. Ao dizer jogo em primeira pessoa estamos nos referindo à perspectiva gráfica do jogo, o ponto de vista do personagem do jogador. Teremos acesso direto aos olhos de Stanley e tudo o que vemos é o que Stanley vê.

O texto disponível no site *Mod DB* que descreve a versão primeira do jogo- a modificação- avisa: “A Parábola de Stanley é um jogo experimental em primeira pessoa dirigido para a narrativa. É uma exploração de escolha, liberdade, contar uma história real, tudo examinado através das lentes sobre o que significa jogar um videogame. Você fará uma escolha que não importará. Você seguirá uma história que não tem fim, você jogará um jogo que não tem fim”³⁰. A modificação pode ser jogada em poucas horas, e o criador do jogo, deu duas razões³¹: primeiro porque ele fez a modificação sozinho, e segundo porque a ideia é que o jogador seja encorajado a jogar o jogo novamente, porque a questão é justamente essa, jogar novamente para testar todas as possibilidades que o jogo oferece e assim entender a mensagem presente no jogo.

No site oficial do jogo, nos deparamos com o seguinte texto introdutório: “A parábola de Stanley é um jogo de exploração em primeira pessoa. Você jogará como Stanley, e você não jogará como Stanley. Você seguirá a história, você não seguirá a história. Você terá uma escolha, você não terá escolha. O jogo irá acabar, o jogo nunca acabará”³². A introdução misteriosa e ambígua diz muito do jogo, porém pelo fato de ser um jogo diferente dos outros, não fica claro o que o jogador pode esperar dele, apenas quando o jogador experimenta o jogo é

²⁹ *Counter-Strike* também é um jogo que surgiu originalmente como uma modificação e posteriormente virou um jogo completo, deixando de ser uma modificação.

³⁰ “The Stanley Parable is an experimental narrative-driven first person game. It is an exploration of choice, freedom, storytelling and reality, all examined through the lens of what it means to play a video game. You will make a choice that does not matter. You will follow a story that has no end. You will play a game you cannot win”, no original.

³¹ Em entrevista ao site Kotaku <<http://kotaku.com/5829254/the-stanley-parable-turns-video-game-storytelling-on-its-head>>. Acesso em: 22 de set. de 2014.

³² The Stanley Parable is a first person exploration game. You will play as Stanley, and you will not play as Stanley. You will follow a story, you will not follow a story. You will have a choice, you will have no choice. The game will end, the game will never end.

que o texto fica claro. Quando alguém utiliza palavras para determinar um jogo, como: jogo de tiro em primeira pessoa, RPG, plataforma, simulador, luta, estratégia, etc., o jogador já terá alguma ideia do que esperar. Quando, porém, o jogador sai do site oficial e vai para o site onde pode comprar o jogo, verá os seguintes marcadores associados: "comédia, narração, indie, primeira pessoa". Ainda são poucas pistas, porém o comprador pode contar com os comentários dos jogadores para descobrir mais a respeito do jogo, sendo que os comentários estão disponíveis na mesma página em que se compra o jogo.

O jogo *A Parábola de Stanley* é vendido apenas por mídia digital- não existe mídia física do jogo- o que restringe, ou especifica, sua distribuição. O jogador precisa de conexão com a internet para baixar (ter acesso ao) jogo e ter acesso ao código de ativação do jogo, prática atualmente comum no mercado, visto que a distribuição por meio digital facilita a venda dos jogos, e o código de ativação pago tenta restringir a venda ilegal dos jogos. Grandes desenvolvedoras comercializam seus jogos tanto no meio digital quanto da forma tradicional (em discos físicos), porém as desenvolvedoras independentes, por possuírem menos dinheiro disponível para investir na criação de seus jogos, dependem do meio digital para distribuir seus produtos.

Ao pesquisar o termo *The Stanley Parable* no mecanismo de busca Google, temos como um dos primeiros resultados de pesquisa o site oficial do jogo³³, com breve descrição do jogo, um link de acesso à demonstração gratuita do jogo e um link para comprar o jogo através da plataforma Steam, além de algumas imagens do jogo, alguns prêmios que ganhou e comentários de revistas digitais de jogos. Comprar no Steam significa que o comprador precisa ter uma conta nesta plataforma. É possível encontrar sites que vendem chaves de ativação para o jogo, mas mesmo assim é necessário ter uma conta no Steam para baixar o software. O registro nesta plataforma é gratuito, porém a pessoa registrada precisa ter no mínimo treze anos para criar uma conta.

Para entendermos como o jogo foi recepcionado pela sociedade de jogadores, os comentários das pessoas que compraram o jogo são essenciais para nossa análise. Vamos observar os comentários feitos pelos jogadores na plataforma Steam. A plataforma Steam, plataforma onde *A Parábola de Stanley* (APdS) é comercializado facilita a comunicação entre jogadores e desenvolvedores de jogos. Um assunto comum quando falamos de fóruns de jogos são procedimentos para resolver problemas ao rodar o programa e guias de como conseguir alcançar as conquistas e finais do jogo. Isso ocorre com APdS. Além dos fóruns é possível

³³ Disponível em: <<http://www.stanleyparable.com/>>. Acesso em 22 set. de 2014.

escrever análises do jogo. Os jogadores votam se gostaram ou não do jogo e escrevem o porquê de terem ou não gostado. Muitos jogadores escrevem comentários cômicos sobre os jogos. A empresa *Valve* que desenvolveu e mantém a plataforma Steam funcionando muitas vezes se utiliza destes comentários para saber em quais jogos deve prestar atenção e comercializar/dar destaque. Essas informações podem ser acessadas por qualquer um que visitar a página da plataforma³⁴. O jogo teve grande aceitação do público, sendo as análises muito positivas. Segundo o site, no momento da presente pesquisa o jogo recebeu 17,040 análises de jogadores, sendo que 92% das análises foram muito positivas.

Os comentários variam desde um simples "Bom jogo, A cada partida um final diferente. Recomendo"³⁵, até análises mais detalhadas, tanto do lado das pessoas que recomendam quanto de pessoas que não recomendam o jogo. Os comentários são divididos entre positivos (15.716 comentários nesta categoria no momento da consulta) e negativos (1.333), alguns possuindo humor. Coletamos da página do Steam oitenta comentários positivos e oitenta comentários negativos para ter uma ideia sobre quais características do jogo agradaram ou não. Colocamos em anexo um número reduzido de comentários, selecionamos os que expressam de alguma forma os pensamentos comuns dos jogadores.

O que foi selecionado como aspecto positivo pelos jogadores? O que eles entenderam sobre o jogo? Qual o público alvo de jogo?

Saber a idade do público alvo do jogo é algo relativamente complicado. Pelo conteúdo do jogo imaginamos que o jogador tenha que possuir alguma experiência no meio dos jogos eletrônicos e alguma idade para entender as questões que o jogo levanta, por isso talvez não seja um jogo voltado para crianças, porém não encontramos qualquer texto indicativo de idade nos sites visitados. Para criar uma conta na plataforma Steam é necessário ter no mínimo treze anos, e para ter acesso a alguns jogos o jogador também tem que ser maior de idade. APdS não é um jogo gratuito, mas não possui violência ou qualquer outro tipo de conteúdo que justifique a necessidade de restringir o público para maiores de idade.

Nos comentários positivos tivemos como elogios mais comuns: que o jogo é genial pela crítica que faz, é um jogo filosófico, possui boa narração, que o Narrador quebra a quarta parede, que o Narrador é divertido, que todos os finais devem ser jogados para que o jogador entenda o jogo. Como aspectos negativos encontramos os seguintes comentários: que o jogo é repetitivo, chato, curto demais pelo preço (uma das reclamações mais comuns), possui piadas sem graça, não é tão inteligente assim, não pode ser considerado um jogo, é um "simulador de

³⁴ Disponível em: <<http://store.steampowered.com/app/221910/>>. Acesso em 22 set. de 2014.

³⁵ Escrito pelo usuário MarquesHB. Comentário disponível no Anexo B.

caminhada", é um sermão, pode ser visto de graça no You Tube sem que seja necessário jogá-lo (e com isso gastar dinheiro) para entender a mensagem do jogo.

Vamos olhar alguns comentários mais detalhadamente. Começaremos com o comentário de Danilo³⁶:

Com uma premissa simples, "The Stanley Parable" faz o impossível: questiona o que significa a estrutura de escolha nos jogos, quão importante ela é, quão superficial, e tudo isso de dentro para fora. É uma aula de game design não apenas porque nada no jogo é desnecessário ou fora do lugar, mas também porque traz à luz todos os questionamentos que um criador de jogos deveria fazer para executar sua obra. Trata-se de um confronto constante entre jogador e criador em que expectativas distintas precisam encontrar um espaço de conciliação, e que acontece implicitamente em tudo aquilo que jogamos. Até onde o jogador deve ter liberdade de escolha, e até onde deve ir a mão do diretor? "The Stanley Parable" nada mais é do que o jogo mais essencial para se debater o papel e as possibilidades dos videogames nos dias atuais.

Temos aqui um comentário de jogador que caminha para o problema da liberdade de escolha dentro dos jogos, ponto tocado pelo jogo. Em vários momentos quando Stanley desobedece ao Narrador e o Narrador questiona Stanley é possível vermos essa questão de quem tem poder dentro dos jogos, lembrando que o Narrador pode ser considerado um programador e Stanley um jogador. Podemos dar como exemplo a seguinte fala retirada do jogo, caso Stanley decida ligar a máquina de controle mental:

Eu aplaudo o seu esforço, de verdade, mas você precisa entender; essa máquina não pode fazer tudo. Você devia ter libertado, desligado os controles, e partido. Se você quer bagunçar a minha história, vai ter que fazer melhor do que isso. Receio que você não possua tanto poder quanto acredita...

O Narrador constantemente lembra que, dentro do jogo, quem manda é ele. A única forma de ganhar, se assim pode ser interpretado, é quando Stanley deixa de responder ao Narrador, como se o jogador tivesse parado de jogar.

Outra questão levantada pelos jogadores é se APdS pode ser considerado um jogo, como podemos ver no seguinte comentário do jogador *rakudajin*, presente em original em inglês no anexo 2:

Boa ideia, alguma diversão etc... Mas não posso chamá-lo de jogo. E é muito curto. Vale pela 'tentativa', mas não vale seu preço. Se você não tiver nada para jogar e está cansado de enredos bobos em jogos- você pode querer experimentar. Mas caso o contrário- ignore-o.

³⁶ Os três textos citados nesta página estão disponíveis em <http://store.steampowered.com/app/221910/>. Acesso em 22 set. de 2014.

Vemos que o jogador no início de seu comentário diz que não pode considerar APdS um jogo, mas no final diz que, caso você não tenha jogo melhor para jogar, deve experimentá-lo, deixando não muito claro se estamos lidando ou não com um jogo. Caímos aqui na questão levantada por Frasca (2007), quando afirma que para algo ser considerado jogo também depende do sujeito. Enquanto o sujeito se sentir em jogo, mesmo que em uma atividade que não seja considerada jogo por outras pessoas, o sujeito estará jogando.

Se olharmos para o caso do APdS, teremos um programa de computador, para ser considerado jogo, se pensarmos nas palavras de Frasca, dependemos do ponto de vista de quem joga, porém se pensarmos na tradição dos jogos em primeira pessoa, APdS sai do tradicional, não deixa o jogador interagir com objetos, não tenta dar a impressão da liberdade, nem a sensação de que o jogador tenha completado algo. Isso traz uma sensação frustrante para o jogador, que criou expectativas de acordo com o que ele está acostumado. Vamos ver um comentário que caminha para essa direção argumentativa, escrita por *arthur.rochanetto*:

A proposta do jogo é muito boa, porém achei o jogo muito curto e, mesmo em promoção, o preço está salgado para um jogo tão curto. Não há muito o que fazer no jogo, não encontrei nenhum desafio ou algo que o tornasse interessante, por isso não o recomendo. É uma história (curta) narrada, onde você apenas anda com o personagem enquanto ela vai sendo narrada. Acredito que deveria ser um jogo gratuito ou muito mais barato pelo que ele proporciona. Nota 4/10.³⁷

Encontramos nesse comentário um resumo da maioria das reclamações feitas pelos jogadores. Reclamam que é um jogo curto, caro considerando seu tamanho, e vimos reclamações tanto em português quanto em inglês, com valores não apenas em dólares (comentário negativo número cinco do anexo 2), quanto em libras (comentário negativo número três), e em euros (comentário negativo número um); outro problema do programa/jogo levantado pelo jogador é que não possui desafio. Não passa de um programa onde o jogador anda por aí com alguém narrando. Por outro lado muito dos comentários positivos e negativos chamam-no de jogo, o que serve para mostrar, acreditamos assim, que Frasca (2007) acertou ao comentar que a subjetividade do sujeito deve ser considerada quando tratamos de jogos, assim como ainda é complicado entender o jogo eletrônico atualmente, e se quisermos expandir, o que é jogo de forma geral.

4.1.1 Stanley e o Narrador

³⁷ Acesso em em <http://store.steampowered.com/app/221910/>. Acesso em 22 set. de 2014.

O jogo *A parábola de Stanley* permite ao jogador fazer o papel de Stanley. Antes de poder assumir o controle de Stanley, é apresentada ao jogador uma breve introdução sobre o personagem. Stanley é o empregado número 427 de uma grande companhia, e não é dada nenhuma informação sobre que tipo de companhia é. Sua tarefa é simples: apertar botões. As ordens aparecem em um monitor, especificando quais teclas devem ser apertadas e por quanto tempo. O que acontece quando os botões são apertados não é dito. As únicas informações dadas ao jogador é que o trabalho de Stanley é apertar os botões descritos no monitor e que Stanley era muito feliz em seu trabalho. Um dia, porém, Stanley não recebe ordem alguma. O Narrador então diz que Stanley (agora controlado pelo jogador) resolveu sair de sua sala e investigar o que aconteceu. Provavelmente, diz o Narrador, Stanley não viu algum memorando, e então ele deve ir à sala de reuniões para ver se lá existe algum recado que possa esclarecer o mistério.

Após o jogador saber que Stanley não recebeu a ordem, o jogo permite ao jogador tomar o comando de Stanley. O jogador controla com o teclado e com o mouse a movimentação de Stanley, com quais itens interagir e para qual direção olhar. Ao sair de sua sala de trabalho para descobrir o que aconteceu, o jogador descobre que o lugar onde Stanley trabalha está deserto. Não é possível saber o que aconteceu com os outros funcionários. O jogo tenta reconstruir um escritório com várias representações gráficas de mesas, cadeiras, telefones, canecas, computadores, arquivos, divisórias, portas (trancadas na maioria das vezes), corredores, janelas (que não possibilitam ver o exterior, existe apenas uma luz branca), etc., passando a impressão de ser um escritório situado em algum andar não especificado de algum prédio. Não é possível saber mais sobre o lugar ou em que época a ação ocorre, existem apenas Stanley, o escritório e o Narrador. O Narrador é, exceto em certo momento do jogo, uma voz masculina com sotaque britânico. O jogo é narrado em inglês. Sempre quando o Narrador fala, aparece uma legenda, originalmente em inglês, com a opção de mudar o idioma da legenda ou desligá-la.

Enquanto o jogador controla Stanley o Narrador do jogo (o mesmo que narrou a introdução do jogo) irá constantemente dizer o que o jogador deve fazer, e o jogador tem a opção de seguir ou não ao Narrador. Neste jogo não há nenhuma criatura a ser morta, nenhuma arma, apenas o Narrador que tenta mandar no jogador. Toda a ação do jogo se resume em obedecer ou não ao Narrador, e constantemente o Narrador irá provocar o jogador caso não seja obedecido. O Narrador pode assumir uma postura mais ou menos amigável com o jogador de acordo com as ações que o jogador faz no jogo. Se o jogador tentar trapacear usando algum código de console, por exemplo, o Narrador irá dar uma lição. Um código de console é

quando o jogador, por meio de algum comando digitado no teclado, interfere diretamente no código do jogo enquanto joga. Em *Half-Life 2*, por exemplo, se o jogador habilitar o console e digitar 'sv_cheats1', as trapaças serão habilitadas. Ao digitar 'noclip', será possível atravessar paredes, se digitar 'impulse 101' terá todas as armas no seu inventário. Ao digitar 'sv_cheats1' em *A Parábola de Stanley*, o Narrador irá transportar o jogador/Stanley para uma sala, e nesta sala o Narrador dará uma bronca em Stanley. O Narrador possui algum controle do ambiente, podendo abrir e fechar portas de modo que ele tem alguma influência sobre o caminho que o jogador pode escolher, assim como transportar Stanley para lugares diferentes.

Jogos em primeira pessoa costumam ter um mecanismo que, ao apertar certa tecla do teclado ou mouse, o jogador pode interagir com o ambiente. Uma mesma tecla pode ser designada para abrir portas, armários, gavetas, pegar itens, usar itens, carregar itens, mudar coisas de lugar, apertar botões, entre outras opções dependendo do jogo. Jogos costumam incentivar o jogador a explorar o ambiente, e ao clicar em diferentes lugares o jogador pode encontrar itens, passagens, personagens ou mensagens que estavam escondidos e que podem de alguma forma ajudar ou atrapalhar o jogador. É uma prática comum explorar o ambiente do jogo clicando em vários lugares diferentes para ver se algo acontece. Alguns jogos irão facilitar o trabalho de busca com alguma dica visual, enquanto outros não darão dica alguma ou esconderão possíveis ações.

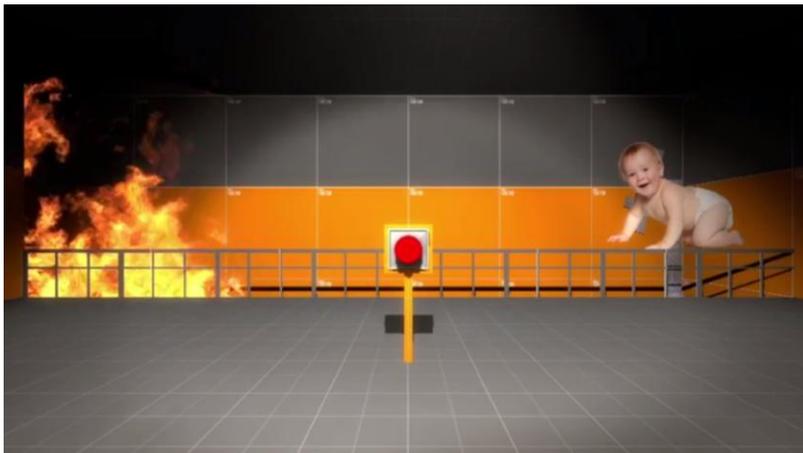
No caso de *A parábola de Stanley*, se o jogador resolver fazer o mesmo procedimento de busca, o Narrador irá frustrar o jogador usando de ironia em seus comentários ao dizer: "Stanley ficou tocando cada coisinha no escritório, mas isso não fez diferença alguma, nem avançava a história de maneira alguma". Por outro lado existem opções escondidas, como o armário das vassouras, um lugar acessível para o jogador, mas que o Narrador não comenta. Ao entrar no armário das vassouras, o Narrador irá ficar zangado com o jogador (como é possível ver na transcrição presente no anexo 1). Mesmo sendo desencorajado pelo Narrador, existem lugares que o jogador pode visitar, assim como segredos para descobrir. Temos aqui um exemplo de como o Narrador constantemente trabalha contra Stanley. Mais exemplos da questão Narrador versus Stanley podem ser vistos no Anexo 1.

Figura 3 – O local de trabalho de Stanley, sem os funcionários.



Fonte: The Stanley Parable. Screenshot do jogo.

Figura 4 – Stanley tem que apertar o botão para salvar o bebê do fogo.



Fonte: https://www.google.com/imgres?imgurl=https%3A%2F%2Fcdn3.vox-cdn.com%2Fthumbor%2FuRTp8YuQCdBZ5ImchI6DNLQrKR0%3D%2F10x0%3A740x411%2F1600x900%2Fcdn0.vox-cdn.com%2Fuploads%2Fchorus_image%2Fimage%2F21503987%2Fscreen_shot_2013-10-21_at_8.53.57_am.0.png&imgrefurl=http%3A%2F%2Fwww.polygon.com%2F2013%2F10%2F21%2F4861542%2Fthis-is-what-happens-after-four-hours-of-stanley-parables-baby-game&docid=V7tSVKkNiosnaM&tbnid=eWoit5KMWbeR5M%3A&w=1600&h=900&safe=off&ved=0ahUKEwixp8alkYnMAhWKH5AKHVgfCCMQMwgdKAAwAA&iact=mrc&uact=8. Acesso em 03 ago. 2014.

O jogo apresenta vários possíveis “finais”, porém é complicado trabalharmos com a ideia de final neste jogo, já que quando o jogador alcança esses “finais”, o Narrador reinicia o jogo³⁸. Não importa o que o jogador faça, ele sempre volta para o momento em que o jogador consegue controlar Stanley pela primeira vez. Tradicionalmente jogos com enredo apresentam

³⁸ Em algumas situações é o jogador que tem que reiniciar o jogo.

um fim para o jogador, quando o personagem conseguiu se vingar, salvar alguém, recuperar um objeto perdido, voltar para/chegar a algum lugar, vencer um obstáculo, conseguir primeiro lugar, acabar com alguma ameaça salvando assim o mundo, entre outras possibilidades. Em *A parábola de Stanley*, por outro lado, existem vários finais, e talvez uma única forma de "vencer", mesmo que o jogador não sinta que esteja vencendo. Voltamos aqui aos comentários negativos dos jogadores, que não sentiram que ganharam algo no jogo. Essa é outra discussão presente no jogo: o jogador, no fundo, não alcança nada ao jogar, não existe nenhuma realização em um jogo digital, apenas o apertar de botões, o trabalho de Stanley. Essa visão dos jogos também nos é transmitida através das conquistas do jogo, item que explicaremos a seguir.

4.1.2 Conquistas

A Parábola de Stanley possui *conquistas*. As conquistas (também podem receber o nome de troféus, medalhas, prêmios, desafios) são objetivos que, sendo ou não secundários (depende se o jogador faz questão ou não de conseguir todas as conquistas), estão de alguma forma separados do foco principal do jogo (Hamari e Eranti, 2011).

Tais recompensas servem apenas como um título de que o jogador conseguiu fazer determinado procedimento dentro do jogo, e cumprir tal procedimento não é necessário para avançar no jogo. As conquistas acabam virando um segundo jogo (Hamari e Eranti, 2011), uma espécie de competição que incentiva os jogadores a possuírem mais conquistas, quase funcionando como um currículo de jogador. Jogos eletrônicos mais antigos não possuíam um sistema de conquistas, esse é um acontecimento relativamente recente nos jogos eletrônicos. Algumas empresas fabricantes de jogos e consoles de *videogame*³⁹, como a *Sony*, *Microsoft*⁴⁰, *Valve*, *Nintendo*, etc. pedem que o jogador crie uma conta em seu sistema.

Alguns sites de jogos *on-line* em *Flash* também possuem esse mecanismo, como o *Newgrounds* e o *Kongregate*. Essa conta servirá como um currículo, mostrando uma identificação criada pelo jogador e as conquistas que ele possui. Ao ter acesso às conquistas que tal jogador possui também temos a informação de quais jogos o jogador tem. Além de servir como painel para mostrar as conquistas que o jogador possui, ter uma conta registrada possibilita acesso a seções de jogos multijogador, além de facilitar a criação de partidas entre amigos.

³⁹ A palavra console, em nosso texto, foi apresentada de duas formas. Uma é o console de comando, parte do programa do jogo que permite modificações no jogo digital, conforme usada anteriormente. Agora nos referimos aos consoles de videogame, aparelhos físicos onde são inseridas as mídias para uso.

⁴⁰ Segundo Hamari e Eranti (2011), jogos com o sistema de conquistas possuem melhor lucro do que jogos sem tal sistema. Ainda segundo os autores, os jogos lançados para a plataforma da *Microsoft*, a *X Box Live*, necessitam possuir um sistema de conquistas para poderem ser publicados, o que acaba pressionando os desenvolvedores de jogos a criarem conquistas mesmo contra a sua vontade. Geralmente conquistas acabam sendo colocadas nos estágios finais do jogo, o que pode afetar a qualidade destas.

Geralmente o jogador acessa as informações de conquistas quando está acessando sua conta em um painel fora do jogo. A única menção às conquistas, durante o jogo, é quando o jogador faz o procedimento necessário para alcançá-la: um aviso aparece no canto da tela por alguns segundos antes de desaparecer.

As conquistas são geralmente apresentadas ao jogador com os seguintes elementos: um nome, um texto explicativo e uma imagem. Algumas vezes as conquistas serão apresentadas de forma que o jogador entenda facilmente qual procedimento fazer para conseguir alcançá-la, porém algumas conquistas apresentarão poucas ou nenhuma pistas para o jogador. Hamari e Eranti (2011) dão como exemplo a conquista intitulada “Iron Horse” do jogo *Alam Awake*. A descrição da conquista é “deparar com uma locomotiva a vapor”, não deixando claro ao jogador qual procedimento deve ser feito dentro do jogo para conseguir alcançá-la. Algumas conquistas presentes em *A Parábola de Stanley* seguem o mesmo esquema: dar pouca ou nenhuma dica de como conseguir alcançá-las, enquanto outras simplesmente mostram exatamente o que fazer em sua descrição.

As conquistas presentes em *A Parábola de Stanley* podem ser interpretadas como piadas, provocações. Se por um lado algumas conquistas possuem um procedimento fácil para serem alcançadas (como tentar pular, clicar em uma opção, obedecer ao Narrador, sair e voltar do jogo), outras se mostram mais trabalhosas ou misteriosas. Vamos citar o exemplo da conquista "clicar na porta 430 cinco vezes"⁴¹. Ao clicar na porta 430 o Narrador faz Stanley ir e voltar dentro do escritório, clicando várias vezes em diferentes portas e objetos, com o intuito de que seja uma conquista 'significativa'. Não basta clicar em uma porta cinco vezes como é descrito, é necessário clicar em várias portas e objetos várias vezes para que a ação se torne 'significativa'. O problema é que clicar em portas não é algo difícil de fazer. Na verdade essa conquista continua a crítica presente no jogo: ao jogar o jogador não está realizando nada, está apenas apertando botões, como Stanley, não há nenhuma conquista realmente alcançada. Outra conquista que merece nossa atenção é a intitulada *Inatingível*.

A única conquista que de fato é problemática é a *Inatingível*, de caráter aleatório. Procurando descobrir como conseguir essa conquista, encontramos uma entrada em um site voltado para a comunidade de jogadores que mostra como conseguir as conquistas do jogo. Nesta página⁴² não há uma descrição de como conseguir a conquista, já que aparentemente, segundo as informações do site, essa conquista é adquirida de uma forma mais ou menos aleatória.

⁴¹ Descrição completa no anexo A.

⁴² Disponível em: <<http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=186748414>>. Acesso em: 03 abr. 2014

Existe, porém, um link⁴³ que leva para outra página (os textos aparentemente são da autoria de um autor que usa o pseudônimo de “Mute Gamer”), que mostra como conseguir essa conquista através de trapaça. Os jogadores, para tentar descobrir como conseguir essa conquista, resolveram fazer engenharia reversa do jogo, em outras palavras, “desmontaram” o jogo, procurando no código do jogo algo que pudesse dar alguma dica. Fazer engenharia reversa em jogos é uma prática que já é feita há algum tempo, e pode tanto ser usada para trapacear para criar algo, ou apenas pela curiosidade de explorar o código para ver como ele foi escrito. Vários jogos possuem em seu código resquícios de ideias antigas, mas que, por algum motivo (restrições técnicas, mudanças na história do jogo, falta de tempo, etc.) foram abandonadas em algum estágio de produção.

Ao fazer a engenharia reversa do código de *A Parábola de Stanley*, os jogadores descobriram que a conquista seria dada ao jogador aleatoriamente e também descobriram como modificar um arquivo do jogo para conseguir a conquista apenas apertando um botão. Ao pesquisar o fórum de jogadores⁴⁴ citado no texto escrito por *Mute Gamer*, vemos mensagens do desenvolvedor, reclamando do fato dos jogadores desmontarem o código do jogo para conseguir descobrir como conseguir a conquista. Existe outra entrada do desenvolvedor, na qual ele afirma que a graça da conquista era ver o trabalho dos jogadores tentando descobrir como conseguir a conquista, e que a cada atualização do jogo ele mudava algo no código de acordo com o que era colocado pelos jogadores no fórum. O fórum visitado é um fórum associado à plataforma *Steam*

4.1.3 ganhando o jogo?

Se existe uma forma de ganhar o jogo (de derrotar o Narrador) é desobedecendo-o. Obedecer todas as ordens do Narrador leva a um final 'feliz', se assim pode ser chamado. Stanley desliga a máquina de controle de mentes e então fica livre, porém para alcançar tal liberdade foi necessário seguir as ordens sem contestar. Stanley continuou apertando os botões ordenados até ser solto pelo Narrador.

Quando o jogador não atende ao telefone, como descrito no anexo 1, vemos que o Narrador mente, dizendo que se ele atendesse ao telefone teria um final feliz com sua esposa. Porém vimos que quando Stanley atende ao telefone ele é enganado pelo Narrador. Não há

⁴³ Disponível em: <<http://www.themutegamer.com/guide/the-stanley-parable/unachievable-achievement/>>. Acesso em: 03 abr. 2014

⁴⁴ Disponível em: <<http://steamcommunity.com/app/221910/discussions/0/792924412213692581/#c792924412415325550>>. Acesso em: 03 abr. 2014.

esposa ou apartamento de verdade, apenas Stanley em seu escritório, lugar que nunca foi de fato deixado, Stanley apenas imaginou que tinha saído do prédio, mas logo voltou ao seu triste e pequeno escritório. Cada botão apertado era uma ação da vida real (comer, ir trabalhar, sair com os amigos). Cada ação de Stanley era acionada por um botão, botão pressionado pelo jogador.

Não atender ao telefone abre um caminho que leva a um final, revelando que se Stanley não fizer nenhuma escolha o Narrador perde todo o seu poder. Ele necessita da ação de Stanley. Ou Stanley obedece tudo o que o Narrador manda, e vive uma vida feliz, ou não obedece em algum momento e acaba tendo um final trágico ou irônico. Porém a não escolha se mostra o pior problema para o Narrador. O jogo só existe quando há uma resposta de Stanley: sem resposta a história para, o jogo não existe, tornando o trabalho do Narrador inútil. Os créditos que aparecem no final desse conjunto de ações ajudam a criar uma impressão de final verdadeiro.

Constantemente o Narrador se coloca como criador do mundo do jogo. Ele pode ser colocado no papel de um programador. O Narrador se dirige algumas vezes a Stanley e algumas vezes ao jogador, sendo difícil em algumas situações distinguir com quem o Narrador está falando, temos assim a 'quebra da quarta parede' descrita pelos jogadores que comentaram positivamente a respeito do jogo.

Com *A Parábola de Stanley* temos um jogo onde o programador desafia o jogador a assumir uma posição diferente do que está acostumado em outros jogos, com o Narrador questionando aspectos da criação de jogos como: até que ponto existe a liberdade do jogador dentro do jogo?

Onde *A parábola de Stanley* se encaixa? Primeiro podemos observar como esse jogo se comunica com os outros. É um jogo em primeira pessoa. Existem vários gêneros diferentes de jogos que possibilitam a visão em primeira pessoa⁴⁵, como jogos de tiro, de corrida (fórmula 1, *stock car*, etc.), simuladores de voo, jogos de aventura, entre outros. Alguns jogos irão mandar o jogador cumprir missões simples, como pilotar o avião através de uma tempestade e aterrissar no aeroporto (como no *Microsoft Flight Simulator*), transportar cargas do ponto A para o ponto B sem danificar a carga ou o caminhão (*European Truck Simulator*), chegar em primeiro lugar na corrida, evitar que ladrões roubem o dinheiro, assaltar um banco, etc. Resumindo, diferentes jogos irão trazer diferentes opções para o jogador.

⁴⁵ Em alguns jogos a visão em primeira pessoa é a única opção de câmera, em outros é uma opção dentro de outras possibilidades de câmera.

