

Espectros Sencientes na Dinâmica de *Games*¹

Cláudia Ribeiro Monteiro Lopes²

Resumo

O presente artigo versa sobre o caráter sensível de representações digitais de participantes de *games*, denominadas espectros sencientes. O objetivo deste estudo é converter a discussão acerca da percepção ordinária para o espaço virtual e apresentar os espectros como agentes de sensação dos ambientes sensíveis em *games*. Para tanto, dois *games* selecionados em razão de sua popularidade (entre os gêneros de guerra e ação, da plataforma Xbox) são analisados destacando a precipitação de sensações forjadas desenvolvidas pelos programadores e exclusivas às formações espectrais, bem como aquelas compartilhadas com os jogadores.

Palavras-chave

Espectros sencientes; *Games*; Percepção; Imersão interativa; Jogadores.

Introdução

Este artigo reconhece a importância dos *games* para a indústria do entretenimento, tendo em vista se tratarem de um negócio bastante lucrativo, capaz de desbancar inclusive as bilheterias do cinema. Em vista do sucesso desse “brinquedo do pós-humano”, conforme caracterizado por Tavares (2006), ao *game* é conferida a insígnia de ludismo do século XXI (LOPES, 2013, p. 79)³, haja vista seu despontar como elemento cada vez mais emblemático da cultura digital.

O novo fôlego destinado neste estudo à já bastante explorada temática dos *games* é conferido à medida que o artigo apresenta como objeto de estudo a experiência perceptiva de corpos digitais de jogadores. Nessa esteira, o termo “espectro” é adotado como conceito capaz de remeter às formas de existência virtual sensível em ambientes lúdicos interativos em questão.

Apresentação e representação espectral

¹ Trabalho apresentado no GP Cibercultura, XIII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Professora da Universidade Nove de Julho – UNINOVE; Doutora em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica – PUC/SP; e-mail: claribei@terra.com.br

³ Nesse estudo, é conferido maior fôlego à abordagem dos *games* como emblemas da cibercultura.

Da forma que se pretende trabalhar neste artigo, o termo espectro foi utilizado por Trivinho (2007, p. 343), numa releitura de Guillaume⁴, em “Teléspectres”, de 1982.

Espectros são, em certa medida, as unidades sígnicas irreduzíveis desse cenário. Assumem a forma de fluxo sonoro e/ou textual, imagem, codinome etc – amiúde, signos mesclados (ibidem) (...) Espectros são encenações daquilo a que se prendem e do qual se pretendem sempre meros representantes; eles se imaginam o referente, quando este, juntamente com seu contexto próprio de existência, foi tecnologicamente confinado ao reduto do desaparecimento mediático (ibid, p. 345, grifos do autor).

O conceito embora não seja restrito à época cibercultural tem seu auge irreversivelmente atrelado à mesma, haja vista ser esse um período de “excessiva produção de espectros” (ibid, p. 344). Assim como vários outros fatores da cibercultura, o espectro carrega a essência letal⁵ e, de acordo com seu entendimento comum, fastamagórica, na medida em que prevê a morte daquilo que representa e, obviamente, está ligado, conforme pontuado na citação do autor. O espectro promove, para efeito de esclarecimento, a morte simbólica cultural de todas as estruturas físicas, já que elas não são bem-vindas no universo digital.

É relevante considerar que os espectros não podem ser reduzidos a simples suportes virtuais do que é ordinário, segundo Trivinho, a eles cabe a responsabilidade de sua presentificação:

Não se trata, pois de mera representação ou apresentação, mas antes de apresentação, isto é, forma de aparição-presença e atualização audiovisuais em tempo real. Espectros constituem, nessa perspectiva, o modo de posição da matéria e da forma na civilização mediática. (TRIVINHO, 2007, p. 345).