Quanto mais detalhes o jogo possuir maior a sensação de liberdade que o jogador terá, mas *A parábola de Stanley* mostra que esse tipo de pensamento pode ser questionado. Ele quebra com a tradição de jogos de primeira pessoa por tirar a impressão de liberdade e poder que os jogos podem dar. Os criadores do jogo disponibilizaram um vídeo onde aparentemente um jogador chamado Raphael (não fica claro se eles realmente receberam esse e-mail de alguém, se eles juntaram várias críticas de vários jogadores ou se foi apenas outra brincadeira dos desenvolvedores do jogo) critica o jogo, e as críticas feitas por Raphael ajudam a entender um pouco sobre como o mecanismo do jogo funciona quebrando expectativas:

Eu acabei de jogar o jogo e gostaria de dizer que foi a coisa mais irritante que eu já joguei. Ele teve seus momentos legais, mas a experiência foi só de aborrecimento. O problema é que ele não toca o coração das pessoas. É um jogo sem emoções. Você pediu que alguma menina experimentasse seu jogo? Eu pergunto por que elas são abençoadas por serem menos lógicas que nós rapazes. Eu sou muito lógico, mas também muito emocional, por isso foi fácil para mim achar o jogo chato. O que aconteceu é que o jogo me frustrou. Eu me senti como se estivesse sendo levado em corredores, portas e planos de outra pessoa, para me entregar uma experiência que não me tocou. E o pior de tudo é que não havia nenhuma liberdade de escolha no jogo, não há maneira de mudar nada, nenhum impacto, nenhum poder, eu não realizei nada. Outra coisa é que eu não gostei foi a quantidade de diálogo do narrador, e que “Stanley” é repetido toda hora pelo narrador. No geral o jogo está em um bom caminho” Eu acho. Boa sorte e meus cumprimentos, Raphael. (Transcrição parcial do vídeo)⁴⁶

Alguns finais do jogo mostram a questão da liberdade de escolha dentro de um jogo. Muitos jogos apresentam apenas um caminho a ser seguido, outros dão um conjunto maior de escolhas. É muito comum existir a customização de personagens e/ou itens no jogo, assim como recompensas ao cumprir as missões. Em *A parábola de Stanley* não temos esse tipo de recompensa ou liberdade. O jogador tem duas opções dentro do jogo: obedecer ou não obedecer, porém todos os caminhos e ações que o jogador pode percorrer/fazer já foram anteriormente planejados. O jogador tem apenas a impressão de liberdade de escolha. Enquanto outros jogos (geralmente os títulos principais de grandes produtoras) tentam dar a maior impressão possível de liberdade de escolha, em APdS vemos que a partir do momento em que aceitamos jogar um jogo, iremos necessariamente ter restrições de liberdade pois nossas ações dependem do que o programador quer que seja feito. O programador irá deixar várias pistas para o jogador, enquanto o papel do jogador será interpretar as pistas, criar hipóteses de como proceder e testar tais hipóteses até conseguir prosseguir.

⁴⁶ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=AZ-IcS7mRSk>>. Acesso em 22 set. 2014.

No caso de APdS, se o jogador tentar trapacear, será levado para a 'sala séria' (descrita no Anexo 1), ou seja, a tentativa de trapacear já foi antevista pelo programador, que já preparou uma punição para o jogador trapaceiro. Porém o controle total dos acontecimentos, tanto na linguagem quanto nos jogos, não é certo. No caso da linguagem, mesmo que exista a tentativa de guiar ou prever os sentidos que o enunciado irá trazer para o outro, o outro ainda terá pontos de fuga para diferentes interpretações, caso contrário não existiriam desentendimentos ou espaços para a improvisação. Já com os jogos eletrônicos, algumas vezes e por diferentes razões, como por problemas no código do programa, o programador não conseguirá prever todos os movimentos do jogador, ou por algum outro tipo de falha, o jogador descobre formas de fazer coisas que não deveriam acontecer. Como exemplos podemos citar atravessar paredes para encurtar caminhos sem usar códigos de trapaça (algo possível em alguns jogos que não foram bem programados), formas de multiplicar itens e/ou dinheiro de maneira não desejada, descobrir procedimentos específicos que embaralham a memória do jogo gerando diversos tipos de resultados não previstos. Alguns tipos de problemas nos códigos são bem vindos: existe uma prática entre os jogadores conhecida como *Speed Run*⁴⁷, que consiste em chegar ao final dos jogos no menor tempo possível. Muitas dessas sessões de *Speed Run* exploram falhas no código do jogo. Essas falhas devem ser acessadas durante uma seção normal do jogo, ou seja, não é bem visto a utilização de programas externos. Tentando expor melhor o que acontece com os jogos eletrônicos, temos duas práticas de quebra/alteração de conteúdo: fora do jogo e durante o jogo. Jogos podem ser 'quebrados' enquanto um jogador está jogando, dentro do jogo, explorando falhas no código. Quando dizemos 'fora do jogo', nos referimos aos arquivos do jogo: não há um jogador jogando, mas uma pessoa mexendo nos códigos ou na estética do jogo, o jogo não está sendo executado, ou se estiver sendo, haverá algum programa ou equipamento que possibilita a edição do jogo, ou seja, é necessário um elemento externo para manipulação dos arquivos do jogo.

Para entender como um jogo pode ser comunicativo precisamos olhar para o processo de jogar APdS. Como já citamos anteriormente, ele difere da maioria dos jogos de primeira pessoa ao deixar poucas opções de interatividade no jogo, na verdade a única coisa que o jogador consegue fazer dentro e fora do jogo é apertar botões. O jogador aperta botões do teclado físico para que então o personagem Stanley possa apertar os botões no virtual do jogo. O trabalho de Stanley é apertar botões, ele aperta botões para usar o elevador, a máquina na sala do chefe, botões do teclado dos computadores do escritório para habilitar um final escondido

⁴⁷ Exemplo de um *Speed Run* disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=0M7IINwTFVw>>. Acesso em: 01 mai. 2015.

onde Stanley é levado em uma sala cheia de botões coloridos, enfim, tudo no jogo não passa de um apertar de botões. O fato de que é rápido chegar aos finais do jogo possibilita uma leitura mais fácil das mensagens que o jogo transmite, já que incentiva o jogador a testar as diferentes possibilidades de caminho que foram programadas, diferente de outros jogos nos quais se demora muito para descobrir o que uma ação diferente pode resultar no jogo, a facilidade de se chegar logo nos finais acaba por incentivar novas tentativas para ver os diferentes finais. A crítica sobre a liberdade de escolha dentro de um jogo, o fato do jogo poder ser ou não considerado uma obra de arte, os clichês dos jogos, estas críticas são transmitidas tanto pelo discurso do Narrador, quanto pelas consequências das ações quanto pelo o que é permitido ou não fazer (a questão das regras) no jogo. Toda a estrutura do jogo ironicamente coloca o jogador como um grande não realizador de nada quando joga. Não achamos que seja necessariamente assim, porém o fato dessa mensagem ser passada em um jogo (é um metajogo) nos chamou a atenção.

Uma possível interpretação do jogo, nos baseando principalmente no final em que Stanley atende ao telefone para falar com sua esposa e é enganado pelo Narrador, é que através dos irônicos acontecimentos com Stanley, desenvolvedores do jogo estejam de alguma forma criticando o jogador, pois o jogador está apenas apertando botões, e nada além disso. O jogador está preso em um mundo imaginário como Stanley. O jogador não tem liberdade dentro do jogo, e podemos fazer um paralelo com a vida: o quão livre realmente somos? Mas também podemos perguntar: quão presos realmente estamos? Stanley conseguiu vencer o Narrador quando deixou de obedecer a ele. Resumindo o que tentamos expor, temos um jogo de liberdade-restrição. O jogador tem que jogar dentro do que o código estabelece, porém o código pode ser reescrito. trabalhamos aqui com dois níveis, um dentro do jogo e outro fora do jogo.

4.1.4 Oiligarchy

Outro exemplo de como um jogo pode ser usado para passar uma mensagem através de sua mecânica é o jogo *Oiligarchy*. Criado em 2008 pela *Molle Industria* (uma produtora independente de jogos), *Oiligarchy* é um jogo no qual o jogador assume o papel de um diretor executivo de uma companhia extratora de petróleo, que tem como objetivo lucrar com a extração e venda do produto. A *Molle Industria*, criada em 2003, surgiu, segundo informações encontradas no próprio site da empresa, com o objetivo de defender “a independência dos jogos do domínio do mercado e sua transformação radical em objetos de mídia capazes de

criticar o status quo”⁴⁸. No site da produtora não existe nenhuma informação de público alvo, porém, por ser um jogo simples com uma mensagem política, acaba se tornando um jogo menos difundido, limitando assim seu acesso aos jogadores. *Oiligarchy* pode ser encontrado no próprio site (<<http://www.molleindustria.org/>>) ou em sites que reúnem vários jogos no formato *flash*, que podem ser jogados on-line sem a necessidade de instalar o jogo no computador. O jogo é gratuito.

Ao consultar o dicionário, vemos que “Oligarquia” (Oligarchy no original, a definição em inglês é semelhante a do português) significa “regime político em que o poder é exercido por um pequeno grupo de pessoas, pertencentes ao mesmo partido, classe ou família”⁴⁹. A palavra *Oil* significa ‘óleo’, no caso do jogo, o óleo de petróleo. Temos então na palavra “Oiligarchy” uma brincadeira, uma justaposição de palavras, significando “Oligarquia do Óleo”. Já no nome temos uma ideia sobre qual a visão dos criadores do jogo sobre como a indústria do petróleo funciona

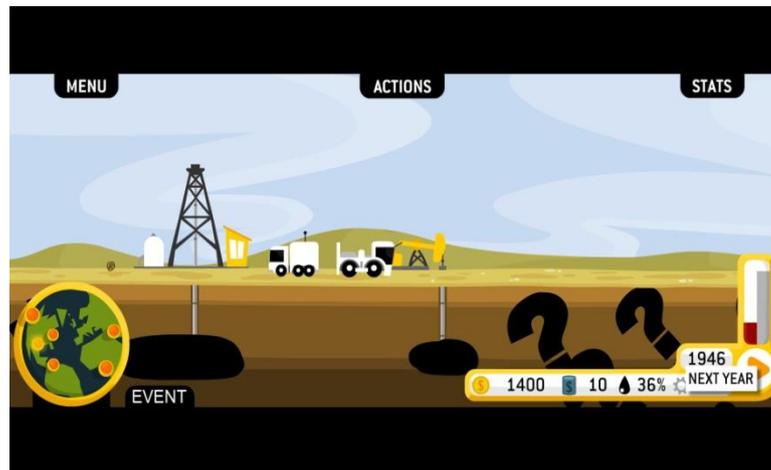
Os comandos são todos executados pelo mouse. O jogador clica nos ícones presentes na tela para executar ações, o jogo segue em turnos. O jogador tem a opção de aprender a jogar através do tutorial que é apresentado no início do jogo. No anexo 1 temos a descrição do tutorial. Se preferir, o jogador pula o tutorial e inicia o jogo.

O jogo começa no ano de 1946, pós-segunda guerra mundial, explorando poços no estado norte-americano do Texas. Inicialmente o jogador pode apenas lançar uma unidade para sondar o solo para procurar petróleo, e depois instalar uma estação extratora de petróleo e apertar o botão *próximo ano* para avançar o tempo. Cada vez que o jogador aperta o botão o jogo avança um ano. De cinco em cinco anos acontece a eleição presidencial.

⁴⁸ O texto original em inglês está disponível em: <<http://www.molleindustria.org/blog/molleindustria-manifesto-2003/>>. Acesso em 11 de set. de 2014.

⁴⁹ Consulta feita no dicionário Houaiss, versão digital 3.0 de junho de 2009.

Figura 1 – Explorando os poços do Texas.



Fonte: Oiligarchy. Screenshot retirada do jogo.

Além do Texas o jogador poderá extrair petróleo do Alasca, Iraque, Venezuela e da Nigéria. Inicialmente tanto o Alasca quanto o Iraque não podem ser explorados livremente, é necessário que o jogador cumpra algumas missões para poder explorar tais lugares. O Alasca é apresentado como um lugar que, apesar de ser um refúgio para a vida natural, é um lugar que deve ser explorado, não importando se a extração de petróleo prejudique a vida animal local. O Iraque é apresentado como lugar importante de extração de petróleo devido a quantidade de petróleo existente no local, porém dominado por um ditador. Ao clicar no Iraque pela primeira vez o jogador não poderá tentar extrair petróleo, ele verá a seguinte mensagem:

O Iraque escapou do alcance britânico e está se comportando como uma criança problema. Os imensos recursos petrolíferos não estão disponíveis para as empresas estrangeiras e o petróleo iraquiano tende a seguir para os países anti-ocidentais. Esperamos que mais cedo ou mais tarde alguém ensine a esta nação uma lição sobre mercados livres. (MOLLE INDUSTRIA, 2008)

Para poder extrair petróleo do Iraque o jogador precisa fazer missões especiais: o inimigo do inimigo, bagunçando a economia do Iraque, operação desprezo do deserto (missão que mostra os soldados norte-americanos invadindo o Iraque)⁵⁰.

A Venezuela possui políticas que protegem o país da extração estrangeira de petróleo. O jogador precisa completar missões secretas para garantir seu acesso ao petróleo venezuelano. É possível ter acesso à Venezuela no início do jogo, mas existem missões secretas que ajudam a proteger os interesses do jogador. Caso o jogador não faça as missões, indígenas ocuparão as plantas extratoras. A parte da Venezuela representada no jogo é a floresta. Ao

⁵⁰ Descrição das missões estão disponíveis no Anexo A.

colocar plantas de extração de petróleo na floresta, o jogador estará causando grande impacto na fauna e flora local, assim como estará tirando a moradia da população indígena. O mesmo ocorre no Alasca: a fauna desaparece por causa da extração.

Ao extrair petróleo da Nigéria o jogador lida com o problema dos moradores locais, os Ogoni. Os Ogoni são um povo indígena que residem na região sudeste da Nigéria e sobrevivem da pesca e da agricultura⁵¹. Em 1958 a empresa petrolífera *Shell* (ou *Royal Dutch Shell*) começou a produção de petróleo na região do delta do Níger. A extração de petróleo trouxe problemas ambientais: ocorreram vários vazamentos de petróleo, poluindo o rio Níger. O governo nigeriano defendeu os interesses da Shell, combatendo violentamente os protestos da população Ogoni⁵². Em 1990 foi criado o Movimento pela sobrevivência do povo Ogoni (*Movement for the Survival of The Ogoni People*, ou MOSOP) um grupo que tinha como objetivo defender de forma pacífica os interesses do povo Ogoni, como a necessidade de proteção do meio ambiente, desenvolvimento econômico e social e proteção das práticas culturais. Em 1995 líderes Ogoni⁵³ foram falsamente acusados, condenados em um falso tribunal⁵⁴ e enforcados.

O jogo faz menção ao episódio ao permitir que o jogador pague o governo nigeriano para expulsar de forma violenta os Ogoni de sua terra, para então poder colocar as plataformas de petróleo. Além disso, o jogador precisará constantemente pagar o governo para manter soldados nas plataformas extratoras de petróleo, protegendo assim a produção de petróleo. Em certo momento o jogador pode pagar ao governo nigeriano para enforçar ativistas, para servir de exemplo à população. Outra opção do cardápio oferecido ao jogador é ignorar a poluição que a extração gera, barateando custos de manutenção.

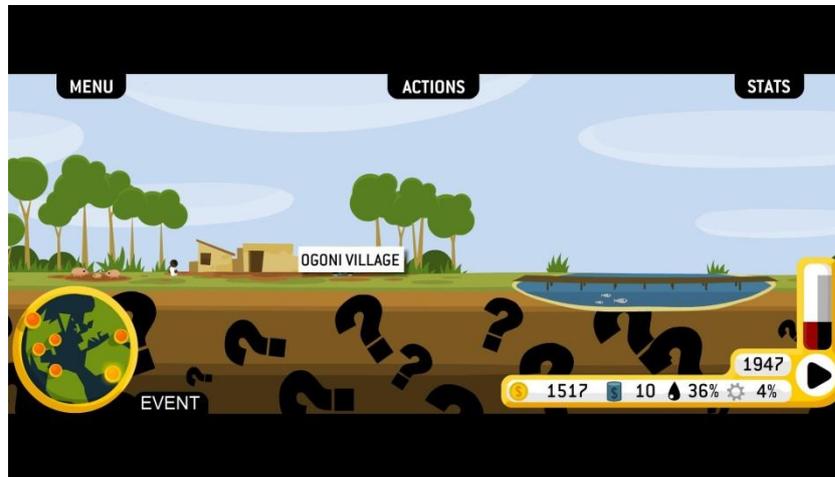
⁵¹ Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Ogoni_people>. Acesso em 12 out. 2014

⁵² Disponível em: <<http://wiwavshell.org/the-case-against-shell/>>; <http://en.wikipedia.org/wiki/Ogoni_people>. Acesso em 12 out. 2014.

⁵³ Sendo Kenule “Ken” Saro-Wiwa o líder do movimento Mosop. Ele foi condenado e enforcado. Posteriormente, em 2009, a Shell aceitou pagar 15.5 milhões de dólares para as famílias das vítimas para liquidar um processo onde ela foi acusada de infringir direitos humanos no delta do rio Níger. A companhia afirmou que não está relacionada às mortes dos ativistas.

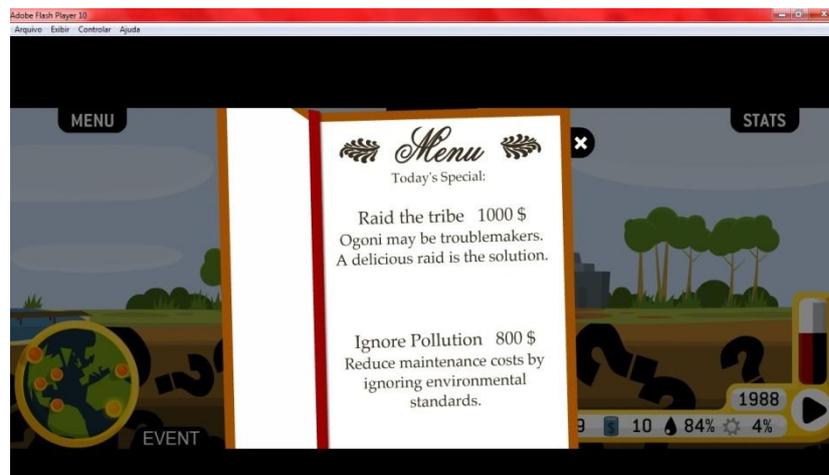
⁵⁴ Informação retirada de: <<http://wiwavshell.org/the-case-against-shell/>>. Acesso em 12 out. 2014

Figura 6 – A vila Ogoni, antes de ser explorada.



Fonte: Oiligarchy. Screenshot retirada do jogo.

Figura 7 – 'Menu' de serviços prestados pelo governo nigeriano.



Fonte: Oiligarchy Screenshot retirada do jogo.

As ações na Venezuela e Iraque dependem do jogador ter o financiado a eleição presidencial com uma quantia razoável de dinheiro a ponto de trazer o presidente dos Estados Unidos ao seu lado e completar as missões secretas.

O jogo possui um jornal fictício para mostrar eventos que acontecem no mundo do jogo. Alguns eventos são acionados por datas, enquanto outros dependem da ação do jogador. Além do jornal o jogador também recebe informações de leis que o governo aprovou. O jornal mostra as consequências causadas pelas leis que foram aprovadas. Outro mecanismo que ajuda a mostrar as práticas e consequências da corrupção de um governo são as missões secretas. As missões secretas ajudam o jogador a aumentar os lucros da empresa. De uma forma geral

as missões secretas irão citar a necessidade de se manter um país aterrorizado para incentivar a guerra ao terror, culpar 'ativistas verdes' para diminuir a influencia destes aos políticos e a manutenção da permanência de soldados no Iraque.

O jogador não pode ganhar o jogo se quiser um bom final. Se o jogador for um ótimo presidente de empresa, o mundo é destruído, se o jogador não corromper os políticos, melhores leis ambientais serão aprovadas e o mundo se tornará um lugar melhor, porém a indústria de petróleo perderá muita capacidade de lucro.

Este jogo pode ser inserido no que é atualmente conhecido como *Serious Games*. O termo surgiu em 1968, cunhado por Clark Abt, porém a ideia é anterior ao termo, tendo surgido nos anos 50, segundo Engenfeldt-Nielsen (2009). O termo é utilizado para jogos criados ou utilizados para propósitos outros além do puro entretenimento: jogos de computador educacionais (*edutainment*⁵⁵) e/ou voltados para propaganda (*advertainment*), jogos que transmitam mensagens políticas e de saúde. Para um jogo ser considerado sério ele não necessariamente precisa ser concebido assim, qualquer jogo pode ser entendido como um jogo sério dependendo de como o jogo é utilizado e como o jogador entende sua experiência de jogo (Engenfeldt-Nielsen et al. 2009). No caso de *Oiligarchy* temos um jogo que transmite uma mensagem política.

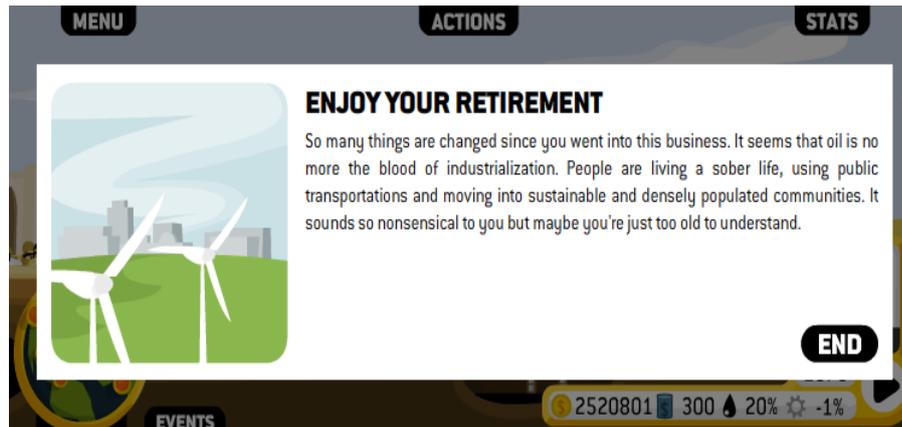
Uma forma que o jogo o usa para transmitir sua mensagem, além de todo o conteúdo textual, é a trapaça com o jogador: é impossível ganhar. O simples fato do jogador assumir o papel de um presidente de um grupo petrolífero já é algo errado. Se a empresa durar por muito tempo, a humanidade enlouquece em um planeta destruído, o que é ruim. Se a empresa falir, o que significa que o jogador não soube gerenciá-la, o modo de vida das pessoas melhora ao perder o vício do uso do petróleo, o que é bom, mas coloca o jogador na posição de um presidente de empresa incompetente. Não poder ganhar é uma forma de causar estranhamento ao jogador, acostumado a querer chegar no final quando o jogo apresenta um. Tal estratégia foi usada por Frasca(2007), em seu jogo *September 12th*⁵⁶. O jogo consiste em eliminar terroristas escondidos entre civis em uma cidade do oriente médio (vários civis e alguns terroristas aparecem movimentando-se na tela) jogando mísseis neles, porém o míssil não é lançado imediatamente quando o jogador aperta o botão mouse, ele demora algum tempo para ser lançado. O míssil não se mostra uma arma efetiva, visto que causa em dano em grande área, resultando em morte de inocentes. Os inocentes que sobreviveram e se encontram perto dos mortos choram a morte dos inocentes e viram terroristas, tornando impossível ganhar o jogo.

⁵⁵ Termo usado para qualquer jogo que usa entretenimento a serviço da educação (Engenfeldt-Nielsen 2009)

⁵⁶ Disponível em: <<http://www.newsgaming.com/games/index12.htm>>. Acesso em 18 mai.2014.

São exemplos de uso da dificuldade do jogo como forma de, usando os termos de Frasca (2007), dispositivo retórico, lembrando que o termo retórica é utilizado por Frasca no sentido de convencer o outro. Em ambos os casos são jogos onde ocorre a auto sabotagem.

Figura 8 – Tela de fim de jogo, quando o jogador não compra o governo e as leis aprovadas diminuem o poder da indústria de petróleo.



Fonte: Oiligarchy. Screenshot do jogo.

Junto com o fato do jogo sabotar o jogador, também se refere a muitos acontecimentos históricos relacionados à busca pela supremacia na extração de petróleo. Guerras contra o Kuwait e contra o Iraque; a guerra contra o terror na era Bush; a ideia de que os Estados Unidos forjaram os ataques terroristas para manutenção do medo no país; a atmosfera de corrupção interna e uso de força política e militar em relações externas; a resistência à utilização de novas formas de energia, enfim, vários acontecimentos relacionados ao mundo real são aproveitados pelo jogo na construção de um ambiente que tenta mostrar ao jogador um ponto de vista diferente. Por sua natureza simples, o jogo não entra em tantos detalhes históricos relacionados à extração de petróleo no oriente médio, apenas cita brevemente os conflitos ocorridos, dando a entender que a indústria petrolífera, através de corrupção do governo norte-americano e de práticas ilícitas teve sua parcela de culpa em vários conflitos armados. O governo, claro, também tem sua parcela de culpa, já que ele é corruptível.

O jogo pode ser encontrado em vários sites de jogos gratuitos, e não necessita de um computador potente para poder ser rodado, nem é distribuído em mídia física. Como citado anteriormente, o jogo possui um teor político/educativo, mostrando de forma simplificada como a corrupção entre empresa e governo funciona, assim como é danoso ficar dependente do petróleo, fonte de energia poluente, não renovável, e com uma extração que destrói o meio ambiente. Diferente do APdS, *Oiligarchy* não teve tanta visibilidade. Ao consultar resultados

no mecanismo de busca Google, enquanto o termo "*The Stanley Parable*" apresenta 678.000 resultados, o termo *Oligarchy* apresenta 7.120 resultados. O primeiro possui uma distribuição centralizada associada a uma comunidade de jogadores que são incentivados a escrever comentários sobre os jogos consumidos, *Oligarchy* é distribuído de forma dispersa. Acessamos o site Newgrounds⁵⁷, site onde pessoas podem publicar desenhos, músicas, e criações em formato *flash*, sejam jogos ou animações. De forma parecida ao Steam, o site possibilita a criação de contas dos jogadores, que votam para selecionar quais criações merecem aparecer na página inicial e quais devem ser excluídas. Ambos os sistemas se apoiam na classificação e comentários dados pelos jogadores para filtrar o conteúdo que será divulgado em suas páginas. Na classificação do Newgrounds o jogo recebeu 8.673 votos, foi visualizado 270,796 vezes e obteve pontuação 4.37, sendo o total 5.

O que foi dito pelos jogadores que acessaram o jogo através do portal *Newgrounds*? Consultamos oitenta análises de jogadores para conhecer o ponto de vista destes, e colocamos em anexo dezoito comentários que de alguma forma mostram que o jogo possui uma mensagem. A maioria dos jogadores acharam o jogo divertido, comentaram o fato de possuir vários finais, até qual ano conseguiram chegar, qual final conseguiram, quantos dólares conseguiram arrecadar até o final do jogo. Alguns jogadores comentaram a crítica que o jogo faz, como vimos no seguinte comentário feito por *Nepheer*: "Este jogo me agrada por sua maneira inteligente de criticar o modo como os produtores de óleo e o governo são corrompidos, e o pior é pensar que estamos caminhando para um Mundo Louco se as coisas não mudarem rapidamente(...)".

Por outro lado também encontramos um comentário de um jogador mais preocupado com a jogabilidade do que com o conteúdo do jogo:

Jogo único e importante. Este jogo foi feito para entreter ou para promover uma mensagem? Eu acho que é o último dos dois, infelizmente que tenha prejudicado a longevidade e qualidade geral do jogo, não para dizer que o jogo seja ruim, mas poderia ter sido melhor se a Molleindustria não estivesse tão focada em disseminar sua mensagem anti-capitalista (e caramba eu não acredito quantas pessoas aqui estão cegas para o fato que esse jogo é uma grande crítica ao Estados Unidos e ao capitalismo). Claro que a Molleindustria nunca colocou em nenhum de seus jogos o aspecto da diversão a frente da mensagem que eles querem transmitir, e eu vim lentamente começar a amá-los por causa disso. Por isso fazem jogos importantes e únicos, o que é algo que você não pode dizer do resto do mercado de jogos em Flash". (Comentário originalmente escrito em inglês por *egofisk*, disponível no Anexo 2, tradução nossa)

⁵⁷ Disponível em: <<http://www.newgrounds.com/portal/view/468403>>. Acesso em 02 jul. 2014.

Temos aqui uma crítica ao conteúdo dos jogos em flash. *Oiligarchy* se mostra diferente por ser um jogo que traz uma crítica ao sistema atual de dependência ao petróleo e à corrupção. Com isso temos um jogo com menor apelo popular para um público muito específico. O jogador, porém, critica que o fato de ser um jogo voltado a transmitir uma mensagem o fator diversão diminui. Mas, por ser algo diferente, *Oiligarchy* merece uma boa nota. Acreditamos que um jogo pode ser divertido e ao mesmo tempo pode transmitir uma mensagem séria, uma coisa não irá necessariamente afetar outra.

Também digitamos o nome do jogo no mecanismo de busca do You Tube. Uma prática comum dos jogadores atualmente é filmar suas seções de jogos. Alguns jogadores fazem guias de como avançar no jogo, mostrando procedimentos, armas, itens, como resolver quebra-cabeças, onde estão itens secretos, etc. Outros jogadores fazem críticas sobre o jogo, outros mostram curiosidades, fazem comentários humorísticos, etc. No You Tube encontramos 704 resultados relacionados às palavras *Oiligarchy*, sendo que nem todos os resultados são relacionados ao jogo. Com APdS foram 65.100 entradas. Diferente de APdS, *Oiligarchy* não foi questionado, nos comentários que encontramos, se pode ou não ser considerado um jogo, aparentemente os jogadores estão em consenso que o último é um jogo.

Iremos agora olhar para *Minecraft*, um jogo orientado para o processo.

4.2 Minecraft

4.2.1 Origem

A primeira versão de *Minecraft* surgiu na Suécia, em 2009, idealizado por Markus “Notch” Persson, e foi constantemente atualizada até ser oficialmente lançada em 2011. A versão *Alpha* pode ser baixada gratuitamente, enquanto a versão *Beta* precisa ser paga. (LASTOWKA,2011,p.9). O jogo é classificado como um *sandbox*⁵⁸, ou jogo de mundo aberto, sendo o foco do jogo a construção de coisas e exploração do cenário. Em 2014 a Microsoft adquiriu o jogo e sua empresa produtora, a Mojang.

Apesar das várias criaturas perigosas presentes no jogo, que podem tirar a vida do personagem controlado pelo jogador, e um dragão a ser derrotado, não existe nenhum enredo ou missões a cumprir; conta apenas com um sistema de conquistas. O jogo pode ser tanto jogado em modo um jogador quanto no modo vários jogadores. O jogador tem a opção de jogar em primeira pessoa (padrão do jogo) ou em terceira pessoa. Diferente de *A parábola de Stan-*

⁵⁸ "Caixa de areia" – Termo usado em jogos eletrônicos que apresentam um mundo aberto ao jogador, com a possibilidade de cumprir ou não missões. Podemos citar os jogos da série Grand Theft Auto como outro exemplo de jogo que costuma ser inserido nesta mesma categoria.

ley, que apresenta um mundo totalmente programado, pronto, acabado, *Minecraft* apresenta um mundo processualmente gerado. Isso significa que o mundo explorado pelo jogador é criado através de cálculos matemáticos enquanto o programa roda, cada nova seção de jogo irá apresentar um mundo diferente para o jogador. Se as possibilidades de interação aumentam em jogos que usam o processo de geração processual, a qualidade dos gráficos é sacrificada. O mundo de *Minecraft* é constituído por cubos, apresentando gráficos que de alguma forma podem remeter a jogos antigos. É possível observar os blocos constituindo as ovelhas, o chão, as folhas das árvores e as árvores.

Figura 9 – Exemplo dos gráficos do jogo.



Fonte: Minecraft. Screenshot do jogo.

Os cubos irão representar tudo no jogo, e diferentes texturas de cubos significam diferentes elementos (madeira, terra, metal, pedra, etc.) para o jogador construir. O jogo apresenta diferentes modos, a saber: *Survival mode* (modo sobrevivência), *Creative mode* (modo criativo), *Adventure mode* (modo aventura), *Spectator mode* (modo espectador) e por fim *Multiplayer* (multijogador).

No modo sobrevivência o jogador precisa coletar recursos existentes no ambiente para construir itens. O jogador inicia sem nenhum item, contando apenas com as mãos para coletar os materiais. Se quiser coletar madeira, o jogador irá precisar clicar várias vezes no mouse para conseguir cortar, com as mãos do personagem, a árvore e assim conseguir madeira. Com certa quantidade de madeira é possível construir uma mesa de trabalho. A mesa de trabalho é necessária para construir outros itens mais complexos. Com mais madeira e a mesa de trabalho é possível construir, por exemplo, um machado feito totalmente de madeira (que irá diminuir o número necessário de cliques para conseguir madeira ou outra matéria prima). Diferentes combinações de diferentes elementos irão resultar em diferentes objetos. Além de ferra-

mentas como machado, pá, enxada, picareta, entre outros, o jogador também irá coletar blocos de diferentes materiais para construir outras coisas, como por exemplo um abrigo, único lugar seguro a noite, quando as criaturas perigosas surgem em maior quantidade. O abrigo pode ser construído com blocos de terra ou pedra, e o jogador vai posicionando bloco por bloco até construir o abrigo que deseja. O jogador também tem que coletar madeira para poder construir a porta, construir baús para armazenar diversos materiais (a quantidade de itens que podem ser carregados é limitada, e caso o personagem morra os itens ficam espalhados no chão), coletar comida, criar armas para enfrentar alguma criatura perigosa (ou para facilitar a caça). Melhores matérias primas irão construir melhores armas, armaduras e ferramentas. A mecânica de pontos de experiência também está presente: ao derrotar monstros, criar animais, fundir metais, o jogador vai ganhando pontos de experiência que podem ser utilizados para encantar itens e assim torná-los mais fortes. Este modo apresenta uma barra de vida e uma barra de fome. Caso o jogador sofra algum dano (ataque de inimigo, contato com lava, grandes quedas, afogamento, fome) a barra de vida diminui. O personagem recupera os pontos de vida aos poucos caso não esteja com fome e pare de entrar em contato com o que lhe causou dano.