Dessa forma, o termo apresentação é utilizado neste artigo nas referências à função principal do espectro. O termo representação, por sua vez, não é descartado, mas utilizado quando se trata da atribuição de diferentes formações espectrais que não se manifestam em tempo real. A bem da verdade, as formações espectrais (manifestas em tempo real ou não) traduzem o que Almeida (2002, p. 230) define como a incansável vontade do homem de se reinventar, de problematizar sua existência. O que está, portanto, no bojo dessa reflexão é justamente a questão do descontentamento humano com relação a sua miserável constituição orgânica. Ao passo que Trivinho (2007, p. 339) confia ao surgimento das tecnologias em tempo real, a partir do século XX, a impulsão do processo de “deslegitimação, depreciação e expurgo da alteridade concreta e do corpo”, sendo esse último substituído pela “teleexistência no universo virtual” (ibid, p. 341), aqui figurativizada pelo espectro.

⁴ GUILLAUME, Marc. Téléspectres, in: Traverses, n° 26, out. 1982, p. 18-28.

⁵ Trivinho (2007, p. 345) classifica os espectros como “figuras mortíferas”, ou ainda “signos mortíferos” (ibid, p. 343) que “justamente por serem mediação, matam o que mediam”. (Ibid, p. 345, notas de rodapé).

O fato de a problemática acerca do corpo contemplar tanto o corpo próprio, quanto o corpo do outro, desperta uma série de discussões acerca da alteridade virtual.⁶ Entretanto, no que tange a questão da alteridade concreta, importa dizer que o espectro, assim como faz com o corpo físico, a partir do qual “tem razão de existir”, a dispensa, tornando-a desnecessária:

A alteridade é tecnologicamente substituída por seu espectro expressivo. De concreta, sensorial, tangível ela se converte em alteridade espectral, técnica, desmaterializada, satelizada, abstrata, no mesmo compasso em que à sociabilidade *tête-a-tête, in loco*, se sobrepõe, *pari passu*, a sociabilidade *on-line* (ibidem, grifos do autor).

Contudo, essa “nova ordem fenomenológica e histórica da aparência” (ibid, p. 345) e do “ser”, imposta pelos aparatos da cibercultura, implica modificações profundas na sociabilidade, na subjetividade e nas formas de percepção contemporâneas. Sobre os dois primeiros tópicos, a saber, “sociabilidade e subjetividade”, há discussão de maior fôlego na dissertação apresentada por esta autora em 2009.⁷ Importa a este artigo argumentar sobre o tópico restante, a percepção, tendo como protagonistas os espectros dos jogadores.

O espectro sensível

Antes de adentrar a exploração da sensibilidade propriamente dita do espectro, que compete a uma ordem perceptiva de natureza virtual, é necessário resgatar noções mais básicas acerca da percepção ordinária.

No processo perceptivo destacam-se dois polos relevantes: o corpo e o mundo. O corpo não só representa, como é o sujeito da sensação. O filósofo Merleau-Ponty (2011, p. 25) sustenta essa simbiose: “somos corpo”. O mundo, por sua vez, configura-se como matéria que se dá a perceber, o objeto sensível. Cabe ao corpo detectar as sensações decorrentes dos estímulos mundanos, através dos sentidos e comunicar o “sujeito da sensação” ao universo sensível em que está inserido. Essa comunhão precipita a percepção.

O mundo objetivo sendo dado, admite-se que ele confie aos órgãos dos sentidos mensagens que, portanto, devem ser conduzidas, depois decifradas, de maneira a reproduzir em nós o texto original. Daí em princípio uma correspondência pontual e uma conexão constante entre o estímulo e a percepção elementar (ibidem).

Ao transpor o processo perceptivo para o ambiente virtual, mais precisamente dos *games*, interesse deste artigo, o espectro, anteriormente discutido, assume o lugar de sujeito

⁶ Discussão mais densa acerca do corpo foi apresentada em artigo anterior intitulado “Avatar: o corpo virtual como sujeito da sensação”, apresentado no I Congresso Mundial de Comunicação Ibero-Americana, em São Paulo, 2011.

⁷ A Dissertação “Imagem e identidade no ciberespaço: a significação social dos perfis do Orkut” foi apresentada no Mestrado em Comunicação e Semiótica da PUCSP, em 2009.

senciente e os cenários propostos se configuram como espaços sensíveis que se dão a perceber. Aos moldes da realidade herdada, tais ambiências são repletas de dispositivos de estímulos graças à engenharia das interfaces gráficas. Os espectros, por sua vez, são dotados de habilidades sensoriais específicas, que os permitem explorar as propriedades ofertadas nas narrativas dos *games*. É relevante ressaltar que, embora tidas como falsas no contexto ordinário, as sensações sofridas pelos espectros são exclusivas a eles, o corpo físico não as sofre.