Modo criativo: Neste modo os jogadores possuem acesso a todos os recursos e itens do jogo através de um menu, podendo utilizá-los quando quiser. Nenhuma criatura causará dano nem será necessário buscar comida. Neste modo o personagem do jogador pode voar livremente pelo mundo. Este modo é utilizado principalmente para quem quer apenas construir coisas livremente, sem a pressão de ter que se proteger das criaturas e sem ter que gastar muito tempo para coletar o material necessário para suas construções.

Modo aventura: Este modo foi adicionado posteriormente no jogo (em 2012) para que os jogadores pudessem usar itens, mapas e aventuras criadas por outros jogadores. Este modo apresenta restrições não presentes nos outros modos (não poder destruir os blocos com a mão, por exemplo).

Modo espectador: Como o nome já deixa claro, neste modo o jogador apenas assiste o que acontece no mundo gerado pelo computador. É possível observar outros jogadores jogando, por exemplo, sem poder interagir.

Uma prática comum em jogos eletrônicos é a apresentação de um tutorial na primeira vez que o jogador inicia o jogo, apresentando os comandos básicos e introduzindo situações que exemplificam o uso dos comandos, como pudemos ver em *Oiligarchy. Minecraft* não segue essa tradição: o jogador inicia o jogo sem saber o que fazer. Porém, como é comum atualmente, jogadores procuram na internet por vídeos e sites que mostram o que fazer. Muitos desses tutoriais online, seja na forma de vídeo ou de texto, são feitos pelos próprios joga-

dores. Essa prática de jogadores ajudarem jogadores não é tão recente, mas com o surgimento de sites *wiki*⁵⁹ e a melhoria, assim como a relativa diminuição de preço, da tecnologia e acesso à internet, ficou mais fácil a criação de material por parte dos jogadores. Além de dicas os jogadores também começaram a trocar criações. Logo surgiram imagens e vídeos das criações dos jogadores. Não apenas fortalezas complexas foram feitas, mas os blocos de *Minecraft* começaram a ser utilizados como blocos de *Legó*, e várias coisas foram surgindo, desde rostos de personagens de desenho animado até grandes espaçonaves de filmes e seriados famosos, chegando ao ponto de jogadores recriarem mundos de outros jogos e até o governo da Dinamarca lançar sua versão virtual do país.⁶⁰

Figura 10 – Imagem do jogo World of Warcraft⁶¹



Fonte: <http://imgur.com/a/Vco1k?gallery>. Acesso em 26 set.2014

Figura 21 – Recriação do mesmo lugar em Minecraft.⁶²

⁵⁹ Wiki é um termo que se refere a uma ferramenta, geralmente para internet, que permite criação e modificação de textos de forma simplificada.

⁶⁰ Disponível em: <<http://www.gamespot.com/articles/danish-government-creates-entire-country-in-minecraft-users-promptly-blow-it-up-and-plant-american-flag/1100-6419412/>>. Acesso em: 17 abr. 2015. A notícia ainda mostra que jogadores conseguiram usar dinamite (apesar da tentativa de bloqueio dos criadores do mapa) explodiram coisas e fizeram bandeiras norte-americanas no mapa dinamarquês.

⁶¹ Disponível em: <<http://i.imgur.com/jDe7i.jpg>>. Acesso em: 17 abr. 2015.

⁶² Disponível em: <<http://i.imgur.com/EYLny.jpg>>. Acesso em: 17 abr. 2015.



Fonte: <http://imgur.com/a/Vco1k?gallery>. Acesso em 26 set.2014

Figura 12 – Thumbnail de um vídeo do Youtube onde é mostrado como fazer o rosto do personagem Homer Simpson.⁶³



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=7Qb22uRwTk0> . Acesso em 26 set. 2014.

Há no site oficial do *Minecraft*⁶⁴ um link (*community*) que dá acesso a um outro conjunto de links como endereços oficiais, endereços para quem usa sistemas operacionais da Apple, endereços de várias comunidades de jogadores, galerias de imagens dedicadas para o *Minecraft*, canais IRC, sites de desenvolvimento de jogos indie e sites de companheiros dos desenvolvedores. Podemos ver aqui a diferença de comunidades dos jogos. *Oiligarchy* não possui uma comunidade dedicada, algo unificado, conseguimos comentários dos jogadores olhando um dos sites onde o jogo foi divulgado. Em APdS temos a facilidade criada pela plataforma Steam em unificar a comunidade de jogadores, com *Minecraft* temos comunidades e fóruns criados por fãs em várias línguas, além do fórum no site oficial. Com isso podemos ter ideia da popularidade do jogo, visto que no caso de *Oiligarchy* temos um jogo simples que se preocupa em fazer uma crítica social, algo que talvez desestimule jogadores que preferem jogos complexos. Isto também ocorre com APdS.

⁶³ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=TztizLBL6GQ>>. Acesso em: 20 abr. 2015

⁶⁴ Disponível em: <<https://minecraft.net/>>. Acesso em:17 abr. 2015

Como podemos ver nos comentários em anexo, os dois jogos não possuem um apelo tão grande quando se deseja jogar novamente. Isto não ocorre em *Minecraft*, orientado para a diversão. Também procuramos no Google quantos termos aparecem ao digitar *Minecraft*, e obtivemos 133.000.000 resultados. No You Tube obtivemos, no momento em que pesquisamos, 42.200.000 resultados. Esses números nos ajudam a ter alguma ideia do tamanho da popularidade do jogo. Muitos vídeos existentes no You Tube mostram desde jogadores criando coisas complexas até seções de jogos com pessoas bêbadas. No caso dos jogadores temos comunidades variadas, em vários idiomas, onde eles compartilham criações dos jogadores, a arte (os jogadores podem entender assim também) que o jogador cria assim como novidades relacionadas ao jogo. Coletar informação do ponto de vista dos jogadores, neste caso, é mais complicado. A plataforma Steam centraliza as informações, com *Minecraft* temos muitas pessoas gerando muitos textos em vários lugares separados, criando relações complexas. Pesquisando em um fórum⁶⁵ voltado para *Minecraft*, e encontramos uma discussão a respeito da idade dos jogadores. O responsável pela abertura do tópico, o jogador *L25JD6324SAd4F2*⁶⁶ começou questionando o que os outros jogadores achavam de pessoas velhas (segundo ele com idades entre 16-30) jogando *Minecraft*. Não podemos saber qual foi a real intenção da pessoa que levantou a questão, porém, de forma geral, as respostas dadas ao jogador foram que não há idade para jogar *Minecraft*. A Mojang, empresa que cuida do jogo, também não diz nada a respeito de idade. Dessa forma vemos que, para uma grande parcela de jogadores, *Minecraft* é um jogo para todos.

Outra questão levantada no mesmo fórum, por outro jogador (*Fanatictekken*) é que o jogo foi perdendo qualidade nas atualizações que recebeu, apenas conteúdo inútil foi adicionado, já que *Minecraft* é um jogo de exploração e não de construção: "*Minecraft* não é sobre criar mapas e estruturas de *redstones*⁶⁷; em vez disto é sobre explorar o mundo maravilhoso (não mais) e construir coisas legais você mesmo"

Este comentário desencadeou várias respostas, mostrando que os jogadores entendem que *Minecraft* é tanto um jogo de exploração quanto de construção. *Fanatictekken* traz vários argumentos explicando porque está ruim jogar *Minecraft* atualmente. De forma resumida, o jogador reclama que os upgrades do jogo estão dando muita ênfase para o desenvolvimento do modo criativo, deixando o modo sobrevivência de lado. As novidades adicionadas são, segundo o jogador, inúteis, aleatórias. Além disso os mapas gerados pelo programa estão *fei-*

⁶⁵Disponível em: <<http://www.minecraftforum.net/forums/minecraft-discussion/discussion/2125268-what-do-you-think-about-old-people-playing>>. Acesso em 24.set. 2014.

⁶⁶ Comentários dos jogadores disponíveis no Anexo B.

⁶⁷ Elemento do jogo usado para acionar mecanismos.

os, sem graça, diferente do que era antigamente. O modo criativo *matou o jogo*, a possibilidade de ter acesso instantâneo aos blocos e itens do jogo tirou o *espírito de exploração*, perdeu-se a sensação de descobrir algo novo. Ele também reclama que faltam itens, *mobs*⁶⁸, blocos, sons ambientes, entre outros problemas. O jogo, pela idade que tem, já deveria ter maior diversidade de itens, *mobs*, blocos, etc.

Podemos ver um ponto interessante nas reclamações de *Fanatictekken*. O fato dele achar que um jogo com a idade que *Minecraft* tem deveria ter mais 'coisas' (itens, blocos, criaturas, etc.) nos mostra o eco de um pensamento comum no meio dos jogos eletrônicos: bons jogos devem possuir milhares de itens. Definir um 'bom jogo' sempre foi problemático, o desenvolvimento dos jogos eletrônicos sempre caminhou para lados diferentes. Alguns jogadores querem sentir maior liberdade de ação, ou possibilidades de interação, dentro de um jogo. Outros jogadores procuram gráficos mais realistas, outros querem customização de personagens e itens. Alguns jogadores, porém, irão procurar por algo diferente, alguma possibilidade que não tenha sido explorada anteriormente, alguma novidade na jogabilidade, alguns jogadores irão querer ter a liberdade de escolha dentro do que foi citado. Podemos ver inovação de jogabilidade quando a Nintendo lançou seu *Nintendo Wii* e a Microsoft lançou o *Kinect*, consoles que leem o movimento espacial do controle (no caso do Wii) ou do corpo do jogador (*Kinect*), trazendo uma nova forma de jogar, de interagir com o programa. Também podemos citar novamente APdS, como já citado, trouxe algo de novo ao causar estranhamento para os jogadores, atraindo assim muitos comentários positivos acerca desta novidade. No comentário de *Fanatictekken*, porém, vemos o tipo de jogador que se foca na quantidade de itens diferentes para avaliar o jogo. Jogos de MMORPG costumam ter um banco de dados de itens gigantescos, e essa variedade de itens, lugares e monstros novos costumam ser o foco de propagandas, não acrescentando de fato tanta novidade na forma de jogar o jogo. Podemos levantar aqui o seguinte questionamento: para um jogo eletrônico ser bom, é necessário que ele possua muitos itens/coisas a serem descobertos? Podemos entender que *Fanatictekken* representa a parcela dos jogadores que procuram jogos com muitos itens, como se isso fosse um fator determinante para um jogo ser bom, pensamento que costuma ser usado por editoras de jogos como algo positivo para a criação de um bom jogo. Variedade de itens pode ajudar a tornar melhor a experiência de jogar, mas não deveria ser fator para determinar se o jogo é ou não bom.

Além disso, também há a reclamação do jogador de que, com o modo criativo, tudo ficou fácil, não existe mais o mistério da exploração. Apesar de sua reclamação, os outros

⁶⁸ A palavra *mob* em jogos eletrônicos costuma ser utilizada para se referir aos monstros.

jogadores do fórum disseram que as atualizações trouxeram sim novos itens, e que, se o modo criativo estragou o jogo, que ele voltasse a jogar versões mais antigas do jogo.

O jogador *Armorika*⁶⁹ apresentou uma resposta interessante, resposta que iremos explorar. *Armorika* começa com um "Eu posso simpatizar com você". Ele concorda que o modo sobrevivência recebe pouca atenção, assim como a geração de terreno também perdeu a qualidade, "No entanto, eu discordo de você que o modo criativo, os comandos (trapaças ativadas por teclado), modo aventura e espectador arruinaram o jogo. Eles só adicionaram para o potencial do *Minecraft*". Para *Armorika* o jogo é "um jogo de plataforma de mundo aberto, onde todos têm direito a fazer exatamente o que elas desejam". Talvez seja essa a chave de sucesso do jogo. Diferente dos outros dois jogos analisados, temos aqui um mundo livre, nenhum objetivo ou mensagem a ser transmitido, apenas o livre jogar. O jogo é simples, tanto nos gráficos (não necessita de uma máquina potente para funcionar) quanto em suas regras. Isso nos ajuda a mostrar como um jogo simples permite diferentes usos. Se pensarmos aqui em desenho de jogos, temos um jogo de sistema emergente.

Salen e Zimmerman (2004) trazem a noção de sistemas emergentes em jogos de computador. Esse ponto de vista de funcionamento de sistema de jogos nos interessa pois acreditamos ver algo semelhante em *Minecraft*. Eles começam a explicação dos sistemas emergentes com o conceito de complexidade. A complexidade surge, sendo esta uma explicação resumida, dentro de um sistema quando este apresenta algum tipo de comportamento que tenha tanto alguma periodicidade quanto algo de caótico. Um sistema estático onde seus diferentes pontos se mostram iguais não trará nenhuma complexidade; um sistema caótico trará relações totalmente aleatórias entre seus elementos, de forma a não existir nenhum tipo de ligação entre elementos. Sistemas também podem ser periódicos, apresentando um padrão de comportamento eternamente repetido. Um sistema complexo, por sua vez, permite a coexistência de padrões e relações dinâmicas entre elementos. Um jogo, com regras simples, pode gerar comportamentos complexos e imprevisíveis. Para Salen e Zimmerman (2004) isso ajuda a construir significados nos jogos, além de ajudar a incentivar a criação de conteúdo por parte os jogadores. Continuando a explicação, uma característica que precisa ser mencionada à respeito de sistemas emergentes é que, usando as palavras dos autores, o todo é mais do que a soma das partes. Regras podem ser definidas, restrições padronizadas, mas o produto das regras, das restrições, não podem ser previstos. Mesmo que saibamos todas as palavras de um dicionário, não poderemos prever todos os enunciados que poderão ser ditos. *Minecraft* caminha para a

⁶⁹ Texto original em inglês presente no Anexo B.

mesma direção. Temos aqui mais um ponto de funcionamento aparentemente comum entre o funcionamento da linguagem e do jogo, que é sua imprevisibilidade.

Temos que lembrar que tanto APdS e *Oiligarchy* são jogos para serem jogados por um jogador. *Minecraft* permite jogo on-line com vários jogadores. Isto ajuda a criar uma forma de interação mais complexa entre sujeitos. Enquanto a discussão a respeito de APdS por parte dos jogadores tende a ser mais centralizada e *Oiligarchy* não possui nenhum tipo de comunidade que possibilite grandes discussões, *Minecraft* se mostra mais prolífero em questão de comunidades criadas por fãs.

Uma coisa que *Minecraft* popularizou, ou facilitou, foi a criação de conteúdo por parte dos jogadores. Não é algo novo, conteúdo criado por jogador é algo relativamente antigo. Os próprios jogos eletrônicos, como aponta Lastowka (2011) são criação de amadores. Antes da atual indústria de jogos existir, os primeiros jogos foram criados com propósitos não comerciais, como o jogo *Adventure* (de 1976), que foi feito por Will Crowther, um programador que queria aproveitar o jogo com suas filhas⁷⁰, ou então MUD (criado nos fins da década de 70), um projeto de estudantes da Universidade de Wessex. Esses jogos apresentavam interfaces simples, sendo que toda a ação acontecia na forma de textos verbais. Lastowka aponta que *Minecraft* segue a tendência da web. 2.0, o conteúdo criado pelos usuários, e não mais por grandes redes de criação e conteúdo.

Lastowka explica que tradicionalmente os grandes grupos de criação de conteúdo controlam o que deve ou não ser exposto nos diferentes meios de comunicação. Tais grupos possuem o dinheiro necessário para contratar profissionais especializados (escritores, diretores, atores, músicos, etc.) e para comprar a cara tecnologia necessária para criar e transmitir o conteúdo produzido. As empresas que produzem conteúdo recuperam o dinheiro investido na produção através da venda de licenças de distribuição. As companhias de distribuição recuperam o dinheiro de duas formas: ou vendendo diretamente o produto (como no caso dos livros), através de espaço para propaganda (como no caso do rádio) ou misturando as duas técnicas, como fazem os jornais. (Lastowka, 2011). No caso da maioria das mídias é necessário algum tipo de aparelho receptor, deixando apenas um único caminho de transmissão de informação. Nesse modelo de negócios o papel do amador fica em segundo plano. Os amadores, segundo Lastowka (2011), são criadores que produzem algo pelo simples prazer de produzir sem esperar algum retorno financeiro pelo trabalho. Algumas vezes a tênue linha que separa um amador de um profissional é sua habilidade em produzir algo de valor comercial. Quem não con-

⁷⁰ Como é possível ver em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Colossal_Cave_Adventure>. Acesso em: 16 abr. 2015.

segue atrair a atenção da indústria segue sendo amador, tendo limitações e dificuldades para expor seu trabalho (não consegue, por exemplo, expor suas obras em galerias, publicar livros ou atuar na televisão). O termo "Web 2.0" é usado para mostrar o deslocamento que acontece neste cenário. Ferramentas da internet como blogs, wiki, sites de compartilhamento de fotos, de desenhos ou de filmes facilitam a exposição dos trabalhos dos amadores para as massas. Antes de a internet ter a força que atualmente tem, os jogos eletrônicos surgiram como conteúdo gerado pelos amadores, como um exercício de programação, um teste para descobrir o que a máquina é capaz de fazer. Conteúdo criado por jogador não é novidade, mas com *Minecraft* tivemos uma popularização de conteúdo criado, seja por itens dentro do jogo ou por material externo, como histórias em vídeo publicadas no You Tube. Os jogadores gravam as seções de jogos, ensinando como fazer determinados procedimentos (criar uma imagem, um item, etc.) ou gravam o jogo interpretando personagens (como se fossem atores interpretando um papel).

Resumindo o que vimos sobre os jogos temos que em *Oiligarchy* um jogo que cabe na proposta do *serious game*, um jogo que tenta, junto com o divertimento, expor uma ideia; em *ApdS* um jogo eletrônico que critica os jogos eletrônicos, tocando no problema da liberdade dentro destes, e em *Minecraft* um jogo mais aberto se comparado com outros, um jogo que foca no processo de jogar, sem trazer objetivos, mas que ainda assim esbarra na questão levantada em *ApdS*: o jogador está preso em um mundo criado por outro, restrito ao código do programa. Até aqui tivemos um tema que nos seguiu: é possível perceber tanto nos jogos quanto na linguagem uma relação entre regras impositivas e possibilidade de liberdade. Precisamos voltar para as questões linguísticas se quisermos entender um pouco mais essa questão.

4.3 As dimensões textual, discursiva e social da ACD

Nos itens acima, exploramos de forma conjunta as três dimensões previstas por Fairclough, quais sejam:

- a) A dimensão textual: a ênfase nesta dimensão recai na descrição, motivo por que nos detivemos em descrever detalhes do funcionamento de cada um dos jogos; possibilidades de caminhos que o jogador encontra em *A Parábola de Stanley*, com exemplos de como o Narrador constantemente se coloca na posição de criador (programador) enquanto posiciona Stanley no lugar do jogador, ao mesmo tempo em que coloca o jogador na posição de Stanley, criando certo estranhamento ao jogador, criticando ao mesmo tempo as convenções da indústria de jogos e o posi-

cionamento dos jogadores em relação aos jogos; o conteúdo presente em *Oligarchy*, a imagem que o jogo cria das indústrias petrolíferas e do governo corruptível, constituindo uma atmosfera voltada para convencer o jogador de que é prejudicial manter uma economia enraizada na extração de petróleo através de textos. Ao mesmo tempo em que é construído a atmosfera de corrupção e manobras políticas ilícitas, temos exemplos de como combater a dependência do petróleo. Para tanto, além de imagens, os criadores usaram textos em forma de notícias, leis e *briefings* de missões político/militares para transmitir suas mensagens. *Minecraft*, por sua vez, não coloca o jogador em nenhum papel social. O jogador manipula um avatar que deve 'sobreviver', ou simplesmente interagir com o ambiente e/ou outros jogadores. Não existem ordens ou instruções. O que podemos avaliar no jogo é seu gráfico, mais próximo dos gráficos de jogos antigos.

- b) A dimensão discursiva: a ênfase recai na interpretação, e neste caso recorreremos particularmente a procedimentos de intertextualidade, ao buscarmos acompanhar e entender como se deu a receptividade dos três jogos em diferentes plataformas virtuais; comentários da plataforma Steam, no caso de APdS; no site Newgrounds, no caso do *Oligarchy* e no caso de *Minecraft*, questionamento sobre a idade dos jogadores e como jogar retirados de um fórum dedicado ao jogo.
- c) A dimensão social: neste caso, a ênfase se dá na explicação, recorrendo-se às categorias de ideologia e de hegemonia, algo que se tornou mais evidente, por exemplo, nos comentários que encontramos a respeito de *Oligarchy* e de sua crítica ao capitalismo. Nos outros dois jogos questões ideológicas e hegemônicas também se fazem presentes, já que, em *A Parábola de Stanley* estamos em frente de algo que pode ser considerado um metajogo, um jogo (ou *software*, os jogadores discordam sobre este ponto) que se utiliza dos mecanismos do jogo eletrônico para fazer críticas ao meio dos jogos eletrônicos, às convenções que a indústria incorpora em seus jogos, práticas que acabam empobrecendo a criação dos jogos; com *Minecraft* temos um jogo (ou um brinquedo digital) que possibilita uma forma mais livre de jogar, um jogo que traz uma ideia maior de liberdade e incentiva a criação e troca de conteúdo por parte dos jogadores.

4.3.1 O jogo da linguagem

Conforme vimos os jogos eletrônicos não surgiram necessariamente como um produto a ser consumido, mostramos de forma resumida pelo menos dois pontos que serviram de inspiração para a criação de jogos de computador: chamar a atenção do público para os computadores e a vontade de se expressar através dos códigos de programação. Nesse processo de criação dos jogos vimos que existiu a influência- presente até hoje- dos jogos de mesa, de tabuleiro e outras formas de brincar, como por exemplo, o faz de conta.

Nisso, em nosso entender, podemos presenciar o processo de funcionamento dos gêneros, trazendo aqui as palavras de Bakhtin:

O gênero sempre conserva os elementos imorredouros da *archaica*. É verdade que nele essa *arcáica* só se conserva graças à sua permanente *renovação*, vale dizer, graças à atualização. O gênero sempre é e não é o mesmo, sempre é novo e velho ao mesmo tempo. O gênero renasce e se renova em cada etapa do desenvolvimento da literatura e em cada obra individual de um dado gênero. [...] O gênero vive do presente mas sempre *recorda* o seu passado, o seu começo. (BAKHTIN, 1981, p.91)

Neste movimento do gênero temos o funcionamento das forças centrífugas e centrípetas. Ao definir o gênero, Bakhtin irá dizer que ele é "relativamente estável". Filho, Francisco A. (2010) interpreta o termo 'estável' como algo relacionado à força centrípeta e a palavra 'relativamente' como representante da força centrífuga. O autor afirma que as várias vertentes de estudos existentes sobre os gêneros de linguagem defendem que existem duas forças opostas, porém interligadas que atuam na linguagem: a *força centrípeta*, relacionada à estabilidade, generalização, (normatização, unificação e homogeneidade da língua segundo Bakhtin); e como força oposta a *força centrífuga*, que desestabiliza, relativiza, dinamiza, *plasticiza*, surpreende (forçando para a estratificação e heterogenização da língua, segundo Bakhtin). Essa constante atuação de forças ajuda a causar o problema da relativa liberdade da escrita. Se de um lado a repetição é necessária para entendermos as coisas, por outro lado temos uma restrição de movimentos, restrição temporária que em algum momento poderá sofrer modificações.

Bakhtin originalmente usa as noções de força centrípeta e centrífuga de forma diferente. Ele se refere ao mundo cultural que possui uma natureza heterogênea, por isso não oficial- a *força centrífuga*- mas que sofre constante tentativa de imposição de ordem, o qual foi nomeado de *força centrípeta*, um movimento de forças 'oficiais' (Morson e Emerson, 2008). Ainda esclarecendo alguns pontos sobre a construção de significados, olharemos novamente para o *Enunciado*. Para Bakhtin (2003, p.369) a construção de sentido se dá em dois planos, o *plano da repetitividade da língua e no plano da não repetitividade do enunciado*. A constru-

ção de significados constantemente lida com algo que será repetido e algo que somente aparecerá no uso, no contexto. Em outro texto do filósofo russo temos uma continuação do problema do enunciado. O enunciado, ou a *enunciação completa* possuirá um *tema*, um "sentido definido e único" (BAKHTIN, 2009, p.133). O tema da enunciação será algo *único, individual e não reiterável*, pois o tema não é composto apenas de elementos como as palavras, as formas sintáticas e morfológicas, mas também de elementos não verbais: "Se perdermos de vista os elementos da situação, estaremos tampouco aptos a compreender a enunciação como se perdêssemos suas palavras mais importantes" (BAKHTIN, 2009, p.133-134). Por outro lado também existe uma parte do enunciado- a *significação*- que diferente do tema, *é reiterável*, se repete.

Novamente jogamos com uma situação que depende de duas partes: a significação da palavra como algo que tanto traz algo historicamente estabelecido quanto algo de seu contexto atual. Bakhtin então diferenciara a significação como um *estágio inferior da capacidade de significar* enquanto o tema seria um *estágio superior da capacidade de significar*, sendo o primeiro investigável pelo sistema da língua e o segundo pelo contexto. Uma análise completa da linguagem deve considerar ambas as partes. Nos jogos, isso equivale a analisar as regras do jogo (ou sua mecânica no caso dos jogos eletrônicos) e uma seção de jogo, para observar como os jogadores se comportam.⁷¹ Ainda olhando para o enunciado bakhtiniano, lembrando que o enunciado nunca é algo isolado, mas existente dentro de uma corrente contínua de enunciados, inserido em seu tempo e contexto, respondendo outros enunciados e servindo como impulso para novos enunciados, nos lembrou de algo dito no primeiro capítulo, sobre o pensamento de Huizinga, que um jogo jogado solitariamente dificilmente gera cultura, a interação entre vários jogadores é fértil para a cultura.

Gostaríamos de retomar aqui os conceitos de *ludus* e *paidia* formulados por Caillois. Neles vimos a questão da existência de jogos mais livres e de jogos com um sistema de regras mais rígidas, e que um mesmo jogo pode ser interpretado das duas formas pelo jogador. Ao pensarmos na questão da liberdade de escolha levantada em ApdS, vemos que temos um impasse: será que existe liberdade total? Talvez os conceitos de *ludus* e *paidia*, juntamente com o funcionamento das forças centrífugas e centrípetas nos ajudem a entender a liberdade como um processo que nos acompanha constantemente, ora com maior força, ora com menor força, e não como um ponto de chegada que possa ser alcançado. Esse processo de liberdade somente terá sentido com a constante presença das restrições. Se pensarmos no funcionamento da

⁷¹ De certa forma, Frasca (2007) chega a citar algo parecido, sobre a necessidade de observar o jogador em jogo, porém nosso trabalho difere no sentido de focar mais os estudos linguísticos.

linguagem, em nosso entender, talvez a construção de novos sentidos não exista nem na liberdade total ou na restrição total (nem sabemos se esses pontos são alcançáveis), mas sim no processo de lutas entre as duas forças. Uma ressalva feita por Bakhtin (2003) ao citar a questão estilística dos gêneros é que cada gênero possuirá maior ou menor abertura para a individualidade, sendo os gêneros artísticos os mais propensos para a abertura do estilo individual. Esse movimento duplo entre novo/repetido não está apenas presente nas forças centrípetas e centrífugas, mas também no próprio enunciado. Junto com esse movimento gerado pela competição de forças, temos a constante reavaliação que os sujeitos trazem ao enunciar, ajudando na criação de novos significados.

Uma característica tanto dos jogos quanto da linguagem que acreditamos contribuir para os movimentos de liberdade, inovação e abertura é a da incerteza, que iremos explorar a seguir.

Lembrando que o termo gamificação foi criado para tratar da sistematização de passos com o foco no resultado, nas recompensas e na quantificação para 'facilitar' processos da vida, também é possível deslocar para a vida o sentimento de jogo voltado para o processo, como entendemos a afirmação de Carolina Votto Silva (2011) ao mostrar as propostas artísticas de Hélio Oiticica. Oiticica apresentou duas propostas de arte, sendo que a primeira proposta surgiu em 1966 e a segunda em Outubro de 1974. A proposta de 1966 é uma sala de bilhar de determinada cor onde convidados vestidos com cores escolhidas por Oiticica jogam bilhar. O simples fato de jogar em um ambiente e com roupas de determinada cor faria com que, segundo o próprio Oiticica, viesse à tona “toda a plasticidade da própria ação-cor-ambiente”. (OITICICA, H. 1986 *Apud* SILVA, C.V, 2011, p.1480). A segunda proposta, ou uma *carta-proposição*, na qual Oiticica propõe uma troca de impressões e sentimentos, um "TODO MEU que daria o poético que do AMBIENTAL QUE ME CERCA" (OITICICA, H. 1986 *Apud* SILVA, C.V, 2011, p.1480).

Com a Sala de Sinuca temos o foco no “sentido vital do ato de jogar” e no “caráter transitório e fugidio da vida”. A autora aproxima a concepção de jogo do artista e da criança de Nietzsche: “Neste mundo, só o jogo do artista e da criança tem um vir a ser e um perecer, um construir e um destruir sem qualquer imputação moral em inocência eternamente igual”. Ainda segundo a autora:

H.O encontra no ato de jogar mais uma possibilidade de se fazer antiarte, através do sentido da participação no jogo, segundo o artista o ato de jogar impele o participante ao prazer, transforma a obra de arte em prazer destituído do mundo da moral e dos valores. Os jogadores se permitem somente jogar e jogam quando desejam, “a obra é prazer e como tal só pode ser livre. (SILVA, C.V, 2011, p. 1481)

A sala de jogo funciona como um ambiente para prazer. Na segunda proposta o artista fornece seu ambiental e pede em troca as vivências significativas do outro. A autora entende que há uma aproximação com a ideia de jogo de criança formulada por Heráclito, que é o jogo sem finalidade determinada, “todo o enfoque do jogo está no movimento de escuta e obediência ao próprio jogo, que como um todo vai se autodeterminando à medida que se joga” (SILVA, C.V, 2011, p.1489).

As concepções de jogo trazidas pela autora também trazem a importância do processo, ao entender que existe a proximidade da proposta-jogo de 1974 com o a palavra grega *Paízein*, que delimita um jogo com regras, porém sem finalidades competitivas, apenas valendo a gratuidade de jogar. Segundo a autora, Heráclito atesta em seus textos: "O acontecimento do mundo é uma criança jogando, brincando com pedrinhas: o reinado da criança" (SILVA, C.V, 2011, p.1482). Seguindo o raciocínio do foco no processo do jogo, e relacionando o jogar com a arte a autora traz o ponto de vista de Nietzsche, que considera a definição grega de jogo como algo próximo à arte, pois o ato de se fazer arte se aproxima, segundo a autora, à brincadeira da criança. Nisto temos um movimento de entrar em outro mundo, em outro tempo, algo que na nossa interpretação é semelhante, se não próximo, ao círculo mágico descrito por Huizinga.

Temos que considerar a questão do acaso do jogo e da linguagem. Acreditamos que a incerteza do acaso é um fator importante para a criação do novo, um ponto de escape para a liberdade. Para tanto iremos usar o conceito de *rizoma* descrito por Deleuze.

O conceito de rizoma ajuda a entender que não existe um único caminho certo para o pensamento. Seguindo as palavras de François Zourabichvili (2004), temos que o Rizoma é uma forma de entender o pensamento como algo que não possui um ponto de origem nem um caminho que não possua bifurcações, ou nas palavras de Deleuze (2000, p.14): "Princípios de conexão e de heterogeneidade: qualquer ponto de um rizoma pode e deve ser conectado a outro e deve sê-lo", ou como coloca Zourabichvili (2004) ao dizer que não é para pensarmos que qualquer coisa possa ser ligada a qualquer coisa, mas sim que não existe um caminho mais ou menos digno a ser seguido, assim como não há uma linearidade em tal percurso. Serão as multiplicidades que irão criar caminhos para o pensamento, e neste processo é justamente a experimentação que deve acontecer, a experimentação é um processo extremamente necessário para o pensamento.

Se existem semelhanças entre o funcionamento dos jogos e da linguagem, são justamente as características de incerteza, de conflito de forças, acontecimento em constante processo e necessidade de experimentação.