Há casos em que as plataformas de jogos digitais permitem o sentir híbrido, ou seja, acrescentam às sensações próprias do espectro, sensações reais no corpo ordinário do jogador. Como exemplo, é possível citar as vibrações sentidas por este último através do *joystick*, quando um helicóptero aproxima-se no jogo Black Ops II e, da mesma forma, quando, devido à explosão de uma granada, o jogador tem sua visão prejudicada pelo escurecimento da tela (*flashbang*) e passa um período sem escutar os sons do *game* (*stunbang*).

Para melhor entender o quanto “autônomos” se adivinham os espectros no que se refere à percepção dos ambientes e alteridades na imersão interativa, é prudente, antes disso, discorrer brevemente a respeito dos gêneros dos títulos selecionados para esta análise.

Da caracterização dos gêneros

A seleção dos títulos de *games* para esta análise, a saber, Max Payne III e GTA IV se deu, no primeiro caso, em razão de o lançamento no exterior e as vendas no Brasil terem acontecido na mesma época da redação deste artigo, no caso do *game* GTA IV, apesar de não se tratar de um lançamento, permanece recebendo de alguns jogadores a mesma dedicação, o que o tornou merecedor de pertencer à amostra de *games* selecionados. E, principalmente, a seleção dos *games* levou em consideração a capacidade de os exemplares ilustrarem assertivamente aspectos acerca da percepção do corpo espectral. Os títulos selecionados, considerando os diferentes “modos de jogo” (no caso do Max Payne III) e a nebulosidade ainda existente na definição de gêneros, estão organizados entre os *wargames* e *games* de ação.

O *wargame* é o gênero preferido entre os demais, podendo ser considerado o *blockbuster* da indústria da diversão. Por ironia, em termos de indústria, é justamente a bélica que se destaca entre as maiores do mundo, destinando aos *games* (carro-chefe da indústria do

entretenimento) o terceiro lugar, sendo o segundo ocupado pelos automóveis (SANTAELLA; FEITOZA, 2009, p. 10).

Apesar do relevante destaque entre as produções, os *wargames* dividem opiniões de estudiosos. De um lado, sofrem a acusação de deturpar valores sociais, por submeterem jogadores fortemente armados (obviamente representados por seus corpos virtuais, aqui chamados de espectros, conforme já referidos) a fronteiras de batalhas, transformando-os, durante o período de duração do jogo, em agentes do massacre virtual de soldados inimigos ou mesmo de civis inocentes. Sob esse viés, a exposição constante à dinâmica desses jogos representa carga de violência simbólica capaz de influenciar comportamentos na vida corrente. Por outro lado, está o reconhecimento desse gênero pelo viés educativo, conforme defende Tavares (2009, p. 243). O autor sustenta esse posicionamento ao sugerir que os *games* de guerra não podem ser reduzidos a mera demonstração lúdica de princípios bélicos, mas reconhecidos como facilitadores do aprendizado de religiões, culturas e geografias de diferentes países. Entretanto, é prudente ponderar diante dessa alegação, uma vez que os *wargames* exercem função cognitiva, não educativa. Tal gênero não possui, *a priori*, *modus operandi* pedagógico e não pode ser comparado a *games* que se propõe a essa finalidade.

Na maioria das vezes, a competência construída no e para o *game* pode ser entendida em decorrência da necessidade de “sobrevivência” do jogador no ambiente do *game*, trata-se, portanto de uma competência desenvolvida para o exercício do jogo. Sob essa lógica, a violência da guerra pode ser tomada como meio de desenvolver competências.