Conclusão

Como fica a relação entre jogos e cultura? A relação jogos e linguagem? O que a liberdade tem a ver com isso? E os jogos eletrônicos, onde se encaixam?

Observamos, usando passos da metodologia da ACD, um pouco sobre o lugar dos jogos na sociedade. Os comentários dos jogadores, assim como as várias comunidades criadas para *Minecraft*, se mostraram importantes para conhecermos um pouco sobre a recepção dos jogos.

Oiligarchy, por seu conteúdo de crítica política, criado por um grupo que faz jogos com objetivo de transmitir alguma mensagem, se mostrou menos popular, menos distribuído. O jogo, gratuito, critica a maneira como a indústria de petróleo e o governo norte-americano funcionam de forma corrupta e destrutiva. Não encontramos comunidades de fãs do jogo, os comentários dos jogadores foram retirados de um site que promove jogos em flash, onde encontramos o jogo pela primeira vez. Alguns comentários revelam que os jogadores perceberam alguma mensagem, apesar de não entrarem em muitos detalhes. O jogo aproveita vários discursos relacionados ao histórico de guerras e práticas (reais ou especulativas) dos Estados Unidos, como, por exemplo, dizer que o ataque de anthrax foi um trabalho interno para ajudar a manter uma atmosfera de terror entre os cidadãos norte-americanos (a missão "Anthrax por toda parte!", presente no anexo 2 diz respeito a essa questão), e assim ter uma justificativa para manter uma guerra ao terror, mas com o real objetivo de continuar a ocupação no Iraque para extrair petróleo. As leis aprovadas pelo governo ajudam a mostrar como a corrupção funciona, assim como a manifestação dos cidadãos também tem seus efeitos.

Como última observação, queremos dizer que, mesmo de forma simples, o jogo dá uma identidade ao jogador. Segundo Gee (2007), um aspecto positivo dos jogos eletrônicos é que eles possibilitam ao jogador a experiência de troca de identidades. Ao se colocar no papel de outra pessoa, o jogador pode experimentar diferentes pontos de vista, possibilitando assim experiências que podem modificar ou fortalecer a opinião do jogador. Tal identidade pode ser mais ou menos detalhada. De qualquer forma, em jogos com enredo, é comum que o jogador seja colocado em algum papel, facilitando assim a criação de elo entre jogador e o mundo do jogo, assim como a leitura do enredo. Se o jogo quiser contar uma história sem colocar o jogador em algum lugar, dar alguma identidade, um personagem para controlar, corre o risco de, ou não fazer sentido para o jogador, ou não de criar nenhum vínculo com ele.

Com APdS, por ser um jogo que fala de jogos, por ser mais recente, por causar estranhamento, e ser vendido em uma plataforma que facilita e incentiva a interação entre jogado-

res, temos um produto que possui maior visibilidade. Os jogadores não entram em consenso se APdS é ou não um jogo, diferem em relação às críticas feitas, ao humor utilizado, se compensa ou não comprá-lo por seu tamanho curto. As análises foram mais detalhadas. Se encontramos mais entradas deste jogo do que *Oiligarchy*, podemos entender que APdS causou maior estranhamento na comunidade de jogadores, enquanto *Oiligarchy* passou despercebido.

Temos aqui que voltar para as dimensões da ACD, que apesar de nos serem mostradas como dimensões separadas, funcionam de maneira sobreposta. Se compararmos como APdS e *Oiligarchy* nos são apresentados (nos referimos à dimensão textual), temos a impressão que o primeiro jogo é mais fechado enquanto o segundo é mais aberto, visto que não há um Narrador constantemente cercando o jogador dizendo o que deve ser feito, como ocorre no primeiro. Porém, ao observar os comentários, vimos que o jogo aparentemente mais aberto resultou em menos comentários por parte dos jogadores, enquanto a autocrítica presente em APdS recebeu um número considerável de comentários. O tipo de comentário também foi diferente. *Oiligarchy*, apesar de sua proposta política, não recebeu nos comentários que analisamos críticas que debatessem as questões levantadas pelo jogo. Alguns jogadores mencionaram que havia alguma mensagem contra a indústria petrolífera e/ou o governo, porém não entraram em detalhes. APdS, apesar de sua aparência mais restritiva em relação às ações do jogador, desencadeou maior número de comentários, comentários que discutiram de alguma forma as questões levantadas pelo jogo, mesmo com a alta incidência de reclamações a respeito de preço.

Com *Minecraft* temos algo diferente. Temos um jogo, ou brinquedo digital, que permite um jogar mais livre. Seu objetivo, diferente dos outros jogos, é entreter. O programa permite a criação de conteúdo gerado pelos jogadores, e vários sites foram criados por fãs, assim como conteúdo é gerado constantemente para o You Tube e para os grupos de jogadores. Dos três jogos analisados *Minecraft* é o mais popular, mais comentado.

Gostaríamos de fazer uma observação a respeito de como a indústria dos jogos separa os jogadores. Atualmente é comum encontrarmos a seguinte dicotomia: os jogadores casuais e os *hardcore*, ou *core* segundo Adams (2000). Iremos nos apoiar no texto de Ernest Adams (2000), que apesar de não concordar com esta dicotomia, a utiliza por ser algo presente no modelo de marketing das editoras. Concordamos com Adams quando ele diz que tal dicotomia se mostra incapaz de categorizar com eficiência e justiça a variedade de comportamentos que existe quando nos referimos aos consumidores de jogos eletrônicos, porém esse tipo de pensamento influencia na criação de jogos.

Vamos começar descrevendo, utilizando as palavras de Adams (2000) como são entendidos os jogadores *core*: gastam muito tempo com jogos, visto são sua forma favorita de entretenimento (gastam mais tempo com jogos do que com filmes ou livros). Quando não estão jogando estão fazendo algo relacionado aos jogos: lendo a respeito, conversando com outros jogadores, visitando lojas de jogos, escrevendo guias de como proceder nos jogos, criando sites, etc. Para este tipo de jogador, jogar requer dedicação, e são mais propensos a gastar muito dinheiro com jogos e equipamentos para jogar. Os jogadores considerados *core* jogam pelo prazer de vencer o jogo. Ainda segundo o autor esse tipo de jogador é mais *tolerante à frustração*, já que é a dificuldade do jogo que irá ajudar a criar a sensação de conquistar algo. Quanto maior a dificuldade, maior a sensação de conquista. O jogador *core* procura *competição*; compete consigo, com o jogo, com os outros. Se existe alguma possibilidade de melhorar seu desempenho dentro do jogo, esse tipo de jogador irá tentar fazê-lo. Os jogos dirigidos para o jogador *core* costumam ser mais longos e difíceis.

O jogador casual irá apresentar o comportamento inverso: não irá gastar muito tempo ou dinheiro com jogos, usa o jogo como uma forma temporária de entretenimento, ou seja, usa por curto tempo e logo muda de atividade. Joga pelo simples prazer de jogar, e se o jogo deixar de ser agradável (se tornar muito difícil), o jogador casual para de jogar. Não irá trazer para o jogo o extremo espírito competitivo que um jogador *core* irá trazer, vencer o jogo é legal, mas não importa tanto se consegue ou não terminar o jogo. O que importa é a diversão, a dedicação do jogador casual é menor.

Esse tipo de mentalidade por parte das editoras influencia como o jogo será feito. Por outro lado, como já mencionado anteriormente, os jogos *indie* possibilitam a exploração de ideias não convencionais. Mesmo que essa dicotomia não seja muito precisa, podemos ver ecos dela nos questionamentos na carta de *Raphael* em APdS, quando afirma que não se sentiu alcançando nada. Mesmo que a carta de *Raphael* possa ser uma criação dos desenvolvedores do jogo, ela traz alguns ecos de questionamentos que encontramos nos comentários dos jogadores, principalmente quando eles afirmam que é um "simulador de caminhada".

Podemos enxergar aqui algo parecido com a dicotomia casual/*core*, alguns jogadores não se sentiram realizando nada dentro do jogo, justamente o que nos diz uma das possíveis mensagens do jogo APdS: você está apenas trilhando caminhos já pensados por outros, não há real realização dentro dos jogos. Não concordamos com tal ponto de vista, como iremos mostrar adiante, porém achamos muito interessante usar um jogo eletrônico para criticar os jogos eletrônicos.

Pensando sobre os jogos eletrônicos de forma geral, podemos trazer dois pontos de vista: jogos eletrônicos como uma simplificação de processo ou como enunciados. Se entendermos da primeira forma, temos o ponto de vista trazido em APdS, ou seja, temos grandes restrições de liberdade, como constantemente nos lembra o personagem do Narrador do jogo, por se tratar de um mundo fechado, terminado. Tanto a *Parábola de Stanley* quanto *Oligarchy* podem ser colocados nesta categoria de mundos fechados. Jogos como *Minecraft* caminhariam para um mundo com maior liberdade, mas esbarrariam no mesmo problema da simplificação de processos, mesmo que seu código seja constantemente atualizado pelos desenvolvedores.

Por outro lado, a noção bakhtiniana de enunciado nos ajuda a perceber um funcionamento diferente do ato de jogar um jogo. O enunciado carrega uma resposta e uma abertura para outro enunciado, indicando o passo de um processo. Vamos aproximar a imagem do sujeito que responde com o sujeito que joga: ele responde a ação de outro jogador (ou do sistema) com uma intenção, baseando seu movimento no que ele acredita que vai conseguir, tendo o objetivo ou de ganhar ou de responder/colaborar com o outro jogador para continuar jogando. De qualquer forma, não tem como escapar da jogada do outro nem como não jogar. Nesse ponto de vista, a 'morte' de Stanley aconteceu quando ele parou de responder, e o Narrador não é o detentor de todo o poder daquele mundo, ou, o programador não pode de fato controlar totalmente o jogador.

Temos aqui que pensar em diferentes níveis: o ato de jogar e o jogo (material físico ou digital). Já dissemos que o ato de jogar um jogo, eletrônico ou não, irá resultar em consequências dentro e fora do deste, alguma mudança ocorrerá. O ato de jogar é um processo, por isso não é possível prever o que acontecerá, mesmo com a presença de regras. Já o jogo, apesar de parecer algo acabado, possui também algo do enunciado, ou seja, também é aberto para gerar outros enunciados, seja na forma de jogar ou em modificações que o jogo sofra. No caso dos jogos digitais, as modificações escritas no código ou nas modificações gráficas, sonoras, etc.

Para tentar responder as outras perguntas, voltemos à Huizinga (2008). Ele afirmou que a cultura foi, em algum ponto, jogada. Mas o jogo possuía um algo a mais, o elemento do jogo atravessava a cultura em vários aspectos, muitas vezes possuindo elo com o sagrado, o mistério, o riso, a tensão, tornando a delimitação de limites algo complicado, o jogo era amalgamado com as outras atividades humanas. Huizinga (2008) e Frasca (2007) afirmam que o jogo possui regras, mas como vimos com Caillois temos uma variação entre graus de restrição de regras, e muito disso depende da impressão do jogador, ou da subjetividade como nos lembra Frasca (2007). Entendemos que essa gradação de restrições também atua na linguagem e

na cultura, na forma das forças centrípeta e centrífuga. Por entendermos que essas forças competem entre si, temos aí novamente o elemento agonístico do jogo formando as relações entre indivíduos. Por isso, para nós, liberdade e restrição são potencialidades interdependentes, que na cultura surgem na linguagem e através da linguagem, que pode ser entendida como um tabuleiro para a incerteza.

Entendemos o fator agonístico como um dos pontos principais da ligação entre jogos e linguagem por causa do entendimento bakhtiniano da linguagem como arena, como a constante tentativa de obtenção de poder por diferentes partes. Os significados surgem como respostas, enunciados que trazem consigo algo de repetição e algo de atualização no momento em que a resposta é dada (no nosso entender vemos um primeiro nível de restrição versus liberdade, não conseguimos romper totalmente com tudo, sempre existirá um eco do passado em nossas ações), materializada em forma de texto, som, arte. A resposta dependerá da intenção do sujeito, do contexto no qual ele está inserido, de seu contexto social, de acordo com o gênero no qual a resposta ocorre. O gênero discursivo tem para nós o aspecto de regra, um tipo de regra que aponta direções ideologicamente carregadas.

A palavra regra, porém, é problemática. Ela pode tanto ser entendida como algo que diz o que *pode* ser feito quanto dizer o que *deve* ser feito (Frasca 2007). Em nosso entender, algumas vezes a palavra regra pode esbarrar na palavra limite. Jogos orientados para o processo podem não apresentar regras que quantifiquem o processo do jogador, mas terão limites. Entendemos que limites existem e costumam ser seguidos, agora, se todos os limites são intransponíveis ou não, se devem ser obedecidos ou não, sempre dependerá da situação, dependerá da predisposição do sujeito a aceitar as prováveis consequências dos atos, e nem sempre a escolha feita resultará no que foi desejado.

Tentando esclarecer nosso ponto de vista sobre a questão do gênero discursivo, ele também carregará o conflito entre forças que tentam restringir e forças libertadoras. Por isso o gênero discursivo, para nós, carrega uma competição dentro de si, uma ambiguidade que permite a regra e a liberdade. Por isso entendemos que o funcionamento da linguagem carrega muito do elemento agonístico do jogo. Em outras palavras, a competição existente que tenta delimitar o que pode ou não em determinado gênero é criada pelo encontro dos sujeitos que competem entre si e com as tradições. De certa forma podemos ver ainda o jogo, ou pelo menos o aspecto agonístico deste, ainda existente na criação cultural.

A incerteza do processo, gerada também por causa da característica rizomática do pensamento e da abertura do enunciado abrem espaço para o jogo. Esse processo incerto possibilita a criação e destruição de regras e limites. Por isso, em nosso entender, podemos ver um

funcionamento em comum, uma espécie de núcleo que liga o funcionamento dos jogos com o funcionamento da linguagem.

Finalizando, por tudo o que trouxemos, esperamos ter mostrado um pouco dos limites escorregadios sobre o que pode ser considerado cotidiano e jogo. A distinção existe, a noção do círculo mágico é importante para nós, nem sempre estamos dispostos a correr determinados riscos e entrar no 'modo jogo', mas sempre existirá uma porta aberta para essa transição. A incerteza e abertura da linguagem, a forma *rizomática* de funcionamento do pensamento, em nosso entendimento, possibilita a liberdade de criação do novo. Esse movimento/processo de criação do novo, apesar da e por causa de constante cobrança das ações de forças contrárias, a tensão presente criada pelas relações, o fator agonístico, são fatores que, para nós, possibilitam enxergar ainda o jogo como processo criador de cultura ainda presente nas relações atuais, e um elo entre jogo e linguagem.

Neste texto esperamos mostrar que existem semelhanças entre o funcionamento da linguagem e dos jogos. Não nos perguntamos se jogo é linguagem ou se linguagem é jogo, nosso real interesse é ver como ambos andam juntos. Enxergamos o fator agonístico em ambas, a necessidade do outro para o jogo/linguagem acontecer; tensões, alegrias, limites e liberdades que o sujeito lida. Para afirmar que jogo é linguagem, ou como preferimos enxergar, que a linguagem é um jogo, seria necessário um estudo de maior fôlego. Nos perguntamos porém, se tal questão é necessária. Temos que lembrar que vivemos num mundo dinâmico, onde a linguagem, as práticas culturais, o ponto de vista da sociedade e do sujeito mudam com o passar do tempo, o que dificulta certos tipos de definição. Ao tentarmos definir o que é jogo, encontramos a subjetividade do sujeito, que pode entrar em 'modo jogo' em qualquer momento, mesmo que a atividade na qual o sujeito esteja atuando seja socialmente entendida como trabalho, como algo sério.

Sendo assim, nos contentamos em enxergar pontos de funcionamento em comum entre linguagem e jogo: são ações interdependentes, talvez com um mesmo ponto de origem, como quando Huizinga alerta que a cultura foi jogada em certo ponto do desenvolvimento humano, ou seja, não existia tanta distância entre jogos e cultura. Com os pontos em comum entre jogos e linguagem que levantamos ao decorrer do trabalho esperamos mostrar que talvez esses mecanismos antigos ainda estão em funcionamento.

Bibliografia

- ADAMS, Ernest. **Casual versus Core**. Disponível em: <www.gamasutra.com/view/feature/3120/casual_versus_core.php>. Acesso em: 15 mai.2014.
- BAKHTIN, Mikhail; VOLOCHÍNOV, V. N. **Marxismo e Filosofia da Linguagem**. São Paulo: Hucitec, 2009.
- BAKHTIN, Mikhail. **Problemas na poética de Dostoiévski**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1981.
- _____. Os gêneros do discurso. In: **Estética da Criação Verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- _____. O problema do texto na linguística, na filologia e em outras ciências humanas. In: **Estética da Criação Verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- BOGOST, Ian. **Gamification is Bullshit**, 2011. Texto publicado em: <http://bogost.com/writing/blog/gamification_is_bullshit/>. Acesso em: 01 mar. 2014.
- DELEUZE, Gilles, GUATTARI, Félix. **Mil Platôs Capitalismo e Esquizofrenia**, Vol 1. São Paulo: Editora 34, 2000.
- ENGENFELDT-NIELSEN, Simon; SMITH, Jonas Heide; TOSCA, Susana Pajares. **Understanding Videogames**, The essential introduction. Nova Iorque: Taylor e Francis, 2009.
- FRASCA, Gonzalo. **Play the Message: Play, Game and Videogame Rhetoric**. 213f. Trabalho de conclusão de Ph.D.(videogames studies)-Universidade de IT de Copenhagen. Copenhagen, 2007. Disponível em: <<http://www.ludology.org>>. Acesso em: 08 abr. 2013.
- FILHO, Francisco Alves. **Forças centrípetas e forças centrífugas em editoriais**. Revista Signos, Número Especial monográfico nº1, 2010. Disponível em: <<http://www.scielo.cl/pdf/signos/v43s1/a02.pdf>>. Acesso em: 22 ago. 2014.
- GACKENBACH, Jayne; SNYDER, Teace. **Play Reality: How Videogames are changing everything**. E-book. 2012.
- GEE, James Paul. **What video games have to teach us about learning and literacy**. Estados Unidos: Palgrave Macmillan, 2007.
- GRAETZ, J. M. The Origin of Spacewar. In: **Creative Computing magazine**, vol.7 nº8. Agosto, 1981. Disponível em: <<https://archive.org/details/creativecomputing-1981-08>>. Acesso em: 20 nov. 2014.
- HAMARI, Juhoo; ERANTI, Veikko. **Framework for Designing and Evaluating Game Achievements**. 2011. Disponível em: <<http://www.quilageo.com/wp-content/uploads/2013/07/Framework-for-Designing-Eval-11307.59151.pdf>>. Acesso em: 04 mai. 2014.

KATIE, Salen; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play: game design fundamentals**. Inglaterra: The MIT press, 2004

LASTOWKA, Greg. **Minecraft as Web 2.0: Amateur Creativity & Digital Games**, 2012. Disponível em: <<http://works.bepress.com/cgi/viewcontent.cgi?article=1006&context=lastowka>>. Acesso em: 12 jun. 2014.

MORSON, Gary Saul; EMERSON, Caryl. **Conceitos globais: Prosaística, Não finalizabilidade, Diálogo**. In: Mikhail Bakhtin. Criação de uma prosaística. São Paulo: Edusp. 2008.

NAVARRO, Gabrielle. **Gamificação: a transformação do conceito do termo jogo no contexto da pós-modernidade**. CELACC/ECA-USP, 2013. Disponível em: <<http://myrtus.uspnet.usp.br/celacc/?q=celacc-tcc/294/detalhe>>. Acesso em: 08 mar. 2014.

RAMALHO, Viviane C. Vieira Sebba. **Constituição da Análise de Discurso Crítica: um percurso teórico-metodológico**. Revista Signótica. v.17, n°2, 2005. Disponível em: <<http://www.revistas.ufg.br/index.php/sig/article/view/3731/3486>>. Acesso em: 12 jun. 2014.

SILVA, Carolina Votto. **Hélio Oiticica e o jogo como condição estética**. Disponível em: <http://www.anpap.org.br/anais/2011/pdf/chtca/carolina_votto_silva.pdf>. Acesso em: 07 abr. 2014.

SOUZA, Solange Jobim, ALBUQUERQUE, Elaine Deccache Porto. **A pesquisa em ciências humanas: uma leitura bakhtiniana**. Bakhtiniana, Rev. Estud. Discurso vol.7 n°2. São Paulo, Jul/Dez. 2012. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S2176-45732012000200008&script=sci_arttext>. Acesso em: 15 set. 2014.

WILLIAMS, Dmitri. A Brief Social History of Game Play. In: Vorderer, P & Bryant, J. (Eds.) **Playing Computer Games: motives, responses, and consequences**. Mahwah, Nova Jersey: Lawrence Erlbaum, 2006. Disponível em: <<http://dmitriwilliams.com/research.html>>. Acesso em: 22 nov. 2014.

ZOURABICHVILI, François. **O vocabulário de Deleuze**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2004.

Softwares:

MINECRAFT. Versão 1.7.8, Suécia: Mojang, 2009.

OILIGARCHY. Versão 1.0. Molle Industria. 2008.

STANLEY Parable, The. Versão HD remasterizada, Galactic Café, 2013.

Anexo A – Descrição dos jogos *A Parábola de Stanley e Oiligarchy*

A Parábola de Stanley: descrevendo o jogo

Vamos ver quais caminhos o jogador pode tomar ao jogar *A parábola de Stanley*. Iremos mostrar caminhos que podem ser escolhidos pelo jogador. A ação principal do jogo é obedecer ou não o narrador, portanto, é necessário ver como o narrador responde às ações do jogador para podermos ver como se dá a ação no jogo. A forma como esse jogo foi feito possibilita transcrever o que é dito pelo Narrador e quais ações o jogador faz durante o jogo. Iremos descrever as ações que o jogador pode fazer e quais respostas desencadeadas pelo Narrador. O texto do Narrador está conforme a legenda em português do jogo.

Quando o jogo carrega, a tela apresenta um fundo preto com a seguinte mensagem escrita em cinza: “o fim nunca é o fim nunca é o fim...”⁷². O texto aparece de um lado ao outro da tela, sugerindo a ideia de algo infinito, não sendo possível ver onde as repetidas frases começam ou onde elas terminam. A estrutura básica do jogo segue a mesma lógica: existem momentos onde o jogador alcança um ‘fim’, para logo em seguida tudo voltar ao início.

Iremos agora descrever o jogo, mostrando a ação do jogador e a resposta que o narrador dá. Iremos mostrar percursos que levam a alguns dos vários ‘finais’ possíveis do jogo.

Início do jogo: temos uma *cutscene*⁷³ com o Narrador apresentando Stanley. Enquanto o narrador fala, é mostrada uma animação de Stanley trabalhando em seu computador. O rosto não é visível, já que Stanley é sempre mostrado de costas. Como fala introdutória, temos o Narrador dizendo: “Esta é a história de um homem chamado Stanley. Stanley trabalhava para uma empresa em um grande edifício onde ele era o Funcionário 427. O trabalho do funcionário 427 era simples: ele sentava à frente de sua mesa na sala 427 e apertava botões em um teclado. Ordens chegavam até ele através de um monitor em sua mesa, lhe dizendo que botões apertar, por quanto tempo apertá-los e em que ordem. Isso é o que o funcionário 427 fazia todos os dias de todos os meses de todos os anos, e embora outros pudessem considerar isso horrível, Stanley adorava cada momento em que as ordens vinham, como se ele tivesse sido feito exatamente para esse trabalho. E Stanley era feliz. E então um dia, algo muito peculiar aconteceu. Algo que iria mudar Stanley para sempre; algo que ele nunca esqueceria. Ele estava em sua mesa por quase uma hora quando ele percebeu que nem uma única ordem havia chegado no monitor para ele cumprir”.

⁷² “the end is never the end is never the end...” no original.

⁷³ Uma animação que conta parte da história para situar o jogador. Podem surgir antes da ação, durante a ação ou como uma animação no final do jogo.

“Ninguém havia aparecido para lhe dar instruções, marcar uma reunião, ou ao menos dizer “Oi”. Nunca em todos os seus anos na companhia isso havia acontecido, esse isolamento total”.

“Algo estava claramente errado. Chocado, congelado, Stanley se encontrou sem conseguir se mover por muito tempo”. O jogador agora pode controlar Stanley, e sempre que um ‘fim’ é alcançado é a partir deste ponto que o jogo reinicia. O Narrador continua: “Mas assim que ele retomou seus pensamentos e sentidos, ele levantou de sua mesa e saiu de seu escritório”.

Após esta breve apresentação o jogador tem controle de Stanley. Aqui começam as várias possibilidades de ações que o jogador pode tomar.

Caso o jogador resolva ficar na sala de Stanley e fechar a porta, o Narrador irá dizer:

“Mas Stanley não podia simplesmente aguentar a pressão. E se ele tivesse que tomar uma decisão? E se uma consequência crucial cair sobre sua responsabilidade? Ele nunca fora treinado para isso! Não, isso só podia acabar mal. A coisa a fazer agora, Stanley pensou consigo mesmo, é esperar. Nada vai me machucar. Nada vai me quebrar. Aqui, eu posso ser feliz, para sempre. Eu serei feliz. Stanley esperou. Horas se passaram. E então dias. Se passaram anos? Ele não podia mais dizer. Mas uma coisa ele sabia, com certeza, sem dúvida alguma, era que se ele esperasse tempo suficiente, as respostas viriam. Eventualmente, algum dia, eles chegariam. Em breve, muito em breve agora, isso acabaria. Falariam com ele. Diriam a ele o que fazer. Agora está um pouco mais perto. Agora está ainda mais perto. Aqui vem...”. O jogo reinicia.

Isso é considerado com um ‘fim’ possível para o jogo. Quando um fim é alcançado o jogo reinicia (algumas vezes sozinho, outras vezes por ação do jogador), e é isso que acontece quando o Narrador para de narrar neste caso. Enquanto Stanley espera que venha alguém lhe dizer o que fazer, o jogo reinicia, com o Narrador dizendo o que Stanley deve fazer.

Se o jogador resolver sair do escritório o Narrador dirá: “Todos os seus colegas sumiram. Mas porquê? Stanley decidiu ir à sala de reuniões; talvez ele tivesse perdido um memo”.

Caso o jogador resolva explorar as salas vazias por um tempo o narrador comentará: “Não importa o quanto Stanley procurasse, ele não conseguia achar nenhum traço dos seus colegas”.

Ao seguir o único caminho possível (ou facilmente visível, pois é possível pular de uma janela específica que só será encontrada se o jogador procurar) do jogo o jogador se depara com duas portas. O Narrador diz: “Quando Stanley chegou a duas portas abertas, ele entrou na porta à sua esquerda”.

Figura 33 – A escolha das portas.



Fonte: <http://www.gamespot.com/reviews/the-stanley-parable-review/1900-6415481/>. Acesso em 09 abr. 2014

Essa sala será revisitada várias vezes, pois grande parte dos finais depende da escolha feita nesta sala das portas. Se o jogador entrar na porta da esquerda ele percorrerá um corredor que o levará a sala de reuniões, onde o Narrador comenta: “Mesmo assim não havia ninguém aqui também. Incrédulo, Stanley decidiu subir ao escritório do seu chefe, esperando achar uma resposta lá”.

Novamente o jogador percorre mais corredores (aqui se encontra a sala da vassoura, que será comentada posteriormente) até chegar a uma escadaria, onde é possível subir ou descer. Nova intervenção do Narrador: “Chegando a uma escadaria Stanley subiu ao escritório de seu chefe”. Se o jogador obedecer ao Narrador chegará à sala do chefe. É possível também descer as escadas, o que leva a outros finais.

Na sala do chefe (diferente dos outros corredores simples onde o jogador passou anteriormente, aqui a decoração é mais elaborada, com papel de parede vermelho e móveis de madeira): “Chegando ao escritório de seu gerente, Stanley ficou mais uma vez espantado ao descobrir nenhum indício de vida humana. Chocado, pasmo, Stanley perguntou-se quem teria orquestrado isso, que segredos sombrio estava sendo escondido (sic) dele! O que ele não poderia saber era que o teclado atrás da mesa do seu chefe guardava a terrível verdade que seu chefe escondia dele, e assim o chefe lhe havia trancado com uma senha extremamente secreta: 2-8-4-5. Mas é claro, Stanley não teria como saber disso”. Aqui o narrador dá a dica de como prosseguir no jogo. Não há outra forma de saber o código secreto da sala.

Após digitar a senha secreta entregue pelo Narrador do jogo, este comenta: “E incrivelmente, simplesmente apertando botões aleatórios no teclado, Stanley acabou inserindo o código correto por pura sorte. Incrível.” Porta secreta abre, revelando novo caminho a ser per-

corrido. “Ele entrou na recém aberta passagem”, afirma o Narrador. Em seguida o jogador passa por um pequeno corredor e aperta um botão de elevador vermelho.

Caso o jogador digite a senha antes do Narrador revelá-la, ele dirá:

“Stanley estava tão apressado para passar pela história o mais rápido possível, que ele nem dispunha de um minuto para deixar o narrador falar. Esse tipo de ansiedade não é saudável, então ele relaxou por alguns momentos com um pouco de calma música new age”. Uma música começa a tocar por curto período de tempo. Após o término da música, o Narrador volta a falar: “Se sentindo calmo e rejuvenescido, Stanley entrou calmamente na passagem”.

Após apertar o botão vermelho a tela de *loading* aparece. Isso significa que o jogo está carregando os dados de outro ambiente, outro mapa onde o jogador irá percorrer.

Após o jogo carregar vemos que Stanley está descendo em um elevador. O Narrador diz: “Descendo profundamente no edifício, Stanley notou que se sentia um pouco peculiar. Era uma emoção agitada em seu peito, como se ele se sentisse mais livre parapenar (sic) (para pensar) por si mesmo, para questionar a natureza de seu trabalho. Por que ele sentiu isso agora, quando por anos isso nunca lhe ocorreu? Esta questãp (sic) (questão) não ficaria sem resposta por muito tempo”.

Depois de andar por um lugar pouco iluminado o jogador chega a uma porta com os seguintes dizeres focados por uma luz: “Instalações de controle mental”⁷⁴. Narrador: “Stanley atravessou a grande porta em que estava escrito: ‘Instalações de controle mental’”. Nesse caminho existe outra rota que leva a um fim diferente, e que será comentado posteriormente.

Ao entrar nas instalações o jogador se depara com uma sala misteriosa de forma irregular, sem paredes ou teto, com mesa, um botão em cima da mesa com uma lâmpada desenhada, cadeira, grades que não possibilitam o avanço do jogador, escuridão total atrás das grades.

Quando o jogador aperta o botão da mesa, o Narrador diz: “As luzes ascenderam em uma enorme sala cheia de televisões. Que segredos horríveis este lical (sic) (local) guardava, Stanley perguntou a si mesmo. Ele tinha a força para descobrir?” Uma porta se abre permitindo o acesso à outra plataforma com outro botão, este com a imagem de uma câmera desenhada em sua superfície.

Ao pressionar o botão com câmera desenhada vários monitores são ligados, revelando uma parede imensa cheia de monitores. A imagem dos monitores alterna entre o número da sala dos funcionários e a parte interna de cada escritório, revelando que os funcionários eram

⁷⁴ “Mind control facility” no original. Apenas as legendas estão em português, qualquer outro texto presente no jogo estará em inglês.

constantemente vigiados. Narrador: “Agora os monitores ligaram, a sua verdadeira natureza revelada. Cada um mostrava o número de um funcionário no prédio, colegas do Stanley. A vida de tantos indivíduos reduzidas em uma tela, e Stanley um deles, eternamente monitorados neste lugar onde a liberdade não significava nada”.

Jogador caminha para outra plataforma. Na nova plataforma existe outra mesa com novo botão, com o desenho de um homem dentro de um retângulo. Em cima do retângulo uma seta apontando para cima. Ao apertar o botão, o narrador diz: “Este lugar... era horrível demais para acreditar; não podia ser verdade. Stanley estava mesmo sob o controle de alguém esse tempo todo? Era essa a única razão que ele estava feliz com seu emprego entediante?”. Aparece novo elevador. “Que suas emoções tinham sido manipuladas para aceitá-lo cegamente?”.

Jogador entra no novo elevador. Narrador: “Não! Ele se recusava a aceitar isso; Sua própria vida no controle de outra pessoa? Nunca! Era impensável, não era? Isso era ao menos possível? Ele realmente tinha passado a vida inteira completamente cego ao mundo? Mas aqui estava a prova. O coração da operação, controles rotulados com emoções: ‘feliz’ ou ‘triste’ ou ‘contente’. Andando, comendo, trabalhando... tudo isso monitorado e comandado deste lugar. E enquanto Stanley começava a compreender a dura realidade de seu passado, Stanley decidiu que este maquinário nunca mais iria exercer seu terrível poder sobre outra vida humana. Pois ele destruiria os controles uma vez por todas”. Jogador desliga a máquina e a tela fica preta. Aqui o jogador pode ligar a máquina ao invés de desligar, levando a outra sequência de ações.

Desligando a Máquina

Após desligar a máquina o Narrador diz: “Escurecimento... e um crescente sentimento de incerteza... Estava acabado?”. Uma grande porta que antes não estava visível se abre lentamente, revelando uma paisagem no campo “Sim! Ele havia vencido. Ele havia derrotado a máquina, se libertado do comando de outra pessoa. A liberdade estava a meros momentos de distância. E, assim, enquanto a imensa porta abria lentamente, Stanley refletia em quantas charadas continuavam não resolvidas. Para onde haviam ido seus colegas? Como ele fora libertado do domínio da máquina? Que outros estranhos mistérios este estranho prédio guardava? Mas enquanto a luz do sol tomava a câmara, ele percebeu que nada disso importava para ele. Pois não era conhecimento, ou mesmo poder, que ele estava procurando, mas felicidade. Talvez sua meta não fosse entender, mas libertar. Ninguém mais iria dizer a ele para onde ir, o que fazer, ou como se sentir. Seja qual vida ele vivesse, seria dele. E isso era tudo o que ele

precisava saber. Isso era, talvez, a única coisa que valia a pena saber. Stanley entrou na porta aberta.” O jogador entra na porta em direção ao campo. Começa a tocar uma música agradável, leve.

Narrador: “Stanley sentiu a brisa gelada sobre sua pele, o sentimento de liberdade e a imensa possibilidade de um novo caminho á sua frente. Essa era exatamente a maneira, agora mesmo, que as coisas deveriam acontecer. E Stanley estava feliz”.

Figura 44 – portão totalmente aberto, revelando o exterior, o final supostamente criado pelo Narrador.



Fonte: Screenshot retirada do jogo.

A tela fica branca, e logo é substituída por uma tela preta, e então a tela de loading com os dizeres “the end...” (o fim) surge. Então o jogo volta ao início do jogo, quando o jogador assume o controle de Stanley.

Essa descrição mostra um ciclo do jogo. Existem outros ciclos e existem alguns eventos que não irão necessariamente interferir nos ciclos. Quando usamos a palavra ciclo estamos nos referindo ao momento em que o jogador assume o controle de Stanley até o momento no qual o jogo reinicia.

Nesta sequência o jogador seguiu tudo o que o Narrador disse, mesmo existindo várias possibilidades de não fazê-lo. O final pode ser considerado um final feliz: Stanley desligou a máquina de controle de mente e finalmente ficou livre. Porém ele continuou apertando botões que alguém mandou apertar, ele continuou seguindo ordens. Quem comandou toda a ação e deu a palavra final foi o Narrador. Vejamos outro final:

Ligando a máquina (bomba)

O jogador pode optar por ligar a máquina de controle mental, ao invés de desligar, como foi mostrado anteriormente. Caso o jogador ligue a máquina, o seguinte acontecerá:

“Ah, Stanley, você não ativou esse controle, ativou?”. A sala fica escura. “Depois deles te escravizarem por todos esses anos você vai e tenta tomar controle da máquina, é isso que você queria? Controle? (monitor gigante fica vermelho, carregando programa de controle de mente) Ah... Stanley *suspiro* Eu aplaudo o seu esforço, de verdade, mas você precisa entender; essa máquina não pode fazer tudo. Você devia ter libertado, desligar os controles, e partir. Se você quer bagunçar a minha história, vai ter que fazer melhor do que isso. Receio que você não possua tanto poder quanto acredita; por exemplo, e eu acredito que você achará isso pertinente: Stanley subitamente notou que ele havia acabado de iniciar o sistema de detonação de emergência. No caso dessa máquina ser ativada sem a identificação de DNA correta, detonadores nucleares são armados para explodir, eliminando o complexo inteiro. Quanto tempo até a detonação, então? Ummm... digamos, uhm... dois minutos”. Aparece um contador de tempo marcando dois minutos em uma tela vermelha. “Ah, agora isso está tornando as coisas um pouco mais divertidas, não está, Stanley? É a sua hora de brilhar! Você é a estrela! É a sua história agora; molde-a como quiser. Ooh, isso é muito melhor do que eu tinha em mente! Que pena que nós tenhamos tão pouco tempo restando para aproveitar isso. Meros momentos até a bomba explodir, mas que momentos preciosos cada um deles são! Mais tempo para falar sobre você, sobre mim e onde nós estamos indo, o que tudo isso significa... eu mal sei por onde começar! O que foi? Você quer saber onde estão seus colegas? Um momento de esclarecimento antes de você ser obliterado? Tudo bem. Eu estou de bom humor, e você vai morrer de qualquer jeito. Vou te contar exatamente o que aconteceu com eles: Eu os apaguei. Eu desliguei a máquina; eu te libertei. É claro, isso é meramente nesta versão da história. Algumas vezes quando eu conto ela, eu simplesmente deixo você sentado lá na sua sala para sempre, apertando os botões sem parar e então morrendo sozinho. Outras vezes, eu deixo o escritório afundar no chão, engolindo todo mundo dentro; ou eu o deixo queimar até virar cinzas. Eu devo dizer, porém, esta versão dos eventos foi bem divertida. Assistir você tentando fazer sentido de tudo e retomar o controle que lhe foi tomado... é bem precioso. Eu quase odeio ver isso acabar! Mas eu estou certo de que o que quer que seja que eu invente na próxima vez será ainda melhor.” “Ó céus somente trinta segundos restantes... mas eu estou gostando tanto disso! Sabe o que? Dane-se isso. Eu vou por um tempo a mais no relógio; por que não!”. O contador para, mudando de 30 segundos para um minuto e 46 segundos.

“Esses são segundos adicionais preciosos, Stanley. Tempo não cresce em árvores! Oh, nossa, qual o problema, Stanley? É que você não faz ideia de para onde você está indo ou o que você deve estar fazendo agora? Ou você simplesmente assumiu quando viu aquela contagem regressiva que algo nesta sala era capaz de desligá-la? Quer dizer, olha pra você, corren-

do de botão a botão, tela a tela, clicando em cada coisinha nesta sala!”. O Narrador se refere a vários botões espalhados na sala. Eles criam a impressão de que algo pode ser feito para parar o relógio, mas nenhum deles funcionará. Mesmo que o jogador não tente apertar os botões o narrador assumirá que o jogador tentou fazer algo. “Estes botões numerados! Não! Esses coloridos! Ou talvez esse grande botão vermelho! Ou essa porta! Tudo, Qualquer coisa! Algo aqui vai me salvar! Por que você acharia isso Stanley? Que esse video game pode ser fechado, vencido, solucionado? Você tem alguma ideia de qual é o seu propósito neste lugar? Hahaha, heh, Stanley... você vai ficar bem desapontado. Mas aqui está um spoiler para você: aquele timer não é um catalisador para manter a ação acontecendo. São somente segundos passando até a sua morte. Você continua jogando ao invés de assistir uma cutscene porque eu quero assistir cada momento em que você está impotente, para ver você se tornar humilde. Isso não é um desafio. É uma tragédia. Você queria controlar esse mundo; tudo bem. Mas eu vou destruí-lo primeiro para que você não possa. Dê uma olhada no relógio, Stanley. São trinta segundos que lhe restam para sofrer”.

A sala começa a tremer. “Trinta segundos até um grande boom, e então nada. Nenhum final aqui, só você sendo explodido aos pedaços. Você vai se agarrar desesperadamente à sua frágil vida, ou você a deixará ir em paz? Outra escolha! Faça ela valer! Ou não. Tanto faz para mim. Tudo parte da piada. E acredite, eu estarei rindo a cada segundo de sua inevitável vida, do momento que começa até o momento que eu digo: felizes para se-” O timer zera, som do início de uma explosão, tela de loading, jogo volta ao início. Neste final fica subentendido que Stanley morre na explosão.

Sala do sério

Esse evento ocorre quando o jogador tenta trapacear. Como já explicado, alguns jogos permitem que o jogador faça algumas edições de código do jogo enquanto joga. Ao digitar *sv_cheats* no *console*⁷⁵ do jogo, Stanley é levado para a sala do sério, uma sala com paredes feitas de tijolos, possuindo apenas uma mesa em seu centro, e o narrador inicia o seguinte diálogo:

“Stanley. Este sou eu sendo sério. Na verdade essa é minha sala do sério. É onde eu venho para ser sério. Aquela mesa é a mesa mais séria que eu pude achar. Eu olhei muitas, muitas mesas. Centenas de mesas. É possível que eu tenha olhada para uma centena de mesas. Honestamente eu não sei, o número específico não é tão importante quanto o entendimento de

⁷⁵ No caso de *A parábola de Stanley*, é necessário fazer uma pequena alteração em um arquivo antes de executar o jogo para poder habilitar o *console*, uma interface que aceita certos tipos de comandos.

que de todas as mesas que eu olhei, essa é a mais séria. Eu conto essa história para dar te a impressão de como esta é a sala mais séria que eu tenho, que é a razão de eu te trazer aqui. Você acabou de tentar ativar trapaças de servidor, o que é claro corre o risco de quebrar o jogo todo. Você não tem respeito pela ordem estrita de eventos narrativos roteirizados e eu simplesmente não posso permitir isso. É hora de ficar sério Stanley, sem piadas, sem jogos. Fora desta sala eu posso ser mais tolerante com essas coisas, mas agora nós estamos nessa sala. E é por isso que eu o estou sujeitando à punição mais severa que eu posso pensar: Cem bilhões de trilhões de anos parado aqui nessa sala séria. Talvez depois de nós falarmos da severidade das suas ações e se você aprender alguma coisa, mas até lá, sala séria, VAI.”

O jogador pode então se mover. Não há nada para ser feito na sala. O jogador precisa reiniciar o jogo para voltar ao ciclo do jogo. Mas se, dentro da sala séria, o jogador resolver tentar trapacear novamente, ele é colocado novamente em frente da ‘mesa séria’, e o Narrador volta com nova bronca:

“WOW. Nós não acabamos de conversar? Nós não estamos na sala séria AGORA MESMO? Eu não lhe disse quantas mesas eu olhei? Eu vou ser conservador e dizer que foram centenas de milhares de mesas, qualquer pessoa sensata diria que eu gastei um tempo ABSURDO não fazendo nada a não ser olhar mesas. E eu genuinamente considerei cada uma delas também! Eu fiz MUITAS anotações! Eu guardo as anotações em uma sala diferente, aquela sala é menos séria que essa aqui. É mais uma... sala de anotações. Novamente, o objetivo desta história é mostrar o quão sério esse problema de trapaceira é. E eu estou certo que você concordará comigo assim que você pagar a sua nova punição: ANOS INFINITOS NA SALA DO SÉRIO!! Eu geralmente tenho problemas em entender emoções humanas mas eu vou dar um palpite e dizer que você está devastado por essa nova punição. E você devia mesmo, é o mais sério que eu posso imaginar. Você pode ficar mais sério do que isso? Não. Não pode. Nem tente.”

E novamente o jogador fica preso na sala, sem ter o que fazer. Caso o jogador tente novamente trapacear, o Narrador dirá: “Umm, ainda sem efeito. O problema é claramente a sala do sério, ela não é séria o suficiente. Isso é culpa minha, Stanley, me perdoe. Eu estou indo para a loja procurar mais mesas, espero que eu ache uma que demonstre o quão errado é o que você está fazendo. Agora, onde eu pus aquelas anotações...”

Caso o jogador insista em tentar trapacear, ele continuará na sala do sério, porém sem a presença do Narrador. É necessário que o jogador reinicie o jogo.

Caso o jogador entre na porta a direita:

“Esse não era o caminho correto para a sala de reuniões, e Stanley sabia disso perfeitamente bem. Talvez ele quisesse dar uma paradinha na sala dos funcionários primeiro, só para admirar ela.” Stanley chega à sala dos funcionários:

“Ah, sim, Realmente uma sala que vale a pena admirar. Realmente valeu a pena o desvio final, só para passar uns poucos momentos aqui nesta imaculada, belamente construída sala”. A narração aqui muda cada vez que o jogador passa nesta sala.

Narrador (quando o jogador sai da sala dos funcionários): “Mas ansioso para voltar aos negócios, Stanley entrou na primeira porta aberta à sua esquerda”. O jogador entra na porta e o narrador diz: “E assim ele fez um desvio pela seção de manutenção, foi direto para a porta oposta, e voltou ao caminho certo”. O jogador pode entrar no desvio ou não obedecer e ir à uma plataforma, entrar em um elevador e apertar o botão, o jogo carrega (tela de loading)⁷⁶:

Novo lugar, Narrador diz: “Mas Stanley não queria voltar para o escritório, ele queria vaguear por aí e ficar mais fora do caminho.”. O jogador chega a uma sala com várias portas fechadas. “Agora para voltar, ele precisa ir, uhm... uh... hm hm hm hm, daqui é, uhm, esquerda...”. A porta da esquerda abre sozinha. Quando o jogador se aproxima da porta aberta, ela fecha pela vontade do Narrador, que se corrige: “Oh, não. Não, é pela direita, erro meu”. A porta localizada à direita se abre. Quando o jogador se aproxima desta, novamente o Narrador interfere, fechando-a, dizendo: “Não! Não, não,não! Não à direita! Por que eu disse que era pela direita? O que eu estava pensando? É claramente... oh céus, você pode esperar um minuto por favor? *ruídos de papel* Agora vejamos... nós fomos, uhm, direita... esquerda... pra baixo... esquerda... direita... Ah, yup! OK,OK, Sim! Já sei agora! Esta história está absolutamente, definitivamente, por aqui.”

Uma porta se abre, revelando um novo, porém curto, caminho para percorrer. Ao percorrer o caminho o jogador chega à sala de telas, já citada em um ciclo anterior (quando o roteiro é seguido pelo jogador), porém desta vez o jogador/Stanley está em uma plataforma acima das plataformas do outro ciclo.

Narrador: “NÃO! Não! Não, não, não, não, não, não, não, não! Isso não está nem um pouco certo! Você não deveria estar aqui, ainda! Isso é um spoiler! Rápido Stanley, feche os seus olhos! Ok, ok, ok, ok, nós só... nós só temos que voltar para, uhm... ah... Quem eu estou enganando? Está tudo estragado agora. Toda a história... completamente inutilizável. Que tal ao invés de desperdiçar o meu tempo tentando salvar esta nonsense, nós simplesmente reiniciar-

⁷⁶ Existe a opção de pular da plataforma enquanto ela se movimenta para um corredor que leva a outra porta aberta e outra sequência de acontecimentos.

mos o jogo do início. E dessa vez nós não saímos do caminho, hum? Ok, do início”. Jogo reinicia.

Museu

O jogador tem a possibilidade de, quando estiver na frente da entrada da sala de Controle Mental, desviar para a esquerda e entrar no corredor onde existe uma sinalização escrito *escape*. Caso faça isso terá a seguinte resposta do narrador:

“Embora esta passagem tivesse a palavra ‘escape’ escrita nela, a verdade é que no fim deste corredor, Stanley encontraria sua violenta morte. A porta atrás dele não estava fechada. Stanley tinha toda a oportunidade e virar e voltar ao caminho certo”. Caso o jogador continue a andar no caminho “errado”, o narrador dirá: “Nesta altura Stanley estava fazendo um esforço consciente e concentrado para continuar à frente e confrontar a sua morte de bom grado”. O corredor termina em um buraco no chão, a única opção do jogador é seguir. A tela de *loading* aparece.

Stanley está agora dentro de alguma espécie de máquina compactadora, o jogador só consegue controlar para onde Stanley olha. Narrador: “Enquanto a máquina zunia em movimento e Stanley se aproximava mais e mais da destruição, ele refletiu que sua vida não teve consequência alguma. Stanley não conseguia ver o todo. Ele não sabe a história verdadeira, preso para sempre em sua visão fechada e de o que este mundo é. Talvez sua morte não fosse uma grande perda, como tirar olhos de um homem cego. E então ele cedeu e aceitou de bom grado este violento fim para sua curta e vazia vida. Adeus, Stanley”. Instantes antes de ser esmagado pela máquina esta para, e após alguns segundos de silêncio, uma voz feminina narra: “‘Adeus, Stanley’ disse o Narrador, enquanto Stanley, desamparado, era levado às enormes mandíbulas de metal. Em um único, visceral instante, Stanley foi obliterado enquanto a máquina quebrava cada osso em seu corpo, matando-o instantaneamente”. Stanley é solto e o jogador pode controlar novamente os movimentos de Stanley.

Ao seguir em frente, o jogador encontra, em uma sala escura, os dizeres “The Stanley Parable” escrito em branco em uma parede, uma porta aberta está abaixo dos dizeres. Ao continuar andando para frente a Narradora retorna: “E mesmo assim, eram somente alguns minutos antes de que Stanley reiniciasse o jogo, de volta à sua sala, tão vivo como sempre. O que exatamente o Narrador pensava que ele ia realizar?” Ao continuar andando, Stanley chega a uma grande sala branca com várias salas, maquetes, quadros explicativos mostrando etapas do processo de construção do jogo, ideias abandonadas, trechos de narração que não foram usados, entre outros objetos relacionados à construção do jogo, como se Stanley estivesse dentro

de um museu dedicado ao próprio jogo, e a Narradora prossegue: “Quando cada caminho pelo qual você anda foi criado para você com muita antecedência, a morte se torna sem sentido, tornando a vida a mesma. Você vê agora? Vê que Stanley já estava morto no momento que apertou iniciar?”. A Narradora para, e o jogador pode explorar elementos da criação do jogo nesse museu.

Existem algumas informações sobre o desenvolvimento do jogo, como um final que foi retirado por não ser considerado bom o suficiente. Em determinado momento o jogador encontra a saída do museu, e ao sair a Narradora retorna: “*riso* Ah, olhe para esses dois. Como eles queriam destruir um ao outro. Como eles queriam controlar um ao outro. Como ambos querem ser livres”. O jogador se encontra novamente em uma sala escura, com os dizeres “The Stanley Parable” escrito em branco, e logo abaixo um botão de liga/desliga. Quando o jogador move a alavanca para desligar, novamente a tela fica preta. A Narradora diz: “Você consegue ver? Consegue ver o quanto um precisa do outro? Não, talvez não. Às vezes essas coisas não podem ser vistas. Mas me escute, você ainda pode salvar estes dois”. Voltamos ao ponto onde Stanley vai morrer dentro da máquina. “Você pode parar o programa antes dos dois falharem. Aperte ‘esc’, e aperte ‘sair’. Não há outra maneira de você vencer este jogo. Enquanto você continuar indo para frente, você estará andando o caminho de outra pessoa. Pare agora, e essa será a sua única escolha de verdade”.⁷⁷ “Faça o que fizer, escolha logo! Não deixe o tempo escolher por você! Não deixe o tempo-. Stanley é esmagado pela máquina e morre, como a tela em preto e o som de algo sendo esmagado sugerem. O jogo para, e só é possível voltar a jogar se o jogador reiniciar o jogo através do menu de opções.

Suicídio

É possível cometer suicídio no jogo, em um lugar específico. Para tanto é necessário entrar na porta á direita, desobedecendo ao Narrador, passar pelo *lounge* dos funcionários, desobedecer ao Narrador novamente e não entrar na porta aberta à esquerda. Assim é possível chegar à plataforma onde é possível suicidar-se. Ao pular da plataforma a tela fica preta o narrador comenta: “Mas em sua ansiedade de provar que estava no controle da história e que ninguém o diz o que fazer, Stanley pulou da plataforma e caiu para sua morte. Bom trabalho, Stanley. Todo mundo te acha muito poderoso”. O jogo reinicia.

O jogador pode pisar na plataforma e voltar, fazendo com que a plataforma se movimente deixando Stanley preso, sem poder seguir ou voltar. Neste caso o narrador dirá : “Ah,

⁷⁷ Na verdade não, já que novamente temos outra pessoa dizendo o que fazer.

olha quem tem pés gelados! Desculpe-me por ser estraga prazeres, Stanley, Mas aquele elevador não vai voltar. É melhor você fica aqui nesta plataforma, ou testar a sua sorte pulando no chão abaixo. Sabe o que, olhando bem agora, não parece ser tão longe do chão. Eu aposto que você consegue! Vamos lá, tenho certeza de que você vai sobreviver ao pulo! Não me diga que está com medo; esse não é o Stanley que eu conheço! Pula! Pula! PULA! Pula, pula, pula, pula!”. Se Stanley pular morre, e o Narrador dirá “Ops! Parece que eu estava errado. Como fui bobo”. O jogo reinicia.

Atendendo ao telefone

Se o jogador pisar na plataforma e ficar em cima dela, ela começará a se mover, e o Narrador dirá: “Olha Stanley, acho que começamos com o pé esquerdo aqui. Eu não sou seu inimigo, sério, eu não sou. Eu entendo que investir confiança em alguém pode ser difícil, mas o fato é que a história tem sido sobre nada além de você esse tempo todo. Há alguém que você tem negligenciado, Stanley, alguém que você esqueceu. Por favor, pare de tentar cada decisão sozinho. Bem, eu não peço por mim; eu peço por ela”. A plataforma se move até o outro lado da sala. Há uma porta aberta, o único caminho possível de seguir. O Narrador continua: “É agora, Stanley, a sua chance de se redimir. De colocar o seu trabalho de lado, de deixar ela voltar à sua vida. Ela está esperando”.

O jogador continua andando até uma porta aberta, porém sem ser possível ver o que existe dentro da sala: está tudo escuro. Ao entrar na sala escura, uma luz se acende. No meio da sala existe um telefone que começa a tocar assim que a luz se ascende. O Narrador diz: “É ela Stanley, você precisa ser o único a fazer isso, alcançá-la. Se você realmente pode confiar em alguém”. O jogador tem a possibilidade de atender ao telefone ou desligá-lo da tomada. Vamos ver o que acontece ao atender ao telefone.

Ao atender ao telefone, a tela fica branca, Logo o branco sai da tela, e é possível perceber que Stanley se encontra dentro de um corredor de hotel, na frente da porta número 427, mesmo número de sua sala de trabalho. Caso o jogador tente andar no corredor será bloqueado pelo narrador (aparecerá um muro de tijolos na frente de Stanley e o narrador dirá “desculpe, você está na minha história agora”). Uma voz feminina sai dentro do quarto 427, perguntando se é Stanley quem está esperando no corredor, e pedindo para esperar, que logo vai abrir a porta. Logo antes da porta ser aberta a voz feminina falha. Quando a porta se abre aparece um manequim, e o Narrador ri de Stanley: “hahaha, te peguei! Vamos lá! Você realmente pensou que tinha uma adorável esposa que comprometeria uma vida com você? Eu estou ten-

tando mostrar uma coisa aqui, Stanley, tentando fazer você ver algo. Entre, vamos ver o que realmente está acontecendo aqui”. O jogador entra na sala.

Figura 55 – A falsa casa de Stanley, com o manequim utilizado pelo Narrador para enganá-lo.



Fonte: Screenshot retirada do jogo.

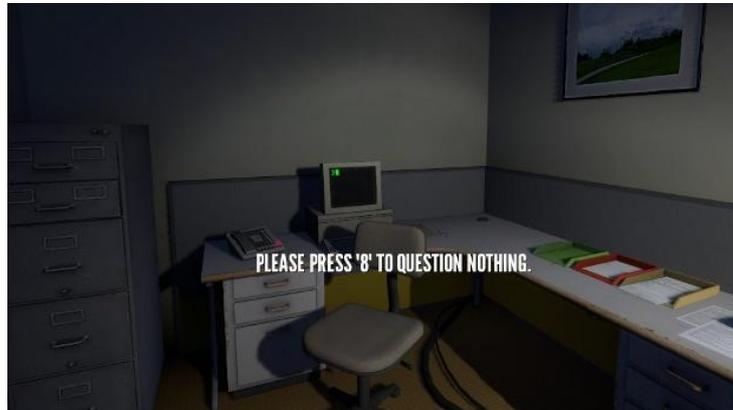
O Narrador continua: “Essa é a triste história da morte de um homem chamado Stanley”. Aparece na tela a seguinte ordem: “Bom dia funcionário 427. Aperte ‘b’ no seu teclado”⁷⁸. Após apertar o botão, o Narrador diz “Stanley é um sujeito muito chato, que tem um trabalho que não demanda muito, e cada botão que ele aperta é um lembrete da natureza sem importância de sua existência”. Aparece na tela “POR FAVOR, APERTE ‘1’”. O Narrador apenas narrará após o jogador apertar o botão: “Olha para ele, ali, apertando botões, fazendo exatamente o que lhe é mandado. Agora, ele está apertando um botão. Agora ele está almoçando. Agora, ele está indo para casa. Agora ele está voltando ao trabalho. Alguém pode se sentir mal por ele, exceto que ele escolheu esta vida”. “POR FAVOR, APERTE ‘E’”. “Mas em sua mente, ah, em sua mente ele pode ir em aventuras fantásticas! Detrás de sua mesa, Stanley sonhava de expedições incríveis ao desconhecido, descobertas fantásticas de novas terras! Era maravilhoso! E cada dia que ele voltava ao trabalho era um lembrete de que nada disso iria realmente acontecer com ele”. “POR FAVOR APERTE ‘R’ PARA ASSISTIR TV”. Cada vez que o jogador aperta o botão requisitado pelo jogo o apartamento de Stanley vai aos poucos se transformando em seu escritório. O Narrador continua falando enquanto a sala vai se transformando: “E então ele começou a criar fantasias do seu próprio trabalho. Primeiro ele imaginou que um dia durante o trabalho, ele levantou de sua mesa e percebeu que todos os seus colegas haviam sumido, o seu chefe, todos no edifício... subitamente sumiram da face da

⁷⁸ Os botões que o jogo manda apertar são aleatórios, mudando cada vez que se joga o jogo.

Terra. O pensamento animou ele terrivelmente. Aparece escrito “POR FAVOR APERTE ‘P’ PARA PASSAR TEMPO COM OS AMIGOS”. Após pressionar a tecla requerida o Narrador retorna: “Então ele foi além. Ele imaginou ter chegado à frente de duas portas abertas e que ele poderia entrar em qualquer uma. Afinal! Escolha! Pouco importava o que estava atrás de cada porta. O mero pensamento de que as suas decisões significariam algo era demais para acreditar!”. “POR FAVOR APERTE ‘1’ PARA PREPARAR O JANTAR”. ! Enquanto ele andava pelo seu mundo de fantasia, ele começou a enchê-lo de muitos caminhos e destinos possíveis. Por um caminho havia uma enorme sala redonda com monitores e controles mentais, e mais abaixo estava uma linha amarela que andava em muitas direções, e por outro caminho havia um jogo com um bebê. E ele chamou tudo isso de The Stanley Parable”. “POR FAVOR APERTE ‘T’ PARA CONTAR UMA HISTÓRIA AOS SEUS FILHOS”. Era uma fantasia tão maravilhosa, e então em sua cabeça ele reviveu ela de novo. E de novo, e de novo, de novo e de novo, desejando além da esperança de que isso nunca acabaria, de que ele sempre se sentisse livre. Certamente havia uma resposta por outro caminho! Não deve ter? Talvez ele jogasse só mais uma vez...”. “POR FAVOR APERTE ‘2’ PARA DIZER Á SUA ESPOSA QUE VOCÊ A AMA”. Mas não há resposta alguma. Como poderia haver? Na verdade tudo o que ele está fazendo aqui é apertar os mesmos botões que ele sempre apertou, nada mudou. Quanto mais tempo ele passava aqui, o mais investido ele fica, o mais ele esquecia qual vida é real”. “POR FAVOR APERTE ‘7’ PARA IR DORMIR”. “E eu estou tentando dizer isso a ele, que neste mundo, ele não pode ser nada além de um observador, que enquanto ele continuar aqui, ele está lentamente matando a si mesmo. Mas ele não vai escutar. Ele não vai parar! Aqui, veja isso. Stanley, na próxima vez que a tela pedir para você apertar um botão, não aperte”. “POR FAVOR APERTE ‘H’ PARA IR AO TRABALHO DE MANHÃ”.

Não é possível continuar o jogo se a tecla não for apertada, nada acontece. Ao apertar a tecla que foi mandada, o Narrador comenta: “Está vendo? Ele não consegue me escutar? Como eu posso dizer a ele de uma maneira que ele entenda, que cada segundo que ele continuar aqui, ele está escolhendo a matar a si mesmo? Como eu posso fazer ele ver o que eu vejo? Como eu posso fazer ele olhar a si mesmo?” Então surge na tela “ POR FAVOR APERTE ‘8’ PARA NÃO QUESTIONAR NADA”.

Figura 16 – a casa totalmente transformada no escritório de Stanley, enquanto o jogo manda o jogador apertar botões.



Fonte: Screenshot retirada do jogo.

O Narrador então diz: Eu acho que não posso, não do jeito que eu quero que ele veja. Mas eu não faço as regras, eu simplesmente faço o meu papel, o mesmo que o Stanley. Nós não somos tão diferentes assim, eu presumo. Eu vou tentar mais uma vez fazer ele entender isso. Eu preciso. Eu devo. Talvez...bem, talvez desta vez ele entenda. Talvez dessa vez”.

Aparece na tela “POR FAVOR MORRA”, porém desta vez o Narrador continua falando: “E eu tentei de novo. E o Stanley apertou um botão. E eu tentei de novo. E o Stanley apertou um botão. E eu tentei de novo. E o Stanley apertou o botão”. O jogo reinicia.

Não atender ao telefone

É necessário entrar na porta da direita, passar pelo *lounge* dos empregados, desobedecer ao Narrador e não entrar na porta à esquerda, subir na plataforma e por ultimo entrar na sala do telefone. Lá é possível desligar o telefone da tomada. Caso o jogador resolva desligar o telefone, algo que o jogador tem que descobrir por tentativa e erro- clicar nos objetos da sala- (já que não é uma ação citada pelo Narrador) o Narrador dirá: “Enquanto Stanley atendia o telefone, uma luz branca o tomou, o enchendo não só com esplendor, mas com esperança. Esperança por uma vida reunida mais uma-.” “Espere... ó céus... Stanley, você desplugou o telefone? Não, isso nem deveria ser uma escolha; como você fez isso? Você realmente... escolheu incorretamente? Eu nem sabia que isso era possível. Deixe-me verificar... *ruídos de papel* Não... está definitivamente aqui, claro como o dia. Stanley atende o telefone; ele é levado para o seu apartamento onde ele encontra sua esposa, e os dois comprometem-se um ao outro. Música começa, fade para o branco, os créditos passam. Não atender o telefone é na verdade de alguma maneira uma ação errada. Como isso é possível? Nenhuma dessas deci-

sões deviam significar alguma coisa! Eu não entendo. Como é possível você estar fazendo escolhas significativas? O que, você- Espere um segundo, e acabei de ver...não, isso não é possível. Eu não acredito. Como eu não notei isso mais cedo? Você não é o Stanley. Você é uma pessoa de verdade. *suspiro* Eu não acredito que eu estava tão enganado. É por isso que você pôde fazer as escolhas certas e erradas! E pensar que eu estive deixando você correr por aí neste jogo por tanto tempo Se você tivesse feito mais algumas escolhas erradas, você poderia ter negado inteiramente! É como se você tivesse ignorado até os protocolos básicos de segurança de Fazer escolhas na vida real, ou você não entendeu a realidade da situação? Bem, eu não vou tomar esse tipo de risco no meu turno. Eu vou parar o jogo por um momento para que possamos lhe educar corretamente em como fazer escolhas de modo seguro na vida real. Por favor observe este útil vídeo de instruções”.

O jogador assiste a um vídeo falando sobre a importância de se fazer escolhas corretas. Narrador (do vídeo institucional, após um pedaço que não consegui transcrever) volta: “Excelente. Fazer escolhas regularmente é o melhor caminho para um processo saudável de fazer escolhas. A maioria dos profissionais de medicina recomendam tomar ao menos oito escolhas por dia. Você faz mais de oito? Menos? E, finalmente, se você começar a se perguntar se as suas escolhas são realmente importantes e se você jamais fará uma contribuição significativa para o mundo, simplesmente lembre que no vasto infinito do espaço, os seus pensamentos e problemas são materialmente insignificantes, e o sentimento deve sumir. Neste momento, o seu instrutor o guiará em um exercício para testar e reforçar o material coberto neste vídeo”.

Agora, não mais vendo o vídeo instrutivo, o jogador se encontra de volta à sala do telefone, porém agora a sala está “quebrada”, as texturas estão erradas, as coisas estão fora de lugar, existem empilhadeiras na sala, sendo que uma delas está fundida com a parede. O Narrador então diz:

“Ah, bem vindo de volta. Você deve ter notado que esta sala começou a se deteriorar como resultado da contradição narrativa. Mas não se preocupe. Agora você está corretamente informado sobre como escolher corretamente, nós vamos revisitar uma escolha que você fez poucos minutos atrás e ver qual teria sido a coisa certa a fazer. Por aqui, por favor”.

Figura 17 – Exemplo da sala 'quebrada'.



Fonte: Screenshot retirada do jogo.

A porta da sala se abre. Agora o jogador tem que voltar para a plataforma que havia utilizado antes, mas desta vez existe uma cerca ao redor da plataforma, não permitindo que o jogador se jogue para a morte ou para a plataforma. O Narrador diz:

“Agora que nós sabemos que suas escolhas são significativas, nós não podemos deixar você pular da plataforma e morrer! Imagine o personagem principal morrendo do nada no meio da história! Essa história não faria nenhum sentido! Nós só precisamos te levar pra casa o mais rápido possível antes que a contradição narrativa fique ainda pior. Infelizmente, parece que este lugar não está suficientemente equipado para lidar com a realidade”. O jogador sai da plataforma e retorna aos corredores do escritório, passa pelo *lounge* dos empregados, onde o Narrador diz “Quase lá! Você vai entrar na porta da esquerda, de volta ao final correto, a história terá uma resolução de novo, e você estará livre no mundo real!”. De volta à sala de escolhas de portas, o Narrador diz: “Lembre-se, tudo o que você precisa fazer é se comportar como o Stanley iria. Isso significa escolher responsabilmente e sempre colocar a história em primeiro lugar. Estou certo de que você consegue; é só seguir minhas instruções e você ficará bem. Muito bem! *aham* Quando Stanley chegou a duas portas abertas, ele entrou na porta à sua esquerda”. Se o jogador entrar novamente na porta à direita, encontrará o corredor deformado, com objetos ocupando o mesmo lugar no espaço, se mesclando. O Narrador dirá “Não! Por que você fez isso?! Rápido, volte na outra direção, talvez não seja tarde demais!”. Ao entrar na porta à esquerda e percorrer o caminho até a sala de reuniões, a sala estará bagunçada, novamente objetos (mesas, cadeiras, paredes) posicionados de forma estranha, um objeto fundido ao outro.

Como resposta ao jogador rebelde, o Narrador reclamará: “Argh! Está arruinado! Você- Eu não acredito que depois de tudo o que conversamos sobre você... minha história... você

destruiu o meu trabalho! Por quê?! Pra quê?! O que você ganha com isso? O que você achou em tão especial de ver o jogo desfeito? Deixado aqui como lixo, é... bem, inútil agora. E o que eu devo fazer? Mesmo se houvesse uma maneira de continuar, valeria a pena? Saber que minha história está incorreta? Como eu posso voltar pra isso? Eu não posso apagar esse conhecimento. Eu vou ter que conviver com isso para sempre. Revivendo a sua impossibilidade para sempre. Eu não poderia viver assim. Seria melhor desligar o jogo completamente? Voluntariamente destruir todo o meu trabalho? Eu não sei... Qual é a resposta? O que eu faço... o que eu faço... o que eu- Não, eu preciso. Eu tenho que desligar o jogo. Eu preciso. Eu preciso!”. A tela treme, alterna entre tela escura e clara. O jogador então se depara com uma sala destruída, escura.

O Narrador volta: “Wooooaaahhh! Eu... eu estou aqui. Ainda estou aqui. Aqui nesta pilha de lixo. Com você. Você- que pensou que era tão inteligente. Agora olha para onde nós estamos. Meu jogo inteiro está destruído. Era a única coisa no mundo que era minha e você jogou no chão. O que, você achou que seria engraçado? Você tinha que ver? Eu não te disse o quão importante era ser como o Stanley? Ele realmente sabe fazer o que eu mando. Ele entende que se eu digo para fazer alguma coisa, tem uma ótima razão para isso! Esse pensamento nunca lhe ocorreu, não é? De que há um mundo fora de você? Você é uma criança. Ohhh, minha história. Se você tivesse ido para a porta da esquerda você teria visto. Havia uma instalação subterrânea. Você a teria destruído e saído vitorioso. Teria sido tão perfeito. Eu trabalhei tanto nela. Eu tentei tanto fazer-“. Corta de volta à sala da escolha de portas. O Narrador fala como se estivesse no meio da sentença, repetindo uma frase que já foi dita antes: “... é se comportar exatamente como o Stanley iria...”. Stanley então segue novamente para a sala de reuniões, desta vez normal, e o Narrador fala “E também não havia ninguém aqui. Sentindo uma onda de incredulidade, Stanley decidiu subir ao escritório do seu chefe, esperando achar uma resposta lá”. Desta vez, quando Stanley chega à escada, onde antes de desencadear a presente série de eventos era possível escolher entre subir ou descer, desta vez é apenas possível subir. O Narrador diz “Chegando a uma escadaria, Stanley subiu ao escritório do seu chefe”.

O escritório do chefe está diferente. Ao invés do papel de parede vermelho, o papel de parede é verde e a disposição dos móveis está diferente. O Narrador diz “Chegando ao escritório do seu gerente, Stanley ficou mais uma vez espantado ao descobrir nenhum indício de vida humana. Chocado, pasmo, Stanley perguntou-se quem teria orquestrado isso, até que ele viu a porta com um receptor e voz ai seu lado. Certamente atrás dessa porta jazia todas as respostas para as suas perguntas! E além de toda a probabilidade, ele sabia o código. Ele o havia visto no computador do seu chefe semana passada: ‘Night shark 1-1-5’. Era esse o código

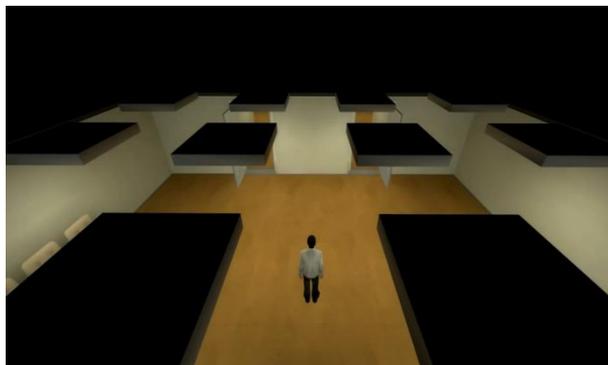
para abrir a porta? Ele ainda funcionaria? Só havia uma maneira de descobrir. Stanley fora treinado para nunca falar, mas agora ele iria criar coragem para enfrentar o desconhecido. Ele respirou fundo e disse o código”. Aqui fica a dúvida para o jogador: será que Stanley irá falar algo? Não existe a possibilidade de o jogador falar, em nenhum momento foi mencionado a necessidade de microfone. Será que existe uma *cutscene* que mostrará Stanley falando? O silêncio de Stanley revela que nada será dito.

Após um breve período de silêncio o Narrador retorna: “*aham* Stanley falou o código: “Night shark 1-1-5”. Ele o falou no receptor, bem ali na parede”. Breve período de silêncio. O Narrador pergunta: “Desculpe, há algum problema? Você não entendeu, não entendeu? Por favor, fale o código no receptor, e outra maneira nós não poderemos continuar a história. Esse é um passo crucial”. Curto período de silêncio. O Narrador retorna: “OK. Tá bom. Você não vai fazer isso. Mas sabe o que? É bem humilhante te trazer até aqui só para você decidir que tem coisas melhores para fazer. Eu só te pedi uma coisa, o seu respeito, o tipo de respeito que Stanley mostraria pelas suas escolhas. Ele saberia o que significa levar a história a sério. Se você não queria ver o que eu tenho a te mostrar, então por quê você veio até aqui?! Você teve uma escolha, sabe, você poderia ter ido pela direita! Você poderia ter feito o que quisesse lá! Por que você veio por aqui?! Fale! Diga algo pra mim! Se explique! Seu covarde!!”.

O jogo corta novamente para a sala de escolha de porta, porém desta vez não temos a visão em primeira pessoa, mas temos uma visão externa, aérea, fora da sala. A parte superior da sala está transparente, com exceção das lâmpadas. Vemos Stanley parado no meio da sala olhando para as portas. A voz do Narrador estará diferente, como se estivesse distante, abafada, dentro da sala. Ele diz: “Quando Stanley chegou a duas portas, ele entrou na porta à sua esquerda”. Após curto período de silêncio o Narrador, preocupado, diz: “Stanley? Olá? Você está... está tudo bem? Stanley, por favor... eu... eu preciso que você faça uma escolha. Eu preciso que você atravesse a porta”. Aparece escrito na tela ‘O Fim!’, “Obrigado por jogar A Parábola de Stanley”, e os créditos aparecem, enquanto o Narrador continua: “Você está me escutando? Você pode me ouvir? Está tudo bem? Stanley, isso é importante. A história precisa de você. Ela precisa que você tome uma decisão. Ele não pode existir sem você. Você está me entendendo? Qualquer escolha que você tomar será ótima, as duas são corretas; você não pode errar aqui. Nós podemos trabalhar juntos; eu aceitarei o que você fizer. Eu só preciso que você dê um passo à frente. Por favor? Escolha? Faça alguma coisa! Qualquer coisa. Isso é mais importante do que você jamais saberá. Eu preciso disso. A história precisa. Então, você está me ouvindo? Você está aí? Você está ouvindo isso? Stanley, você está aí?! Eu... OK... tudo bem, eu posso esperar. Você precisa de tempo para decidir. Tempo para ter certeza de

que a sua escolha está correta. Essa é a melhor escolha. Tudo bem. Eu espero você decidir qual a coisa certa a fazer. Demore o quanto precisar”. O jogo carrega e volta ao início.

Figura 68 – Visão em terceira pessoa do jogo, momento em que Stanley 'transcende'.



Fonte: Screenshot retirada do jogo.

“ZEN”

Se o jogador, ao invés de pular, seguir e pisar na plataforma o Narrador dirá: “Olha, Stanley, eu acho que talvez nós tenhamos começado com o pé esquerdo aqui. Eu não sou seu inimigo, sério, não sou. Eu entendo que investir confiança em alguém pode ser difícil, mas o fato é que a história tem sido sobre nada além de você todo esse tempo”. O jogador pode pular para um corredor que fica embaixo do caminho percorrido pela plataforma “o qu- sério? Eu estava no meio de uma coisa; você tem zero de consideração pelos outros? Você está tão convencido de que eu quero que algo de ruim aconteça com você? Por que?. Eu não sei como te convencer disso, mas realmente quero te ajudar, te mostrar algo bonito. Olha, deixa eu provar. Deixe eu provar que eu estou do seu lado. Me dê uma chance”. O Narrador para. O jogador pode então andar na plataforma, que de um lado termina em uma porta trancada e no outro lado existe uma porta aberta, com uma placa ao lado alertando “perigo. Perigo em todos os lugares”. Após um curto percurso, novamente Stanley se depara com duas portas, uma azul e outra vermelha. Neste caso vamos ver o que acontece se o jogador entra na porta vermelha. Enquanto Stanley anda nos corredores (que dão a impressão de fazer o jogador andar em círculos), o Narrador dirá: “Agora, escute com atenção, isso é importante. Stanley atravessou a porta vermelha”. Se o jogador obedecer ao Narrador teremos como resposta: “oh, graças aos céus, você está querendo me escutar. Você vê que eu realmente queria que você fosse feliz todo esse tempo? O problema são todas essas suas escolhas, nós dois sempre tentando chegar a algum lugar que não está aqui, correndo e correndo e correndo do jeito que você está fazendo agora. Você não acha que isso está nos matando, Stanley? Eu só... quero que isso pare. Eu

seria- nós dois seríamos muito mais felizes se nós só... parássemos. E eu acho... bem, eu acho que eu tenho uma solução. Aqui, deixa eu mostrar para você”. Aqui o jogador chega a uma porta, que se abre sozinha.

O jogador entra e o jogo carrega para um novo cenário. O novo lugar onde o Stanley se encontra está escuro, não sendo possível ver nada além de uma luz branca, fraca, distante. O Narrador diz: “Uhhmm... o que nós queremos? O que nós estamos procurando?... uhm?” O jogador entra em uma sala escura, com luzes coloridas em movimento projetadas nas paredes, enquanto um som agradável e relaxante toca. “Aqui! Sim! Ah, é lindo, não é? Se nós só ficarmos aqui, neste momento, com este lugar... Stanley, eu acho que me sinto... feliz. Eu realmente me sinto feliz”. Se o Jogador sair da sala, o Narrador dirá: “Não, espere... Para onde você está indo?” Quando o jogador se dirigir às escadas: “Ah, não! Fique longe dessas escadas! Se você se machucar, se você morrer, o jogo vai reiniciar! Nós vamos perder tudo isso!” Se o Jogador subir as escadas o Narrador pedirá: “Por favor, não Stanley, me deixe ficar aqui! Não tire isso de mim!” O Narrador usa um tom de voz triste, tom não muito usado nas outras situações. A escada termina em lugar nenhum, o jogador pode se jogar da escada para a morte. Ao parar no fim da escada, o Narrador diz: “Por favor, Stanley, pense no que você está fazendo!”. Novamente o Narrador usa um tom de voz diferente do costumeiro. Se o jogador voltar para a sala das luzes o Narrador dirá: “Bom, bom, segurança nunca é demais. Prometa que você não vai voltar lá, uhm? Só... fique aqui”. Quando o jogador novamente sai da sala e volta para a escada o Narrador diz: “Não! Sobre o que nós tínhamos conversado?! Você está arriscando tudo o que nós conseguimos aqui! Você me ouviu antes, não ouviu?! Você. Vai. Morrer. O que você não consegue entender disso?! Se o jogador voltar novamente para a sala das luzes o Narrador dirá com voz preocupada: “Você vai... ficar aqui, não vai?”. O jogador sai da sala e volta para a escada. Ao se jogar da escada o Narrador grita: “Não!! Oh... graças aos céus, Você está vivo. Você me deixou preocupado por um momento. Agora, podemos por favor voltar para a outra sala?”. Se o jogador voltar para a sala nada é dito, se o jogador voltar a subir a escada o Narrador fala: “Não! Não, não! O que você está fazendo?! Stanley, por favor, estou te pedindo pra não tirar isso de mim. Eu não posso voltar para o que eu era antes! Se você morrer, nós dois voltamos! Por que você está fazendo isso?!”. Ao se jogar novamente da escada, Stanley não morrerá. O Narrador pede, com voz preocupada e triste: “Stanley... vamos voltar para a outra sala... você pode fazer isso por mim? Oh, céus, você odeia tanto o jogo assim? Que você vai se jogar dessa plataforma de novo e de novo pra se livrar disso? Você literalmente está disposto a se matar pra impedir de ser feliz? Eu estou entendendo a situação corretamente?” Jogador se joga novamente da plataforma, e o narrador comenta,

com voz triste: “Ou talvez você está se divertindo com isso. Eu não sei mais. Eu só queria que nós nos déssemos bem, mas eu acho que isso era pedir demais. Parece que você queria fazer uma escolha afinal. Bem, essa escolha é sua”. Jogador se joga novamente da plataforma, mas desta vez morre. O Narrador comenta: Acabou? Vai reiniciar, não vai. Eu vou voltar”. Jogo reinicia.

Entrando na porta azul

Caso o jogador resolva entrar na porta azul ao invés da vermelha, Stanley é recolocado de volta alguns passos atrás, e o narrador diz: “Arrá, talvez você tenha entendido errado. Stanley atravessou a porta vermelha”. O jogador tenta a porta azul novamente. Após alguns passos o jogador se encontra (após um corte abrupto na movimentação do jogo) em outra sala, em frente a uma porta vermelha cheia de setas apontando para a porta. O Narrador diz: “Acho que ainda não estamos nos entendendo. Stanley atravessou a porta VERMELHA”. A porta azul agora se encontra escondida atrás de onde Stanley se encontra. Ao entrar na porta azul, o Narrador dirá: Muito bem, OK, vá em frente, Stanley! Você quer tanto saber o que há lá fora; Você quer encontrar o que está no fim deste caminho que você escolheu? Bem, não me deixe impedi-lo.” O jogador anda pelo corredor até uma porta. Após a porta há uma plataforma suspensa. Não é possível ver o chão abaixo da plataforma: é um buraco sem fim. É possível, porém, ver paredes laranjas ao redor da plataforma. O Narrador diz quando Stanley entra nesse lugar: “Está vendo? Não há nada aqui. Eu nem terminei de construir esta parte do mapa, por que você nunca deveria estar aqui em primeiro lugar. Salas quebradas, texturas de desenvolvedor expostas... é isso o que você queria? Isso fez valer a pena arruinar a história inteira que eu havia escrito especificamente para você? Você acha que eu não coloquei muito tempo nisso? Por que eu coloquei. E no final foi tudo em vão, por que era isso que você queria ver. Me ajude aqui, Stanley, me ajude a esclarecer estes estranhos e desconhecidos desejos seus. O que teria tornado este jogo melhor? O que você queria ver? Veículos? Árvores de habilidades⁷⁹? Me ajude; você não me deu nada até agora. Seguinte, deixe-me dar um tiro no escuro em um novo design, e você pode dar algum tipo de feedback”.

Stanley é levado (a imagem corta) para a sala onde é possível escolher a porta da esquerda ou da direita novamente. Desta vez, porém, há uma terceira porta, diferente das outras vezes quando existiam apenas duas. O Narrador diz: “Lá vamos nós! Uma terceira opção! Isso

⁷⁹ Árvores de habilidades são habilidades que o jogador escolhe, em determinados jogos, para fortalecer seu personagem. As habilidades escolhidas no início do jogo determinam quais habilidades poderão ser escolhidas no decorrer deste.

já parece estar muito à frente de onde nós estávamos antes. Vá em frente, Stanley. Experimente”. Ao entrar na nova porta, a textura das paredes é diferente (a mesma textura laranja inacabada: fica claro que Stanley não está mais no escritório). Stanley anda até uma sala com cinco botões, numerados de um a cinco. Uma placa apresenta os seguintes dizeres “por favor avalie sua experiência”⁸⁰. O Narrador então diz: “OK, eu vou parar você ai. Agora, me diga sobre a sua experiência com esta nova versão. Você diria que o jogo se beneficiou por lhe oferecer mais escolhas? Seja honesto- eu quero um feedback real e critico aqui. Se o jogador apertar o botão ‘um’ o Narrador dirá: “Um um!?! Quero dizer, eu entendo que você teve ressalvas; você viu maneiras de que o jogo poderia ser melhorado para completamente se expressar mecânica e artisticamente, mas um um!?! Isso nem ajuda! O que devo fazer com isso? Oh, as vezes eu acho que não sou eu que devo julgar. Aqui, baseado nas informações das suas partidas anteriores, eu compilei uma nova versão. E para ser bem sincero, eu acho que eu acertei em cheio com essa aqui. Vamos dar uma olhada”.

Novamente Stanley volta para a sala das duas (agora três) portas. A sala está levemente modificada, e existe um painel azul na parede esquerda. O painel irá mostrar um *leaderboard*⁸¹ fictício, com Stanley em último lugar (na posição 9328). Ao entrar novamente na nova porta e voltar na sala com os cinco botões, o narrador pergunta: “Agora, você diria que essas classificações competitivas o ajudaram a se sentir motivado a continuar andando pelas portas? Novamente, respostas honestas, por favor”. Jogador aperta um botão (aqui independe de qual botão seja apertado). O Narrador diz:

“Oh, eu quase esqueci! Eu tenho um protótipo de um novo jogo em que eu estou trabalhando, e agora seria uma ótima oportunidade de testá-lo. Você não se importa em dar uma olhada nele, não é? Perfeito. Deixe eu iniciar ele”.

Agora o jogador/Stanley se encontra em outra sala. Existe um botão vermelho e, em um ponto um pouco afastado, uma imagem de um bebê do lado direito e chamas do lado esquerdo. O Narrador explica:

“Neste jogo, o bebê engatinha na direção do perigo. Você aperta o botão para fazer ele voltar para a esquerda, e se ele alcançar o fogo você perde. É um jogo com bastante significado- todo o desespero e tédio e incessantemente confrontar as demandas da vida familiar. Eu acho que o mundo artístico vai se interessar. Mas é claro, a mensagem do jogo só se torna clara quando você está jogando ele por cerca de quatro horas. Então porque você não joga ele

⁸⁰ “Please rate your experience” no original.

⁸¹ Um *leaderboard* é um ranking que mostra a pontuação dos jogadores, possibilitando maior competição entre os jogadores, mesmo que o jogo deva ser jogado, em alguns casos, por apenas um jogador. A pontuação pode ser (e em alguns casos é) exibida on-line, ou em sites ou no próprio jogo.

por quatro horas para ter certeza de que é eficiente. Lembre-se de tomar nota da sua experiência”. O bebe chora constantemente, e o barulho do botão pode ser considerado como desagradável.

Se o jogador deixar o bebê chegar às chamas o Narrador dirá: “Seu bastardo sem coração. Você fez isso porque odeia bebês, ou só para me irritar? Por que se é a segunda razão, bem, eu não sei o que fazer. Eu estou completamente sem ideias. Não consigo pensar em uma única coisa que possa melhorar a experiência para você. Eu não vou nem tentar. Tô fora... to fora... Já chega! Acabou! Obrigado por jogar! A sua opinião foi extremamente valiosa. Oh, ei, já que meu jogo foi tão horrível, porque não jogamos o jogo de outra pessoa, só para aliviar a dor? Vejamos o que nós temos aqui? *cantarolando* Sim, isso deve funcionar. Vamos dar uma chance”.

Após a tela de *loading*, o jogador é levado para uma imitação de *Minecraft*⁸² (outro jogo de computador). Então o Narrador retorna: “Bem, Stanley, isso é melhor? Afinal, o que você sempre quis: um jogo com o qual eu não tenho nada a ver. Mas isso é suficiente? Digame, Stanley. Algum dia será suficiente? Bem, vou dizer isso, já chega de fazer coisas para você. A partir de agora, eu só vou criar para preencher o grande propósito artístico. Veja isto Stanley, eu vou construir uma casa!”. *cantarolando* Isso vai... aqui!”. A casa vai surgindo, construída de bloco em bloco, na frente de Stanley. “NÃO! Aqui. E então... *cantarolando* Vejamos, do que isso precisa... ah, sim, é claro! É só para acabar... Siiim! Está completa! Eu fiz isso, Stanley. Olha para isso. Contemple o meu trabalho de arte e se sinta envergonhado com sua inadequação. Ah, mas você só viu por fora. Você só tem metade da experiência. Por favor, entre e sinta-se à vontade”.

Jogador entra na pequena casa construída pelo narrador. O narrador continua: “Não é grandiosa? Não é perfeita? Só poderia ser melhor se- espera, é isso! Nós precisamos reconstruí-las com diamantes! Diamante em tudo! Sim, sim, sim... Venha, Stanley, nós temos que minar!”. Então o jogador, que antes estava preso em um determinado espaço agora pode avançar para outro lugar, uma caverna. O Narrador diz: “Oh, parece que está ficando escuro. Você trouxe alguma luz?”. Alguns passos adiante o Narrador comenta: “Oh não não não não não não. Isso é muito mais aberto do que eu tinha em mente. Eu estou procurando por algo mais fechado e linear, algo que realmente o faça sentir completamente irrelevante. Isso não

⁸² Em *Minecraft* o jogador precisa explorar o ambiente e construir armas, moradia e outros objetos para sobreviver. Os gráficos não tendem para o realismo, mas para algo próximo dos jogos antigos, com formas quadradas e simples. Em alguns momento a construção dentro do jogo se assemelha aos brinquedos de construção em blocos, como o *Lego*.

vai servir. Um de cinco; mesmo os diamantes não poderiam salvar isso aqui. OK, novo jogo!”. O jogador anda até um lugar escuro e sem saída. O jogo carrega outro mapa.

Agora o jogador se encontra dentro de um espaço pequeno demarcado com divisórias transparentes. Esse espaço aparenta ser uma cela, com uma cama, uma mesa com um rádio e um vaso sanitário. Estamos agora na representação de outro jogo: *Portal*. O Narrador diz: “Hahahahahá! SIM! Eu nem sei o que esse jogo é, mas eu amei!”. Diferente de *Minecraft*, que não tem um roteiro determinado, o jogador é livre para explorar o mundo, *Portal* possui um enredo mais linear: vencer o vilão resolvendo quebra-cabeças. A liberdade do jogador para explorar é menor. Em *Portal*, jogo em primeira pessoa, o jogador precisa completar quebra-cabeças para avançar no jogo. Voltando ao narrador de Stanley: “Você... preso em uma caixa de vidro, sem ter como sair, me escutando falar... Oh, é inspirador. Eu não poderia ter feito melhor. O que esse jogo deveria ser afinal? Eu não consigo descobrir. OK, agora estou curioso. Vamos descobrir o que é isso”. Stanley anda até outra sala, o Narrador retorna: “Ohhh! É um quebra-cabeça! Pensamento crítico, Stanley. O seu ponto forte”. Ao resolver o quebra-cabeça (que é simplesmente colocar um cubo em cima de um botão), uma nova porta se abre. O Narrador comenta: “Genial”. O jogador então passa por essa nova porta que foi aberta, e ao se aproximar de algo que aparenta ser um elevador, as portas deste se fecham sozinhas e o Narrador diz: “Não, na verdade, sabe o que? Acho que já chega. Eu realmente não ligo muito em te ver em mais nenhum destes jogos, e eu duvido muito de que você ficou mais sábio com a experiência. E é por isso que ao invés de desperdiçar o meu tempo, eu só vou te deixar aí. Você pode fingir que venceu o jogo se isso te faz se sentir melhor, mas pra mim já chega. Então, por que você não se aconchega nessa sala, e se você tiver quaisquer grande ideias revolucionárias para o videogame perfeito, você pode sentar ali e deixar elas repousarem dentro de você por toda a eternidade. Eu não preciso de seus conselhos, Eu não preciso de suas notas. E eu certamente não preciso da validação de um homem cujo o trabalho é apertar botões. Eu acho que eu só vou voltar aos meus negócios criando contribuições culturais significativas para o mundo. E talvez de vez em quando, eu vou lembrar de um homem chamado Stanley que estava objetivamente errado na decisão que ele tomava. O pensamento não vai durar muito. Adeus Stanley. Boa sorte com o trabalho, e eu sinceramente espero que todos vivam felizes para sempre”.

O Narrador se cala. O elevador que fechou as portas e subiu revelou um buraco no chão. O jogador entra nesse buraco e cai em um mapa inacabado do escritório de Stanley. Nesse mapa inacabado existem falhas no chão. Se o jogador cair nessas falhas ele cairá no corredor da versão anterior do jogo: a modificação. É possível perceber isso por causa das

cores e texturas que o jogo apresenta: as mesmas da modificação, só que os escritórios estão incompletos. Após um curto tempo de exploração nesses escritórios, a tela fica escura e o Narrador retorna: “eu imagino o que ele encontrou. Se ele queria ser o homem guiando sua própria história, bem, talvez ele tenha conseguido isso, lá em baixo... onde quer que ele esteja agora. Eu imagino se ele está feliz com a sua escolha, e se ele aprendeu o grande custo que vem com isso. Ele entenderá logo o que eu estava tentando dizer. Ele precisa de mim, alguém para encerrar o tudo no final- para fazer sentido do caos e do medo e da confusão. Esse é quem eu sou. É isso que eu sou para o mundo. Ah, sim. Sim, ele vai voltar. Não há outra maneira. Assim que isso acabar, depois de tudo terminar, então eu estarei de volta. O fim estará aqui em breve. Muito em breve. Eu posso esperar”. Após alguns segundos de silêncio o jogo reinicia.

Stanley ficando louco

Para chegar a esse final, o jogador precisa entrar na porta à esquerda, como o Narrador manda, porém o jogador precisa descer a escada, ao invés de subir, para desencadear a seguinte linha de acontecimentos:

Jogador desce as escadas, Narrador diz: “Mas Stanley simplesmente não conseguia fazer isso. Ele considerou a possibilidade de falar com seu chefe, admitindo que ele havia deixado seu posto durante o seu horário de trabalho... ele poderia ser despedido por isso. E em uma economia tão competitiva, por que ele tomara esse risco? Tudo por que ele acreditou que todos haviam sumido? O seu chefe acharia que ele estava louco. E então algo ocorreu a Stanley. Talvez, ele pensou, talvez eu seja louco. Todos os meus colegas sumindo completamente em um único instante por razão nenhuma?”. Enquanto o jogador anda, é possível perceber que Stanley está andando em círculos, as salas se repetindo. O Narrador continua: “Nada disso fazia sentido. E enquanto Stanley ponderava sobre isso, ele começou a fazer outras observações estranhas. Por exemplo, por que ele não podia ver os seus próprios pés quando ele olhava para baixo? Por que as portas fechavam automaticamente atrás dele para onde quer que ele fosse? E, falando nisso, estas salas estavam começando a lhe parecer muito familiar. Elas estavam se repetindo? ‘Não’ Stanley disse a si mesmo. ‘Isso é tudo estranho demais; isso não pode ser real.’ E, afinal, ele chegou à conclusão que estava na ponta de sua língua, ele só não tinha achado as palavras para isso... ‘Estou sonhando’, ‘Isso é tudo um sonho!’. Que alívio Stanley sentiu por finalmente ter achado uma resposta, uma explicação. Os seus colegas não tinham sumido de verdade. Ele não ia perder seu emprego. Ele não era louco afinal. E ele pensou consigo mesmo, acho que vou acordar em breve. Eu terei que voltar ao meu emprego

chato na vida real apertando botões. Posso muito bem aproveitar enquanto estou lúcido. Então, ele se imaginou voando, e começou a flutuar gentilmente sobre o chão”. Stanley começa a flutuar. “Então ele se imaginou vagando pelo espaço em um campo estelar mágico. E isso também apareceu!”.

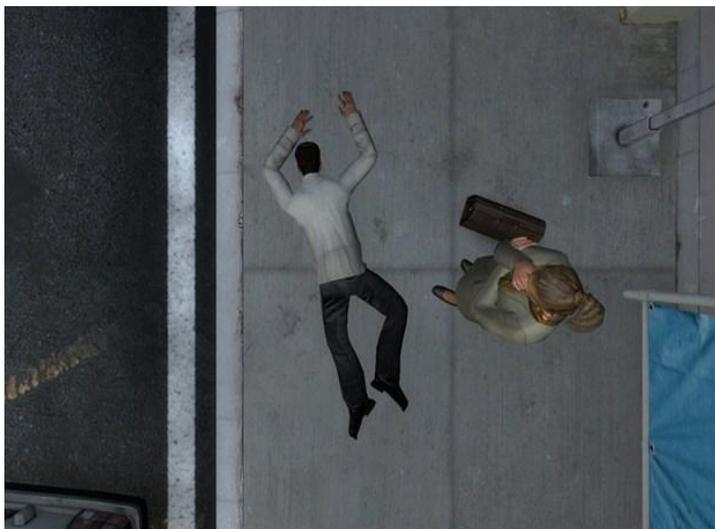
O corredor por onde o jogador/Stanley anda fica escuro e cheio de pequenos pontos brancos flutuantes, imitando estrelas. “Era tão divertido, e Stanley se maravilhou de ainda não ter acordado. Como ele estava se mantendo tão lúcido? E como ele estava vendo o seu ambiente com tantos detalhes? E então talvez a pergunta mais estranha de todas entrou na cabeça de Stanley, uma que ele estava atônito por não ter se perguntado mais cedo: Por que há uma voz em minha cabeça ditando tudo que eu faço e penso? Agora a voz estava descrevendo a si mesma sendo considerada por Stanley, que achou isso particularmente estranho, como se houvesse uma segunda pessoa aqui. Eu estou sonhando sobre uma voz me descrevendo pensando sobre como ela está descrevendo os meus pensamentos, ele pensou! E enquanto ele achava tudo isso muito estranho e imaginava se a voz falava com todas as pessoas em seu sonho, a verdade era, é claro, que isso não era um sonho. Como poderia ser? Estava Stanley simplesmente se enganando? Acreditando que se ele estiver dormindo ele não precisa tomar responsabilidade sobre si mesmo? Stanley está tão acordado agora quanto ele jamais esteve em sua vida. Agora, ouvindo a voz dizer isso foi um choque e tanto para Stanley. Afinal, ele sabe com sem dúvida(sic) alguma que isso era na verdade um sonho! A voz não tinha visto ele flutuar e fazer as estrelas mágicas um momento atrás? Como mais a voz explicaria tudo aquilo? Essa voz era parte dele também, certamente, se ele pudesse só... Ele ia provar. Ele ia provar que ele estava no controle, que isso era um sonho. Então ele fechou os olhos gentilmente, e se convidou a acordar. Ele sentiu o peso refrescante do cobertor em sua pele, o aperto do colchão em suas costas o ar fresco de um mundo fora deste”. A imagem na tela simula olhos fechando. Stanley ficou preso no corredor cíclico até este momento do jogo. “Deixe-me acordar, ele pensou consigo mesmo. Já cansei desse sonho, eu quero que ele acabe. Deixe-me voltar ao meu trabalho, deixe-me continuar a apertar os botões, por favor, é tudo o que eu quero. Eu quero meu apartamento, e a minha esposa, e o meu emprego. Tudo o que eu quero é a minha vida exatamente como ela sempre foi. Minha vida é normal, eu sou normal. Tudo vai ficar bem. Eu estou bem”. Os olhos de Stanley se abrem, revelando que ele se encontra no mesmo lugar.

O Narrador então diz: “Stanley começou a gritar. Por favor me acordem! Meu nome é Stanley! Eu tenho um chefe! Eu tenhi (sic) (tenho) uma sala! Eu sou real! Por favor alguém só me diga que eu sou real! Eu tenho que ser real! Eu tenho! Alguém pode escutar a minha voz?!”

Quem sou eu? Quem sou eu?”. A tela fica levemente vermelha. O Narrador então diz: “E tudo ficou escuro”, e a tela fica preta.

Após alguns segundos de silêncio e ainda com a tela escura, o Narrador volta a narrar, porém agora não mais sobre Stanley: “Esta é a história de uma mulher chamada Mariella. Mariella acordou em um dia como qualquer outro. Ela levantou, se vestiu, pegou os seus pertences, e andou até o seu local de trabalho”. A tela não mais está escura e mostra a imagem com o corpo de um homem (Stanley) deitado na calçada, de barriga para baixo, enquanto uma mulher (Mariella) olha o corpo no chão. “Mas neste dia em particular, a sua caminhada foi interrompida pelo corpo de um homem que estava tropeçando pela cidade falando e gritando consigo mesmo e então caiu morto na calçada. E embora ela logo chamaria uma ambulância, por apenas alguns, breves momentos, ela considerou o homem estranho. Ele era obviamente louco; isso ela sabia. Todo mundo sabe a aparência das pessoas loucas. E, naquele momento, ela pensou consigo mesmo que sortuda era ela por ser normal. Eu sou sã. Eu estou no controle da minha mente. Eu sei o que é real, e o que não é. Era confortável pensar assim, e de certa maneira, ver este homem a fez sentir melhor. Mas então ela se lembrou da reunião que ela tinha marcada para aquele dia, as pessoas bem importantes cujas impressões delas iriam afetar a sua carreira, e, por extensão, o resto de sua vida. Ela não tinha tempo para isso, então foi só por um momento que ela ficou ali, olhando para o corpo. E então ela virou e correu”. Tela preta, jogo reinicia.

Figura 79 – Mariella observa Stanley caído no chão.



Fonte: Screenshot retirada do jogo.

Caso o jogador entre no armário de vassouras

O armário de vassouras é acessado caso o jogador entre na porta esquerda, seguindo as ordens do Narrador, e resolva tentar abrir a porta onde está escrito *Broom closet*. Em nenhum momento o Narrador diz que existe este armário e que é possível entrar nele. As outras portas no jogo estão fechadas, então depende da curiosidade do jogador de continuar a explorar o ambiente para descobrir que é possível entrar neste lugar. Entrar no armário não é considerado um final, já que o jogo não reinicia.

Narrador: “Stanley entrou no armário de vassouras, mas não havia nada aqui, então ele se virou e voltou ao caminho. Se o jogador resolver continuar na sala o Narrador insiste: “Não havia nada aqui. Nenhuma escolha a fazer, nenhum caminho a seguir, só um armário de vassouras vazio. Nenhuma razão para estar aqui. Era incrível que Stanley estivesse sentado no armário de vassouras. Ele não estava fazendo nada, se ao menos tivesse algo com o que interagir ele estaria justificado de alguma maneira. Mas agora, ele está literalmente só parado ali, não fazendo nada. Você ainda... Você realmente ainda está dentro do armário de vassouras? Sem fazer nada? Por que? Por favor me dê algum tipo de explicação aqui; eu estou genuinamente confuso. Você sabe que não há nenhuma escolha nem nada aqui, certo? Se eu tivesse dito ‘Stanley passou reto pelo armário de vassouras’, pelo menos você teria uma razão para o explorar. Mas isso nem me ocorreu por que literalmente esse armário é de absolutamente nenhuma importância para a história. Eu nunca pensaria em mencioná-lo. Talvez para você, isso seja algum tipo de caminho alternativo. Talvez, quando você falar disso pros seus amigos, você diga: ‘AH, VC PEGO O FINAL DO ARMÁRIO DE VASSOURAS? O FINAL DO ARMÁRIO DE VASSOURAS FOI O MEU FAVORITO! XD’... Eu espero que os seus amigos achem isso preocupante. Stanley era gordo e feio e muito, muito estúpido. Ele provavelmente só conseguiu o emprego por causa de um parente; ele é tão estúpido assim. Isso ou dinheiro de drogas. Além disso, Stanley era viciado em drogas e prostitutas”.

“Bem, eu cheguei a uma conclusão definitiva sobre o que está acontecendo. Você morreu. Você entrou nesse armário de vassouras, explorou ele um pouco, e estava prestes a sair por que não há nada aqui, quando algum tipo de doença física desligou o seu sistema nervoso central e você caiu no teclado. Bem, em uma situação como esta, a coisa responsável a fazer é alertar alguém por perto para assegurar que tomem conta de seu corpo antes que ele comece a se decompor. OLÁ!?! ALGUEM QUE ESTEJA POR PERTO!! A PESSOA NESTE COMPUTADOR MORREU!! ELE OU ELA FOI ALVO DE UM NÚMERO DAS SUAS INCONTÁVEIS VULNERABILIDADES FÍSICAS HUMANAS. É INDICATIVO DA SUSTENTABILIDADE EM LONGO TERMO DA SUA ESPÉCIE. POR FAVOR REMO-

VA O CADÁVER DA ÁREA E INSTRUA OUTRO HUMANO PARA TOMAR O SEU LUGAR NO COMPUTADOR. TENHA CERTEZA DE QUE ELE OU ELA ENTENDA MECÂNICAS BÁSICAS DE JOGOS EM PRIMEIRA-PESSOA , E OU A INSTRUA SOBRE A HISTÓRIA DE CLICHÊS NARRATIVOS EM VIDEOGAMES PARA QUE A I-RONIA E COMENTÁRIO CRÍTICO DESSE JOGO NÃO SEJA PERDIDO NELES. Muito bem, quando você tiver feito isso, só saia para o corredor.”

Quando o jogador sai do armário das vassouras o Narrador comemora: “Ah, segundo jogador! É bom ter você aqui. Eu te garanto que você não pode se sair pior do que a pessoa que veio antes de você”.

Após usar o botão de “usar” algumas vezes

É comum, em um jogo em primeira, pessoa o jogador apertar várias vezes a tecla ‘u-sar’ para testar o que acontece no jogo. Tradicionalmente existe alguma marca mostrando ao jogador que é possível interagir com determinado item. Ou o item irá possuir um brilho diferente, facilitando sua localização, ou algo escrito na tela aparece. Algumas vezes, porém, não existe nenhum tipo de marcação, e algumas situações forcem o jogador a tentar descobrir o que fazer para continuar o jogo. Porém, em *A parábola de Stanley*, o Narrador irá fazer um comentário irônico caso o jogador clique em diferentes objetos do jogo. Ele dirá: “Stanley ficou tocando cada coisinha no escritório, mas isso não fez diferença alguma, nem avançava a história de maneira alguma”. Existem, porém, ações que o jogador pode descobrir, mesmo que o Narrador desencoraje, como por exemplo, entrar no armário das vassouras ou desligar o telefone da tomada.

Conquistas

As conquistas presentes em *A parábola de Stanley* são as seguintes: aperte a porta 430 cinco vezes, vença o jogo, conquista, você não pode pular, 8888888888888888, bem vindo de volta, inatingível, compromisso, saia/ vá para fora e *Speed run*⁸³. As conquistas também foram usadas de forma a criticar a forma como alguns jogos são feitos. Iremos fazer uma breve descrição de cada conquista.

Você não pode pular: a seguinte descrição é dada ao jogador: “Não, é sério, nós o desativamos”. O jogador precisa tentar pular algumas vezes para conseguir tal conquista. É co-

⁸³ O termo *speed run* é usado em jogos eletrônicos para designar uma partida de jogo que acontece de forma muito rápida. Existem várias formas de se fazer uma *speed run*, seja pulando etapas do jogo explorando erros de programação ou por um desempenho muito bom do jogador (decorou cada acontecimento do jogo, alta precisão ao manusear o controle, etc).

volta para a porta número 437”. Após clicar algumas vezes na porta temos novamente o Narrador mandando: “Vejam, que tal você clicar, eu não sei, na copiadora?”. Após clicar na copiadora: “Certo de volta à sala 417! Eu realmente estou sentido isso agora, eu acho que nós estamos chegando em algum lugar!”. Após fazer o que foi ordenado: “OK agora suba na mesa do funcionário 419”. Ao subir na mesa: “Sim! Isso é ótimo! Você está dando tudo de si Stanley, Eu gosto disso! Muito bem vamos manter o ritmo, me dê alguns cliques na porta 416!”. Após seguir a ordem: “Estamos quase lá! Agora a copiadora, clique nela de novo!”. Cada vez que o jogador obedece o Narrador este narra cada vez mais empolgado. Após o clique na copiadora: “Termine Stanley, 5 cliques na porta 430!!”. Após os últimos 5 cliques o Narrador, em grande alegria, diz: “SIM !! NÓS CONSEGUIMOS!! Oh uau, isso foi demais! Você realmente mereceu ela, Stanley, nada podia te impedir! Eu estou muito orgulhoso do quão longe nós fomos hoje. Pense só, alguns minutos atrás você acreditava que uma conquista valia cinco pequenos cliques. Sério, o que você ESTAVA pensando”.

Speed Run: Para conseguir essa conquista, o jogador deve jogar algumas vezes o jogo até que duas coisas aconteçam: que o corredor do início do jogo apareça modificado (ele muda aleatoriamente) e que o narrador abra a porta secreta da sala do chefe sem que seja necessário digitar o código secreto. Quando esses dois requisitos forem respondidos, e se o jogador obedecer as instruções do Narrador, então conseguirá essa conquista.

Vá para fora: para conseguir essa conquista o jogador deve fazer o que está escrito na descrição da conquista: “Não jogue A parábola de Stanley por cinco anos”. Novamente é possível enganar o sistema do jogo adiantando o calendário do sistema operacional do computador.

Inatingível: Essa conquista tem como descrição: “é impossível atingir essa conquista”.

Descrevendo Oiligarchy

Tutorial

Após apertar *play*, o jogo vem com uma introdução. É mostrado ao jogador que ele assumirá o papel de diretor executivo de uma das maiores companhias de petróleo no mundo (nenhum nome é citado) no pós segunda guerra mundial. A segunda tela do tutorial mostra que para explorar o petróleo é necessário primeiro achá-lo, e para isso o jogador deve utilizar os veículos de exploração para encontrar petróleo. A terceira tela avisa que para extrair o petróleo é necessário colocar uma estação extratora de petróleo alinhada com a localização do depósito subterrâneo. A quarta tela mostra que quando um poço de petróleo estiver esvazian-

do a produção irá gradualmente diminuir, sendo necessário suplantar a queda da produção de alguma forma. A quinta tela do tutorial mostra que, após completar as operações o jogador deve clicar em determinado botão para que o tempo avance, fazendo com que os lucros anuais sejam depositados e permitindo que novos eventos aconteçam. A sexta tela mostra ao jogador as barras de demanda por petróleo e de extração de petróleo, explicando a necessidade de que a extração de petróleo seja igual ou maior do que a demanda, garantindo assim o emprego do diretor executivo. Na sétima tela temos a orientação de guardar dinheiro para financiar campanhas políticas, além da explicação de que o lucro depende da quantidade de barris vendidos e do preço de cada barril.

Figura 8 – A corrida presidencial. O jogador deve financiar ambos os partidos⁸⁴.



Fonte: Screenshot retirada do jogo.

A oitava tela do tutorial mostra que a demanda por petróleo aumenta de acordo com o desenvolvimento da economia e do vício pelo petróleo. Na nona tela é dada a informação que comunidades consumistas irão demandar mais petróleo do que existe nas reservas naturais nacionais, sendo necessária a exploração de poços de petróleo em outros países, forçando o jogador a enfrentar resistência de comunidades locais. O jogador precisará utilizar meios políticos para contornar cenários “problemáticos” como o Alasca e o Iraque. A décima tela mostra que durante o jogo acontecerão eventos que podem afetar os negócios. Tais eventos podem ser notícias ou leis aprovadas que podem ajudar ou dificultar as ações do jogador. A décima primeira tela mostra que o jogador pode ver seu progresso ao clicar na aba escrita “stats”. Ele pode ver seu balanço anual e a satisfação dos diretores da empresa. Na décima segunda tela do tutorial temos a informação de que é importante ter amigos no governo, pois com represen-

⁸⁴ Mais dinheiro para o partido com maior chance de ganhar e alguma quantia para comprar os políticos do outro partido.

tantes comprados (financiados) fica mais fácil com que leis a favor da extração e uso de petróleo sejam aprovadas, além de aumentar o vício pelo petróleo ou a diminuição de impostos sobre o produto. Na figura 10 vemos uma imagem retirada de uma seção de jogo, onde acontecem as eleições, simuladas por uma corrida entre um elefante e um burro mecânicos, sendo que o elefante representa o partido republicano e o burro mecânico representa o partido democrata. Conforme mais dinheiro é jogado para um ou outro, mais rápido o representante do partido correrá. A décima segunda tela mostra ao jogador que existirão políticos no governo que não possuem uma postura definida, mas que poderão eventualmente apoiar o “Vírus do ambientalismo”. Políticos que protegem o meio ambiente são um empecilho para o jogador, pois aprovam leis problemáticas para a indústria do petróleo. Na décima terceira tela o tema citado é o da eleição. O jogador deve doar muito dinheiro para o partido que apresenta maior chance de ganhar, independente de sua escolha ideológica, porém é interessante dar uma quantia razoável para o partido que mostra menor porcentagem de popularidade, pois é interessante ter amigos na oposição.

Na décima quarta tela vemos que se o jogador for *generoso* ele conseguirá ter o presidente ao seu lado. Ter o presidente como defensor do petróleo possibilita acesso à sala de operações especiais, porém o tutorial não mostra quais operações seriam. A décima quinta e última tela do tutorial, dizendo que o jogador já sabe o básico do jogo, o suficiente para rodar um negócio de sucesso, pelo menos até que a produção de petróleo entre em declínio, causando algum tipo de problema não especificado pelo tutorial.

Missões secretas – Lista das missões secretas do jogo

Missões no Iraque⁸⁵

O inimigo do inimigo: financiar a oposição Shi’a para uma mudança de regime no Iraque.

Bagunçando a economia Iraquiana. Use nosso aliado Kwait para danificar a economia Iraquiana. Isso deve provocar um conflito e dar uma justificativa para uma intervenção na área.

WMD (adm): Vincule o Iraque à guerra ao terror, fabricando evidências de armas de destruição em massa.

Operação desprezo do deserto: temos que defender nossos aliados no golfo pérsico, declarar guerra ao Iraque.

⁸⁵ Os nomes das missões e suas descrições estão originalmente em inglês. Aqui apresentamos uma tradução feita por nós.

Operação super duper liberdade: Os contribuintes estão comprando a história das armas de destruição em massa, é hora de invadir o Iraque.

Operação justiça divina ilimitada: Os nossos interesses no Oriente Médio ainda estão fortes. Outra guerra pode ser impopular, mas temos que tomar de volta o Iraque.

Operação o novo caminho a seguir: o trabalho não está concluído no Iraque e podemos precisar mandar mais tropas. Desnecessário dizer que as pessoas não gostam de sacos de cadáveres vindos do Iraque.

Operação crie-um-monstro: a dissidência interna está aumentando? Crie um vilão muçulmano de barba comprida para assustar os cidadãos e revigorar a unidade.

O lado negro: A insurgência está aumentando no Oriente médio, nós precisamos coletar informação para dismantelar redes terroristas. Autorize o uso de tortura em nossas prisões secretas.

Missões nos Estados Unidos⁸⁶

Uma nova pearl harbour: para um novo século americano precisamos de uma nova pearl harbour para acordar o gigante adormecido. Provocar e facilitar um maior e espetacular ataque terrorista nos EUA.

Sistema de alerta de segurança pátrio: Funciona como um controle remoto para ansiedade em massa. Se você quiser manter cidadãos assustados e obedientes, você tem que apenas deixá-lo no vermelho.

Anthrax em toda parte!: Desencadeie uma onda de histeria com ataques biológicos falsos com alvos na mídia e em políticos. Se formos descobertos podemos culpar um dos muitos cientistas loucos em nossa folha de pagamento.

Abraçando árvores: Graças à lei *patriota ou outra coisa*, pudemos nos infiltrar nas principais organizações ambientais e atrapalhar suas atividades.

Desverdeando⁸⁷ os EU.: Prenda o eco-ativista mais ativo, crie uma tempestade de merda no movimento verde radical.

Unidos venceremos: Graças à lei 'patriota ou outro', podemos infiltrar em grupos antiguerra, associações de consumidores e movimentos de justiça social que ameaçam a unidade da nossa nação.

⁸⁶ Aqui temos o mesmo caso das missões no Iraque. O conteúdo original se encontra em inglês e aqui apresentamos uma tradução nossa.

⁸⁷ 'Ungreening' no original.

Divididos cairemos: Prencher os membros mais ativos de grupos quase subversivos, como grupos antiguerra, associações de consumidores e organizações de justiça social.

Missões na Venezuela⁸⁸:

AIDing democracy: fundar oposição de direita na Venezuela com o objetivo de obstruir reformas socialistas

Um olho no jardim: infiltre-se no serviço secreto da Venezuela e estabeleça conexões com os oficiais militares de alta patente.

O golpe: Promova um golpe de estado contra o governo democrático da Venezuela e crie um ambiente mais favorável para os investidores estrangeiros.

Missões na África: diferente das missões secretas, quando o jogador começa a explorar na África, é necessário pagar ao governo nigeriano para que este execute certas operações, facilitando o trabalho do jogador. As missões são as seguintes:

Raide à tribo: Os Ogoni podem ser problemáticos. Uma deliciosa incursão é a solução.

Mate os ativistas: Muitas manifestações? Erradique o problema com uma execução pública.

Corromper a quadrilha: Deixe os rebeldes do Delta do Níger roubarem um pouco de óleo para evitar problemas por um ano.

Defender poços: Suborne e implante soldados nigerianos em seus poços.

Ignorar poluição: Reduza os custos de manutenção ignorando as normas ambientais.

Royalties especiais: Por que dar todo esse dinheiro para o governo quando você pode corromper a poucos funcionários?

Leis e projetos de leis⁸⁹: As leis aprovadas pelo governo Norte-americano dependem de quanto o jogador investiu nas campanhas. Caso tenha doado pouco nas campanhas eleitorais, poucos políticos irão defender os interesses do jogador: eles irão ouvir aos ambientalistas e irão favorecer a criação de leis que diminuam o vício pelo petróleo, mas se receberam bastante incentivo financeiro irão defender os interesses da indústria do petróleo. A seguir, iremos primeiro mostrar os projetos de lei e então mostrar as leis.

⁸⁸ Os nomes das missões e suas descrições estão originalmente em inglês. Novamente, apresentamos aqui traduções feitas por nós.

⁸⁹ O jogo separa as leis em *Acts* e *Bills*: enquanto os *acts* são leis aprovadas pelo governo norte americano, as *bills* são projetos de lei que só se tornam lei após aprovação do legislativo. Apesar de as duas nomenclaturas estarem presentes seus efeitos no jogo são iguais: os projetos de lei funcionam como leis já aprovadas, aumentando ou diminuindo o vício pelo petróleo e os lucros do jogador.

Projetos de lei⁹⁰

Lei para a dignidade dos dinossauros. Para comemorar os dinossauros mortos e as florestas caídas que fizeram as reservas de óleo de hoje, serão cortados os impostos sobre o petróleo.

Lei da lubrificação de freios: Cortar os impostos de venda de gasolina a fim de defender o direito dos cidadãos a férias intermináveis

Lei “A vontade de deus não é um lucro inesperado”: revogar o ultrajante imposto sobre lucros extraordinários anticompetitivos e devolver o lucro para as companhias de petróleo.

Salve/Ave, estrada!⁹¹: Desenvolver um sistema interestatal inspirado na Autobahn dos nazistas, a fim de dar a todos liberdade de dirigir mais rápido.

Lei mate o carro elétrico: Encerrar todos os esforços para a produção em massa de carros elétricos, baratos e legais.

Lei da igualdade de Voos: Habilitar subsídios para aeroportos e aviões, garantindo que mesmo mulheres e minorias com salários pobres possam se dar ao luxo de voar de vez em quando.

Lei de liberdade para viajar autonomamente: Desmontar trilhos do bonde para libertar os passageiros da tirania dos trilhos e colocá-los em formas mais livres de transporte.

Lei da preservação dos bondes: Desmontar o sistema de bondes das grandes cidades, de modo que os bondes históricos possam ser preservados em museu.

Dirigir é um ato patriótico: Subsidiar o transporte de carro por quaisquer meios necessários, de estacionamento gratuito a manutenção da infra-estrutura.

Lei maior é melhor: Reduzir os impostos sobre a compra de SUVs e promover os carros grandes como veículos ideias para sobreviver na selva de asfalto.

Lei do incômodo solar: Interromper os subsídios dos painéis solares que arruinam as paisagens urbanas históricas.

Lei nenhum pássaro deixado para traz: Parar todas as atividades de energia eólica do país, a fim de salvar as dezenas de pássaros bonitos que poderiam ser cortados pelas perigosas lâminas giratórias dos moinhos.

Lei nós bebemos o seu milk-shake: Pressionar o governo venezuelano para reduzir royalties e bloquear sua influência na região.

⁹⁰ Mesmo caso de tradução dos itens anteriores.

⁹¹ Heil hightway no original

Novos empregos para caribus: Criar oportunidades de emprego para os pobres animais na Reserva Natural Nacional do Ártico ao estabelecer uma indústria nacional de petróleo.

Patriotas ou outra coisa: Para impedir e punir atos terroristas nos Estados Unidos e ao redor do mundo, para melhorar a aplicação da lei de investigação e para outros afins.

Drill baby drill⁹²: criar incentivos para a obtenção de novas fontes de petróleo ao assumir os riscos legais de exploração e desenvolvimento em vez de uma empresa.

Lei do verão infinito: revogar o imposto sobre o carbono de modo que não prejudique o lucro projetado ao setor de turismo derivado de um clima mais quente.

Varrer para debaixo do tapete: acalmar os teóricos da conspiração do aquecimento global pelo marketing de sequestro de carbono como solução para a mudança climática.

Sexo no carro na cidade: restaurar a esfumaçada qualidade de vida dos centros das cidades através da remoção de todas as limitações de congestionamento de tráfego.

Reivindicar as ruas: Parar a invasão de hippies de bicicleta nos centros das cidades, removendo todas as ciclovias.

Leis:

Lei do imposto de gás: aumentar os impostos de venda da gasolina e inverter a tendência de um preço de combustível artificialmente baixo.

Lei do imposto sobre lucros inesperados: Recuperar e redistribuir os lucros auferidos pelos produtores de petróleo como resultado do aumento dos preços do petróleo.

Lei das cidades habitáveis: para limitar a circulação de carros no centro da cidade, que causam problemas de congestionamento e saúde.

Lei dos impostos justos: Revogar pausas de impostos e subsídios que privilegiam a indústria de petróleo.

Lei das plantas limpas: aumentar os padrões na produção de petróleo, a fim de evitar derrames e reduzir os custos ambientais.

Lei do imposto sobre carbono: para combater a mudança climática através da introdução de um imposto sobre as emissões de dióxido de carbono e outros gases causadores do efeito estufa.

Lei da emergência de combustível: reduzir temporariamente o consumo racionando a venda de gasolina.

⁹² Esse foi o slogan da campanha Republicana de 2008, expressando o suporte ao aumento da extração de petróleo e gás. Em português ele soaria como 'perfüre, neném,perfüre'.

Campanha da conscientização de energia: promover a conservação de energia em um nível individual por uma ampla campanha de comunicação.

Lei da eficiência energética nas construções: para promover a construção de edifícios energeticamente eficientes para uso civil.

Lei programa do carro elétrico: para promover a mobilidade sustentável subsidiando a produção de carros elétricos.

Ato da proibição de carros a gasolina: para proibir gradualmente todos os carros movidos a motor de combustão interna.

Lei do Carro híbrido: Promover mobilidade um pouco menos dependente do petróleo subsidiando a produção de veículos híbridos.

Ato trem é melhor: promover o transporte ferroviário através da redução dos impostos sobre a passagem.

Diminua a insanidade: reduzir o consumo de gasolina através da redução do limite de velocidade em estradas de 55mph (88km/h).

Taxa especial para carros grandes: introduzir um imposto para carros de alta potência, a fim de inverter a tendência que lidera o mercado para grandes carros beberrões de gasolina.

Lei da eficiência do combustível corporativo: impor um aumento de uma milha a mais de eficiência por galão de combustível para caminhões, vans e SUVs.

Eficiência geral de combustível: impor um padrão de eficiência de combustível de milhas incrementais por galão para todos os veículos.

Ato de proibição de SUV: proibir Veículos de utilidade esportivos nas grandes cidades.

Ato de regulação de avião: Reduzir o consumo de combustível da aviação através da imposição de impostos, otimizando as linhas e restringindo o tamanho dos aviões e frequência de voos.

Lei da energia alternativa: Para promover a pesquisa e desenvolvimento de tecnologias de energia alternativa.

Lei da energia eólica: Promover o uso extensivo de energia eólica e melhorar a eficiência das turbinas eólicas.

Ato de energia solar: iniciar um programa de energia solar subsidiando painéis para as casas e pesquisas de financiamento em tecnologia de célula solar.

Ato do carro leve: Melhorar os padrões de eficiência da indústria automobilística, impondo limites de peso e desenvolvendo carrocerias de fibra de carbono.

Ato das fábricas sustentáveis: Para introduzir incentivos fiscais para as empresas que operam em instalações energeticamente eficientes de baixa emissão.

De volta à cidade: implantar políticas destinadas a inverter a tendência de suburbanização, promovendo assentamentos de alta densidade e reprojeter a expansão urbana.

Lei de plano de ferrovias: Melhorar e otimizar o sistema ferroviário e fazer os trens fretados uma alternativa conveniente ao transporte motorizado.

Ato do transporte em massa urbano: restaurar e melhorar o transporte de massa público nas cidades e subúrbios.

Ato século do hidrogênio: estimular a produção de combustível de hidrogênio com base em fontes renováveis de energia.

Lei de biocombustíveis: reduzir a dependência do petróleo estrangeiro e promover a economia nacional, subsidiando a produção de biocombustível etanol.

Lei da segunda geração de biocombustíveis: Estimular a produção de biocombustível derivado de culturas não alimentares e biomassas residuais para evitar picos nos preços dos alimentos.

Lei da terceira geração de biocombustível: apoiar a produção de biocombustível derivado de algas que podem garantir altos rendimentos e baixo impacto ambiental.

Ato das ciclovias: implementar um plano de ciclovias on-road e offroad em toda a cidade para promover o ciclismo utilitário.

Lei de compartilhamento de bicicletas: implementar um sistema de compartilhamento de bicicletas baratas em cada grande cidade, a fim de reduzir a poluição e congestionamento do tráfego.

Lei da nova mobilidade: implementar um sistema inteligente de transporte público que envolva carona, incentivo para veículos de alta capacidade, pedestrianização e estacionamento de intercâmbio.

Notícias

O fictício *The Petroleum Times* é o jornal que informa ao jogador eventos que irão afetar o mercado de petróleo (aumento ou diminuição do vício pelo petróleo). Alguns acontecimentos dependem de como o jogador evolui no jogo. Nele temos informações de como as escolhas políticas influenciam o uso de mais ou menos petróleo. Temos no jogo as seguintes notícias (mesmo caso de tradução dos itens anteriores):

Revolução verde: Os fertilizantes nitrogenados com base em combustíveis fósseis são previstos para aumentar a produção mundial de grãos em 250%.

Ganhando a guerra contra as pragas: pesticidas e herbicidas derivados de petroquímicos estão estabilizando a produção de alimentos e aumentando a produção.

O nascimento de suburbia: Os moradores da cidade estão cada vez mais migrando para os subúrbios em busca de uma vida tranquila.

A mania SUV: Apesar das emergentes questões energéticas e ambientais, os veículos utilitários esportivos, beberrões de gasolina, estão se tornando o símbolo da nova classe média.

Made in China: Seus produtos estão vindo de longe. O leste da Ásia está se tornando o centro do mundo da produção industrial.

Fundação da OPEP: Os Países exportadores de Petróleo estão estabelecendo uma aliança para coordenar políticas e proteger a rentabilidade de seus recursos naturais.

Iraque invade o Kuwait: Mais de 100.000 soldados iraquianos apoiados por 700 tanques invadiram o estado do Golfo do Kuwait nas primeiras horas desta manhã.

Efeito estufa: Os cientistas descobriram que certos gases lançados na atmosfera são susceptíveis de produzir mudanças climáticas dramáticas.

A Terra está aquecendo: Ambientalistas reivindicam que as emissões de CO₂ são responsáveis pelo aquecimento global e pedem regulamentação.

Crise climática: De acordo com pesquisa recente, 80% dos cidadãos mencionam o aquecimento global com um problema de máxima prioridade.

Catástrofe climática: Desastres relacionados à mudança climática estão prejudicando seriamente a economia mundial.

Combustível VS petróleo: Os maciços subsídios governamentais à produção de etanol estão causando um aumento global dramático nos preços dos alimentos.

Maré Negra: Um grande derramamento de petróleo ocorrido no Alasca pode ser o desastre ambiental mais devastador até então acontecido.

Transformando humanos em petróleo: é hora de reconsiderarmos nossas rígidas estruturas étnicas. Combustível derivado de humanos é a solução definitiva para a superpopulação e esgotamento de petróleo.

A produção de petróleo do Texas atingiu o pico?: A extração de petróleo no estado começará a diminuir a partir de agora. O produtor de petróleo deve encontrar recursos nacionais e estrangeiros inexplorados.

A produção de petróleo atingiu o pico?: A produção global de petróleo vai diminuir em breve, o aumento dos preços do petróleo podem ter efeitos catastróficos sobre a sociedade ocidental.

Estados unidos atacados: Aviões sequestrados mataram milhares de civis em um dia de terror. O presidente jura vingança.

Problemas em Ogoniland: Os nativos do Delta do Niger estão reivindicando direitos e reparação do dano ambiental causado pela perfuração.

Petróleo, sangue e armas: depois de anos de demonstrações pacíficas e repressões violentas, as pessoas do Delta do Níger estão ameaçando ações militares diretas.

Ventos da mudança na Venezuela: O novo presidente promete uma nova Constituição, reformas radicais e maior redistribuição de receitas do petróleo.

Venezuela eleva imposto de perfuração: Governo venezuelano eleva royalties da extração de petróleo. As receitas serão investidas em programas sociais.

Venezuela nacionaliza petróleo: O país se afasta da esfera de influência do Ocidente. As empresas estrangeiras estão parando todos os empreendimentos na República Bolivariana. Todas as plantas serão confiscadas.

Retirada!: A invasão no Iraque é uma derrota militar. A mudança de regime falhou miseravelmente. A popularidade do presidente caiu.

Recessão: Os altos preços do petróleo desempenham um papel central no crescimento da economia negativa.

Anarquia no Iraque: privatizações selvagens, desemprego e gestão predatória estão alimentando o fundamentalismo no “Iraque liberto”.

Catástrofes: no decorrer do jogo coisas ruins podem acontecer caso a indústria de petróleo prevaleça. As notícias ruins também são mostradas no jornal do jogo:

Postos de gasolina invadidos: Tumulto em todo o país. Gangues de rua estão tomando o controle de milhares de postos de gasolina.

Mercearias invadidas: Como um resultado dramático de elevar os preços dos alimentos os supermercados estão sendo invadidos por pessoas que passam fome.

A distribuição de comida desmorona: Departamento de supermercado Walmart vai abaixo. O aumento dos custos dos alimentos e os constantes roubos apagam a margem de lucro.

A crise é estrutural: As pessoas param de contrair empréstimos, as expectativas dos investidores caem, os mercados financeiros estão em pânico.

Bem vindo à selva: Caça ao cervo está se espalhando por todo o país, milhares são patrulhados pelo exército. Rumores de canibalismo nos estados do sul.

Controle de natalidade compulsório: O ato promovido pelo partido Neo-Malthusiano permitirá uma quota negociável de 1,3 filhos por casal.

Migrações humanas: Os custos de aquecimento estão forçando milhares de pessoas a mudar para lugares mais quentes.

Adeus Dow Jones: Os mais notáveis economistas do mundo estão hoje reunidos para redesenhar o sistema financeiro a partir do zero.

A Fome!: Depois de séculos, a morte causada por fome está de volta em países ocidentais.

Apocalypse Now: A guerra termonuclear global para os recursos restantes está prestes a começar.

Finais do jogo

O jogo apresenta quatro finais diferentes, dependendo da performance do jogador. O jogador pode ser demitido, o mundo pode ter um final catastrófico, a civilização ocidental pode entrar em declínio ou as coisas podem mudar para algo positivo.

Para ser demitido o jogador deve não conseguir atender a demanda de extração de petróleo, irritando os acionistas da empresa. O seguinte texto é mostrado:

Você está demitido: O capitalismo está sempre em expansão como o universo. Você não fez o seu melhor para manter-se com a crescente demanda ou, pior ainda, você deixou o mercado encolher recusando-se a participar da política. Os concorrentes estão ganhando quotas de mercado e acionistas estão pedindo sua cabeça. Nem todo mundo pode ser um 'oleogarca'. (MOLLE INDUSTRIA, 2008)⁹³

Caso o jogador consiga permanecer por muito tempo no controle da empresa, a economia mundial estará viciada em petróleo, porém os poços de petróleo irão secar. Cientistas irão desenvolver um meio de criar petróleo a partir de humanos, porém devido à poluição e aquecimento global os ecossistemas do planeta irão sucumbir, trazendo guerra:

Mundo L.O.U.C.O: Quem teria pensado que o cenário de destruição mútua inevitável não era um mito? Sentado em seu extravagante abrigo nuclear você está assistindo a nuvens de cogumelos surgindo como cogumelos na CNN. A Última Grande Guerra Mundial começou pelo controle dos recursos restantes de petróleo e rapidamente saiu do controle. Logo a transmissão será interrompida e a luz será desligada.

⁹³ Todos os finais aqui apresentados estão originalmente em inglês. O que apresentamos aqui é a nossa tradução.

Você vai gastar seus últimos dias na escuridão pensando sobre seu papel na escuridão. (MOLLE INDUSTRIA, 2008)

Caso o jogador não financie os partidos políticos, os políticos irão acatar as ideias dos ativistas verdes, liberando leis que ajudam a população a depender menos do petróleo. É apresentado ao jogador o seguinte texto:

Desfrute de sua aposentadoria: Tantas coisas mudaram desde que você entrou neste negócio. Parece que o petróleo não é mais o sangue da industrialização. As pessoas estão vivendo uma vida sóbria, usando transportes públicos e movendo-se em comunidades sustentáveis e densamente povoadas. Parece tão sem sentido para você, mas talvez você seja apenas velho demais para você. (MOLLE INDUSTRIA, 2008).

O último final a ser apresentado é um final raro de se conseguir alcançar. O jogador precisa conseguir fazer, após algum tempo de extração de petróleo, com que a oferta de petróleo fique um pouco abaixo da demanda. Isso desencadeia o quarto final:

Adeus Oeste: Toda civilização, mais cedo ou mais tarde, entra em colapso. Os livros de história terão um longo capítulo sobre o declínio da era do combustível fóssil, uma dolorosa espiral descendente causada pela incapacidade dos sistemas econômicos e políticos para se adaptar a um regime de petróleo caro. Os descendentes dos sobreviventes irão olhar para nós com uma mistura de ressentimento e inveja, certificando-se de aprender com os nossos erros. (MOLLE INDUSTRIA, 2008)

Anexo B – A parábola de Stanley: comentários e análise dos jogadores

Comentários e análises positivas do jogo “A parábola de Stanley” retirados da plataforma Steam:

1 RKZN | Sr. Alemão

The Stanley Parable não é um jogo, e sim uma experiência. Cujas pode ser resumida em 3 palavras: exploração, possibilidades, interpretação.

2 Danilo

Com uma premissa simples, "The Stanley Parable" faz o impossível: questiona o que significa a estrutura de escolha nos jogos, quão importante ela é, quão superficial, e tudo isso de dentro para fora. É uma aula de game design não apenas porque nada no jogo é desnecessário ou fora do lugar, mas também porque traz à luz todos os questionamentos que um criador de jogos deveria fazer para executar sua obra. Trata-se de um confronto constante entre jogador e criador em que expectativas distintas precisam encontrar um espaço de conciliação, e que acontece implicitamente em tudo aquilo que jogamos. Até onde o jogador deve ter liberdade de escolha, e até onde deve ir a mão do diretor? "The Stanley Parable" nada mais é do que o jogo mais essencial para se debater o papel e as possibilidades dos videogames nos dias atuais.

3 MarquesHB

Bom jogo. A cada partida um final diferente. Recomendo.

4 Gopher

Possibly one of the strangest and greatest games ever made. This is a story about a man named Stanley ... but honestly it really is a story about a Narrator and the exquisite mental torture he puts you through trying to figure out why. 'Why what?' I hear you ask. No! Just simply 'why'. A question you will constantly ask yourself, and probably never answer well enough to feel satisfied. So what is the game? Well you play Stanley, who works in an office. And one day Stanley realises everyone else has disappeared and it is up to him to find out why ... or is it? You see the problem with describing this game is whilst there are many different endings, none of them seem to be 'the right one', or perhaps all of them are. Yes I realise this review is not even slightly helpful in understanding what this game is, and whether or not you should buy it. So here it is: Buy this game and play it! It is something that everyone should experience. Love it or hate it you really should try it.

5TeamTom

The Stanley Parable is a narrative story that stars, you guessed it, Stanley. Stanley works in a dead end job carrying out mindless tasks; and the story is told by one of the best narratives I have ever heard. Graphics isn't an important feature here, but that being said, it looks really nice.

The design of the world is very well done, you are essentially in an office building, but it does a very clever thing where you can sometimes be walking around in a circle, and then all of a sudden the world changes, and you are somewhere else. This made the experience feel more real to me. You can make this game as easy or as difficult as you want. There is fifteen different stories and endings to the Stanley Parable, each of them is amazingly written, probably one of, if not the best story in gaming I've experienced and well worth playing. It has taken me almost seven hours to play through all of the endings, and do all but one of the achievements. After you have played all of the endings though, there is probably no need to go replay any of the game again. Is the game worth £9, 99, sure? For about seven hours of gameplay and the amount of fun I had playing it; you cannot miss out on The Stanley Parable. This is now in my top ten favourite games of all time. If you found this review helpful, please consider giving it a thumbs up. You can also find more reviews over at <http://www.completingthebackloggroup.com/>.

6 Raigeki

This game offers more than just enjoyment, It offers and experience that no other game can offer you. This is definitely one of the more creative games I've seen until now. It's so unique and will f*** with your mind at first. If you go into it with an open mind, you will come out with an amazing experience, with a profound message backed by a brilliant and intriguing soundtrack. It has some funny moments, full of surprises and references. You will play it for max 5-6 hours and it has ZERO replay value once you've finish it all, but it deserves to be played at least once by everybody. P.S. The end is never the end...

7[slckr]robilar5500

There isnt really any other game quite like this one. It's an adventure that changes with each playthrough based on the decisions you make. You are Stanley and you start out in your stale office, in your stale job, in your stale life....or do you? Perhaps your life is amazing, sad, depressed, happy...whatever. The choice is yours. The gameplay is seamless. Perfect controls for the game. The graphics are also top notch. It actually looks like the Unity engine a bit, but if it

was, the developer maximized what he got out of it. Some of the puzzles can be challenging, and deception factors in to some aspects of this game as well. The narration however is really where this game is at. There are only two other games that I can think of that rivals this one in that regard (Battleblock Theater, Bastion), although their styles couldnt be more different. I have seen something like 18 different endings with this game. Not sure how many there really are, but there are a lot, and so as you can expect, there is a ton of replay value with this game.

The developer also had some fun with the achievements. One of them is to play all day (24 hours) on a Tuesday, lol. One is to play, and then play again a year later. Etc.... This game is an easy 10/10. It is perfect for what it is trying to be, doesnt force anything, and allows itself to be whatever you want it to be.

8 Sir Percivale of Wales

Its a good example that video games are art. Great narration, humor, philosophy and game-play. One of the greatest Indies ever. Will make you judge your freedom and will make you sit in a broom closet for 5 mins. BUY IT LOVE IT.

9 [DCF] Reaper Nova

Great game, I've never played anything like this before. I can't see any real target audience for this game, nor can I really describe it. Which is why I think everyone should give this a try. Even if this turns out not to be your cup of tea you'll respect it for being creative and different.

8/10



Comentários e análises negativas do jogo “A parábola de Stanley” retirados da plataforma Steam:

1 Kittens - ♪ - (A)

For the price is it right now, around 12 euros, or where ever you live, may varie, For that price, its not enough, you can get way better, Until the price drops down id, get it then It has intresting story, Amazing Narrator but other than listening to your narrator tell you a story that you have choices. its just walking, pressing E, walking through other door, Either something happens, or something else happens, then you want to know what else can happens after the first run, then you decide to get some more juice from the game with achievements,

after that you realize the 2-4h hours you spent on this wasn't worth it. It's nothing memorable, but from the software side looking, I believe it uses one of the newer source engines, not the latest though, I'm not sure but the game runs and looks nice, and for it being really minimalist you don't really need a good computer to run it. In a nutshell it's a short text game, in 3D with nice voice acting and story + choices but for the price it is right now, it's not acceptable, except you want to see your money turn into 2-4h Indie Momevent Simulator, 75% off the price, then it's a good buy, or anything around that.

2 artur.rochanetto

A proposta do jogo é muito boa, porém achei o jogo muito curto e, mesmo em promoção, o preço está salgado para um jogo tão curto. Não há muito o que fazer no jogo, não encontrei nenhum desafio ou algo que o tornasse interessante, por isso não o recomendo. É uma história (curta) narrada, onde você apenas anda com o personagem enquanto ela vai sendo narrada. Acredito que deveria ser um jogo gratuito ou muito mais barato pelo que ele proporciona. Nota 4/10.

3Aro

Okay, I was very reluctant to give this game a negative review because I have mixed feelings about it, but ultimately, I would NOT recommend it to anybody else, especially not at its full price. While I really admire the concept behind *The Stanley Parable*, I personally found it extremely disappointing, it has lots of positive (yet unhelpful) reviews but it didn't live up to the hype and I am very relieved that I didn't have to pay full price for it (£10, I got it for £4). The game just simply isn't worth £10 or even £4 for that matter, if I had paid the full price, I'd have felt cheated and ripped off, let me explain why. The game itself is attractive because it is interesting and something different, the trailer and most reviews do not give much away because it genuinely would ruin the experience, but all in all, this is not a game, it is a lecture. *The Stanley Parable* attempts to convey a message about game design and the illusion of choice, and even though this message is portrayed well through narration (great voice acting) it is in no way fun. Sure, it can be amusing and I laughed at some of the dialog but that's all. There is no real gameplay, no real objectives, nothing to collect and it offers no more than a few hours of exploration around repetitive and dull scenery. After playing it through a few times to find all of the outcomes, I didn't get any sense of satisfaction. Having to sit and listen for instructions on what to do next is not my idea of a fun experience, and even though the project is crafted very well and there is a good concept behind it, ultimately you would have

had the exact same experience just watching a play through of it. A lot of people use the argument that if you don't enjoy The Stanley Parable, it's because you don't understand it, which is just untrue, simple as that. I understand the messages conveyed, I thought it was clever, but all in all, I regret spending money on a "game" that turned out to be an unsatisfying lecture. I firmly stand by my suggestion to avoid paying for The Stanley Parable, but again, it's all down to choice. If you do feel compelled to buy it regardless of any negative reviews, just take my word for it that it will not be a fun experience.

3Athena Colt

Whether or not you feel you have gained anything from the Stanley Parable will depend on how much you value a minor metaphorical critique on 'gaming choices' and if so, whether or not that is worth it in direct relation to the amount you spent. In a nutshell, this 'game' is essentially an attempt by you, Stanley, to discover what has happened to your co-workers and bosses, all of whom have completely disappeared. That's the game in its entirety on a superficial level without giving away any spoilers. The underlying message is regarding the choice, or the illusion of choice, that modern video games allude to offer. The developers seem to be responding to games such as Mass Effect, that suggest they offer the gamer real choice in the outcome of the narrative yet in reality the gamer only has a couple of options dressed up in different clothing. There is a clear critique here regarding the nature of 'choice' in the video game industry and while it is welcomed change for video games to include a metaphorical message (beyond the simplistic), these messages and critiques should not exist in a vacuum, devoid of any gameplay. The point being that, there is a thought provoking message here, but this is not a game. Stripped down, the Stanley Parable is a game of 'walk and listen'. Yes there are some interesting points mentioned by the narrator relating to conscious decision making, but this same message could have been offered through or alongside gameplay features that stretched beyond walking around a corridor. Quite simply, this is a lecture, a chore of a lecture that unfortunately lasts for 2-3 hours before you realise you could have just read the same underlying message in a free online article in about 10 minutes without being subjected to this gaming con artistry. Clearly there is a sense that the Stanley Parable is offering some 'high art' by not including actual gameplay, or that this 'genius indie title' will have your head scratching. There is a suggestion that if you 'don't get' intelligent games that you won't appreciate the Stanley Parable, that you can't grasp its deeper message. Well, that is quite frankly a gross lie and yet a master stroke in marketing. People are desperately scrambling to offer rave reviews of this new form of game, eager to show they are not cut from the

COD cloth of gaming, that they can enjoy this intellectual critique. Do not be fooled. This is a totally unsatisfactory experience especially considering the price charged. Do you want a thought provoking experience about the intricacies of the mind and the illusion of choice? Read a book. This is just pseudo-philosophical gaming at its very worst, conning the masses into feeling like an intellectual giant for a couple hours at the small price of being tricked by the illusion of gameplay. Who's more of a sucker in this scenario, Stanley? Or us? 'The game will end, the game will never end'. Sold to us as an interesting game of uncertainty. Well, there is at least one certainty about the Stanley Parable; you will never see the cash you spent again. As always comments are welcomed and I will try to get back to you as soon as possible.

4Bozzz

It was really fun, but a bit short. Although there are multiple endings, it takes at max 10 min to complete each one. Normally I would be fine with a short game like this, but priced at \$15 (I got mine on sale for \$9) I expected more gameplay. Like I said before, the gameplay is brilliantly scripted, and the narrator is probably the best I've ever heard. Every single aspect of this game is great, but just for price reasons, I do not recommend it. If, however, money isn't an issue for you, absolutely buy this game. Hopefully in the future new updates will create more endings and keep the game fresh!

5 Mr White Dynamite

This game will make you chuckle a couple of times, before its didactic nature becomes steadily more and more grating. It is not a game to beat, but a series of voice clips and basic interactions to exhaust, that focus on ultimately telling you that people are fools for thinking they can have true choice in a system where every available route is pre-determined. This is, of course, is extended out to the point where it becomes a vaguely explored metaphor for the nature of life itself, before the now irksome nature of its ham-fisted attempts at satire are too irritable to endure much longer. This may sound critical - that's because it is. It's an honest review from someone who bought it for £4 on a sale and still wouldn't recommend it. With basically all potential endings explored within an hour, my time with this game ended before my time with most other games would be considered even begun. You could argue length doesn't matter, but for something that is too pretentious to really be artistic, it leaves me wanting far more. If you like the works of George Orwell, you might like this. It's about the same level of ham-fistedness in its approach towards expressing its ideas.

6 omar-cand

I'm very sorry to not recommend The Stanley Parable. I'm very disappointed with this piece of software.

I say 'piece of software' because I don't think this is a game at all. It is an experiment, a social commentary, a parody, an art piece... but not a game. For me, a game needs to have a purpose. Yes... there can be other routes, additional content, extras, easter eggs, etc. But there should be a clear main purpose for the game. A goal to reach and this software doesn't have it. Instead of a game, what you get here is an experience in which you actually become the main character of this game, Stanley. I mean, when you're running around trying to trick a narrator without no purpose at all, is there really a point to continue "playing"? You're just like Stanley, pressing keys into a keyboard because that's what they're telling you to do it, directly or indirectly, with no consequence and no purpose. Seriously, if you want to see what this game has to offer, just go and watch a video showing the different endings. You'll have about the same fun as playing it yourself and you'll save yourself \$15. To paraphrase a line from the game: "The only way to win is press escape and quit". Real life is out there, better games are out there.

7 Tiddyback

This is game is a walking simulator and is too short

8 Lazerhawk85

Boring! Watch it on youtube and see for yourself...

9 rakudajin

Nice idea, some fun etc... But can't really call it a game. And way to short. More than worth "trying", but not worth it's price. If you have nothing to play and a tired of silly plots in games - you may want to try it. But otherwise - skip it.

10 Ryan Dorkoski

I honestly cannot understand all the love for this game. The trailer was really witty and fun, but the actual game is far too short (and the price tag too high). I almost feel like I am missing something here (the game is REALLY short). While I did not necessarily like the humor in

the game, I can appreciate that it exists, but it is not enough to carry a yes-vote from me. Just watch a LetsPlay of the whole game - it is basically the same experience.

11 JGRitter

The Stanley Parable is a clever little meta-game. If you are patient enough and willing to explore, it can be an interesting experience. If not, it can quickly get boring and repetitive. In any case, I think the price tag is too steep for what the game offers.

OILIGARCHY

Comentários do jogo Oiligarchy⁹⁴.

1 FizzyJazz

Rated 5 / 5 stars March 16, 2015

A very fun game, I will probably try to play again to get a new ending.. Though, it can get to ridiculous levels, like filling the world with human oil extractors, or flooding an area with soldiers :D

It finally ended in 2129, when I drained the last barrels of oil, gained 5.6 mil \$ and left the world to die at The Last World War. Can anyone tell me what endings did you get? I'm very curious.

2 ConkerConker

Rated 5 / 5 stars January 5, 2015

I actually enjoyed this game. For me it's a game to play only once but it is definitely a fun play. Thank you!

3 KingCaptainLord

Rated 5 / 5 stars March 22, 2014

Mine was the world are now living a sober life and people think your to old to understand and really you start after WW II and i retired are 2299,so how am i still alive it's funny that i'm not dead yet LOL.

still it;s the best game i've played about politics yet good job man i just wish there were more places to get oil,but overall 5 stars

4 Nephener

Rated 5 / 5 stars November 14, 2013

This game pleases me for its smart critizing way of the oil productors and the government being corrupted, and the worse is to think we are heading towards a MAD world if things doesn't change quickly... I got till 2061, thought 'damn I'm heading towards 1 mil rather than anything'... the demand was triple than I producted.

5 Steffets

⁹⁴ Retirados do site <www.newgrounds.com/portal/view/46843>.

Rated 5 / 5 stars October 20, 2013

well, thanks for this nice fun game that sums up how those oil lobbyists see our world - a giant resource for those who are able to take it before others can.

6 BumFriend**Rated 5 / 5 stars July 26, 2013**

M.A.D. world yeeeeeeaaaaaaahhhhhhh

7 weasleblast**Rated 4.5 / 5 stars August 10, 2012**

this game is really fun, my only problem with it is that there is only a happy ending, i want to be able to win not just postpone my loss.

8 playmsbk**Rated 4.5 / 5 stars April 16, 2012**

Destroyed the world in 100 years, am I a bad person? :P

Pretty nice game, with simple mechanics and nice graphics, it manages to pass the message.

9 sunnyhani**Rated 4 / 5 stars January 2, 2012**

Cool game, wonder how many endings there are?

I first played this game around the time it came to Newgrounds. I thought it was a very easy game to win, just time consuming. Despite the lack of challenge involved in terms of strategy, it was fairly entertaining to watch the little world change, and the game provided a sense of morbid satisfaction in all the manipulation the player could engage in.

This time around, I tried a different angle: Satisfy the shareholders whilst refraining from fucking over the world. That was somewhat more of a challenge and provided a retirement ending that didn't leave me feeling all dirty.

Then just for kicks, I tried being deliberately incompetent to see the 'You're Fired' ending :D That actually gave me a laugh.

Though lacking in aesthetic merit and depth, I'm pretty sure most people do/will like this game: it's enjoyable and surprisingly manages to avoid being preachy.

10 bt1234567892009

Rated 5 / 5 stars July 31, 2011

good game, with a good message

very fun, very challenging, and a very good message behind what things the U.S government can, and probably are, doing to line their pockets.

a definite 10/10

I ended around 22030 something, I didn't think to look for the exact year, and with over \$500000

11 mcweiser**Rated 5 / 5 stars July 29, 2011**

heh, has a strong message

The real way to win is to push republican, destroy natural habitats, and create corrupt governments! wouldn't it be sad if the real world went that way?

12 egofisk**Rated 4.5 / 5 stars February 23, 2011**

Unique and important game

Was this game made to entertain, or to promote a message? I think its the latter of the two, unfortunately that has harmed the replayability and overall quality of the game, not to say the game is bad, but it could've been better if molleindustria were not so focused on spreading their radical anti-capitalist messages(and jeez I can't believe how many people here are blind to the fact that this game is a huge critic of USA and capitalism). Of couse Molleindustria have never in any of their games put the entertainment aspect ahead of the message they want to convey, and I have slowly come to love them for it. For it truly makes unique and important games, which is something you cannot say about the rest of the flash game market.

13 mistyshadowmojo91**Rated 5 / 5 stars May 16, 2011**

One of my favorite games!

I love this game and the message behind it. I've played it numerous times, but usually not in this website. I think this is where I found it though. Great game!

14 OingoBoingo**Rated 4.5 / 5 stars January 17, 2011**

Great!

Maybe you can get a financial or political view of oil so this COULD be considered an educational game but also maybe even possibly teaching capitalism.

15 wundergammer

Rated 5 / 5 stars December 17, 2010

George W. Bush for a Day...

Liked this game... ideologically the anti-Civilization, but with excellent and fun gameplay. Got in 2200 AD before i made termonuclear war...

16 Mastermind12345

Rated 4.5 / 5 stars October 22, 2010

Great Game

Very Realistic Greedy ceos starting wars corrupting goverments and all for money great game ive never lost once and ive gotten two ending mad world and retirement im work on finding new ones but if you wanna know how to get the two ive gotten then listen carefully For Retirement get a bunch of enviromentalists wait until next election skip then a bunch of eco friendly laws will be made keep on doing this until the end. if you want mad world get the presedent oiled then down in special operations start the operations on iraq keep on doing this until you win the war you start then keep on making oil wells all over the world get rich and wait until the world oil runs out then you sould get the ending and thats all.

17 KaelHyun

Rated 2 / 5 stars May 20, 2010

Bullshit politics but otherwise alright game

Really, if you pay attention to Glenn beck and do the research you can find that the 'Green' movement is just bullshit driven by GE and Progresive movement theres nothing Green about it. (I mean I know Oil is running out but work on something that helps us all instead of greasing the pockets of Big Energy

anyway that's my politics the game was alright little to easy would have been nice if there were competing oil companys(sp?) to make it even better

18 Ginfurr

Rated 5 / 5 stars February 19, 2010

omg

my view on politics is change forever

genre, and when you think about it without the "older" part of the community minecraft wouldn't be what it is today some examples of what i mean are:

1. No mods, some of the worthy mods if not all the mods come from the older community mostly from college students who've learned to code and such (and correct me if im wrong but i don't think there are schools that'll teach kids game coding and such)

2. No dedicated servers, yes some kids do host servers but they wouldn't really last long because, school and no plugins to make the servers fun or to protect the server (because plugins are made by the college students mentioned above).

3. No YouTube videos, the more interesting videos are done by the older community, the younger youtubers don't really get much attention.

4. No Nether or End, neither of them are kid friendly, even if kids like them the devs probably wouldn't add them if it was a kids game though

5. Nerfed hostile mobs, skeletons, zombies, spiders and creepers would probably still be in the game but less dangerous.

6. No Endermen, to spooky for the younger audience haha JK but probably not...

7. Redstone would be useless, No college nerds to build massive redstone contraptions or to show the kids how to build simple stuff.

8. No adventure maps or maps in general or very little anyway, again school would get in the way, and kids get bored easily (i know i was one once) anyway that's just a few things that without the older audience minecraft wouldn't have... but yeah i agree that there are some games adults shouldn't play but minecraft isnt one of those games.

Videomixer

If anything, they're the ones who keep this community going, constantly releasing custom maps, mods, redstone contraptions, and the like.

[quote=Deadly_Porcupine;/comments/6116761] I hate servers that are hosted on computers.

wailwail

Minecraft: omigawail

Old people are the root of the game , if they didn't play it at all , kids wouldn't watch their brothers playing and wouldn't know what minecraft is.

Quote from Alexcamostylenext

Being a nerd is nothing to be ashamed of. Nerds rule the world! Who invented the internet? Nerds. Who created personal computers and smart phones? Nerds. Who made every video game you've ever played and ever will? Still nerds. Who sent probes to distant planets? Nerds, nerds and more nerds! 😊 I'm a nerd and I'm proud.

annelid

30 is old?

Really?

Man, I'm ancient.

(40)

and I'm certain there are many players older than me. There's really no such thing as a kid's game - if you play a game and enjoy it, then it's for you.

tulir293

I'll be old in a few years? Yay!

Anyway, as the others said: Minecraft is **not** a "kids game"

Also, what's that poll supposed to mean? "What do you think about old people playing minecraft" and possible choices "yes" and "no". I don't see any logic in that.

Comentários a respeito da forma de como jogar Minecraft

Fanatictekken:

What happened to Minecraft?

Hello.

This thread is just about me going through that what on earth Minecraft is today. Please, comment, because I would like to see your opinions about Minecraft these days

So, what happened to Minecraft. Like, *seriously*. In the Beta and Alpha state, (I started playing Minecraft in 1.0.0, which was a reasonably good version), the game feels and looks really, really cool. Nowadays, all of this random stuff is being added, instead of something actually good, useful, and something that affects survival. **SERIOUSLY:** I can promise, that **every single update** that comes in the future, will have something related to Creative mode/mapping/redstoning/modding. **Minecraft isn't about creating maps and redstone structures; instead it is about exploring the awesome (not anymore) world and building cool stuff yourself.** By the "not anymore", I mean that the Minecraft world generator is really

boring these days. Well, always since 1.8. Beta 1.7.3 and previous versions really had cool world generation. Forests could look like mountains or hills, and had cool cliffs. Nowadays, they're just plain flat. Only biome that rises up a little bit is the Extreme Hills, which has **really, really ugly grass color** with nothing cool to explore. Let's go back to the time when creative didn't exist.

Players, really never, played "creative" with mods. They just played survival and enjoyed it. But when Creative mode was added, it killed a part of the game. It killed the spirit of exploring the world by foot and finding all the cool stuff you never knew about. It just seriously, listed **everything in the game** in that one menu, and then, the player would never find anything new. And people started building these redstone circuits and structures. They were so much better back then, because they were actually built by the player.

Then. The addition of command blocks including commands. **The biggest mistake ever.** People started understanding how the game works. Nothing felt "mystic", like before. You used to be like "how does this or that work?", and then command blocks seriously reveal that all (pretty much, you can almost program with command blocks) Kids don't bother to find stuff, they just go "Allow Cheats", /give <player> minecraft:diamond 64 and ta-da they have diamonds for forever. Seriously?

And all of these content what is being added. Before, actually useful and cool stuff got added. But seriously... **BABY ZOMBIES THAT RIDE CHICKENS? GUARDIANS? What in the..?** Where is the game going? Soon we are going to get clowns that drink alcohol. I wouldn't be surprised.

The lack of items, blocks, and mobs: The game feels empty. It has nothing. I know, this is probably a bad example, but **Terraria** does add more than 1000 items (**yes, more than a thousand!**) in the game, including over 100 monsters and animals. **IN AN UPDATE.** Even those small updates (like 1.3 and 1.3.1) add a ton of stuff. That game works really similarly to Minecraft, except that it is 2D. That game doesn't require mods, I have never used mods in it, but Minecraft... you just **HAVE** to have mods or otherwise you'll die of boredom. Or if you aren't using mods, then you are building a redstone contraption on how to lock chests. ***Congrats*** or building maps...

I just don't know. I'm just going to list things here that are **WRONG** in Minecraft:

- Lack of items**
- Lack of mobs**
- Lack of blocks**
- Creative Mode**

- Commands and Command blocks (Cheats)
- Lack of ambient sounds
- Just, lack of content in general
- World generation (bring back the old 1.7.3 and previous world gen, that'd be good)
- Lack of sounds in general (or at least good sounds)
- Adventure Mode
- Spectator Mode
- Servers (Survival Servers are fine)
- Realms (Seriously, Mojang is just trying to get your money)
- Lack of good game developers (that is a fact... they are probably the reason why the game is ruined)
- Lack of good updates (updates come really slowly and don't do anything. **SERIOUSLY, WE NEEDED A UPDATE FOR HORSES. IT'S A SINGLE MOB. 1.9** is probably the best update for a while, except it's taking 8 months to do a few arrows that I can make in an hour)
- Exploring is boring (the surface has nothing, the underground has nothing)
- Lack of collectables
- Lack of generations
- The way mobs have changed (A.I is absolutely horrific, and all the stupid useless stuff that has been added)

I can just say, that Minecraft has been made for **6 YEARS NOW**. Look at what we have gotten. In that time, the community alone have programmed 1000 times more stuff that the game has. **Skyrim was made in something like 6-7 years... Minecraft has been made 6 years... And still, the game has only managed to add a few things here and there. Wow, what a good game...**

Yes, Minecraft seriously is a bad game nowadays.

Thanks for reading.

Resposta do jogador Armorika

I can empathise with you. When I think of Minecraft it is kids playing mini game servers, building horrible oak plank houses, wearing neon hoodie skins and lowering the maturity of the words 'creeper' 'craft' 'mine' in public. I realise that's a generalisation, but it's generalisations that make mass opinions. I wish more people would put more thought into better

building, and think more deeply of survival - it's more than just build up, go to the nether, get potions, stock up, kill the ender dragon, game over.

I've seen other posts about the terrain generation, and even though I only joined in 1.4 (then a hiatus until I resumed in 1.7), I agree that the terrain could use an overhaul. Lots of veteran gamers become worried about the route their favourite game is going, but MC is one of those where the additions haven't taken anything away (terrain generation excepting).

However I disagree with you that creative mode, commands, adventure mode and spectator mode ruined the game. They only added onto Minecraft's potential. Survival mode is still there, the others haven't taken anything away from it, and anyone can play it and not touch the others. You say *'Minecraft isn't about creating maps and redstone structures; instead it is about exploring the awesome (not anymore) world and building cool stuff yourself'* that isn't true. MC is an open world platform game where everyone is **entitled to do exactly as they wish**. For some it's surviving, for others its constructing epic builds in creative, for others it making complex redstone machinery using their knowledge of coding and logic. Other people like playing mini games. Yet for others they can do all four, there is no one way each person must play the game.

Now what is the problem with creative mode. How does it detract from survival? You say it removes the mystery of discovering blocks for yourself, and yes it does, but **only if you let it**. If you play creative before survival, then of course that mystery of discovering them will be ruined, but that is not a fault of game design. It is yours. Creative mode is incredibly useful. It lets people plan their builds, work out what block combinations work well together without wasting time and resources in survival, and build amazingly detailed, massive structures. Would you like to build these in survival?

The last one is a scale build of Manhattan. How long would that take without creative?

It doesn't matter that they 'cheated' those block in, that's not the point of creative mode. It's using your creativity to build. You can challenge your mind, and challenge yourself. This mode is mentally very healthy and stimulating.

It is very easy to **not run out of things to do** in survival mode. Etho, a well known youtuber keeps coming up with projects for his let's play world, even though he's defeated the enderdragon and (many) withers ages ago. From builds, to farms, aesthetic projects, challenges and renovations, there is plenty to keep you occupied in survival beyond the 'end'.

Commands and command blocks have even added to survival! You can give each mob a potion buff so your world is more challenging. But oh no, you had to type in command blocks! Now you know how the game works! Sorry, but saying `/effect @e 14, /tp @p ~ ~ ~`

and /give @p 87 does not tell anyone how the internal code works. Command blocks are great coding practice too. Commands are vital to adventure and puzzle maps, without them, they wouldn't function.

Many people also like adventure and puzzle maps. Not everyone has the time and skill to make quality builds, and besides, if everyone made their own story based adventure map, there would be no surprises. Adventure mode is a tool for those maps. I cannot understand at all how it's a bad thing. Don't use it if you don't like it.

Kids cheating themselves item in is their problem and one with the community at large frown upon. That you say it's a problem of commands is like saying saying Age of Empires is a terrible, unbalance game because it has the big daddy cheat cars. Everyone is responsible for what they do, and if I give myself 100 diamond blocks and and boast of my 'find' do you suddenly think 'Minecraft sure has done downhill'. No, you should think 'Armorika sure has gone downhill.'

Redstone, which command blocks require, is one of those things that alpha players seem to either love or hate. Automatic farms ruin survival, they say, but how?! Once again it is up to each person what they do. Some like running an authentic, realistic house and farms, and others like using redstone to make those easier so they can focus on goals that are more interesting. Think of it like this: You are getting ready to go on a long exploration to discover new blocks, mobs and biomes. You will need a lot of food. You could either a) manually kill hundreds of chickens all day, wasting time, sword durability and coal, or 🤖 you could use a redstone powered automatic chicken cooker and stacks of roast chicken immediately with no wasting. I make auto farms because it saves time and it gives me the satisfaction of taming the wilderness, of having an isolated island of human influence in a wild world. Plus there are few things more satisfying than designing your own contraption and seeing it work. Doing so requires more intelligence than most things in the game.

If none of this interests you, do I care? No, because like I said, everyone plays the game their own way. However I would like you to see how those additions have done nothing to ruin MC nor survival mode and have only added to the potential and possibilities of the game.