E é justamente nos conteúdos agressivos e violentos que os gêneros dos *games* selecionados, a saber, *wargame* e ação tendem a encontrar congruências. Tanto nos *wargames*, quanto nos *games* de ação, a questão da violência aparece embutida nas dinâmicas, sendo justificada principalmente pelo patriotismo, pelo senso de justiça existente em cada *gamer* e pelas ações em legítima defesa. Em *Max Payne III*, por exemplo, no cumprimento do ofício de guardacostas, o espectro mata todos aqueles que atravessam seu caminho colocando em risco a vida de seus protegidos, o jogador não tem outra opção. No *Prototype II*, *game* que embora não conste nesta análise pode ser considerado um bom exemplo⁸, o extermínio de transeuntes é uma condição para a manutenção da energia vital do espectro infectado, trata-se de uma questão de sobrevivência.

⁸ A análise do *game* *Prototype II* pode ser encontrada na Tese “Comunicação e percepção no ciberespaço: um estudo sobre a experiência de imersão em ambientes lúdicos interativos”, de mesma autoria deste artigo.

Entretanto, também é possível identificar nos *games* desses gêneros o exercício injustificado da violência. Em determinados módulos dos títulos que compõem a amostra selecionada para este artigo, atos agressivos e violentos partem da livre iniciativa dos jogadores ou, quando impostos como missão a ser cumprida, simplesmente não revelam nenhum motivo plausível para serem exercidos. Por exemplo, esbarrar propositalmente em pessoas que passam despreocupadas pela calçada e lançar o carro sobre jovens da periferia são atos violentos que não encontram justificativas no GTA IV, embora representem opções bastante atraentes para os *gamers*.

É relevante ressaltar que, em algumas classificações de gênero, jogos de ação também podem ser conhecidos como “*games* de tiro”. As figuras de atiradores e ou franco-atiradores se fazem presentes em muitas narrativas. Em *games* dessa natureza, o *feedback system*⁹ consiste essencialmente em ostentar o número de alvos atingidos pelo jogador apresentado no espectro, bem como as estatísticas de alvos perdidos, *headshots*, granadas lançadas, projéteis disparados durante saltos etc. Jogos como Max Payne III chegam a contabilizar mais de 2500 mortes. O espectro mesmo ferido se esquivava pelo cenário eliminando alteridades espectrais em todas as ambiências percorridas. O jogador, por sua vez, é presenteado com insígnias que tornam ilustre sua violenta façanha. E, de fato, é com leveza que os *gamers* tendem a receber do sistema o reconhecimento como protagonistas de chacinas:

Admiro muitos jogos de atirar, mas após uma noite de tiros e carnificina, geralmente sinto-me agitado, como se um instrutor de treinamento (militar) tivesse gritado em meu ouvido por cinco horas. Refletir e pensar parecem luxos distantes, alheios. Dou uma saída para desanuviar minha mente, mas a máquina de processamento de informações em que me transformei enquanto fingia ser o atirador nem sempre se desliga. Cada janela é um potencial ninho de atirador; cada cruzamento deserto aguarda que um retardatário ferido o atravesse. As telas de estatísticas [...] indicam que matei milhares de pessoas. Essa informação me afeta tão profundamente quanto se eu estivesse analisando meu percentual de cestas de três pontos de um jogo eletrônico de basquete e, por vezes, eu me pergunto se os jogos de atirar não são violentos o suficiente. (BISSELL, 2010, p. 134, tradução nossa).

Na perspectiva de Bissell, a violência do *game* de tiro está mais centrada na intensa experiência imersiva que aprisiona o jogador em sua dinâmica que propriamente no ato de estourar a cabeça dos inimigos. Mesmo fora do jogo, o autor refere-se a sequelas do tempo que passou imerso. Os ambientes ordinários tendem a remeter a cenários e possíveis ações

⁹ *Feedback system* consiste em uma resposta do próprio jogo, em tempo real, com relação à performance do jogador, permitindo que ele a acompanhe e melhore sua atuação. (MCGONIGAL, 2011, p. 27).

exercidas na narrativa do *game*. Semelhante confusão perceptiva pode ser compartilhada por jogadores de GTA IV quando visitam Nova York. A semelhança entre as locações facilmente fisga o *gamer*, fazendo-o imaginar-se realizando novamente certas ações executadas no jogo, como aventurar-se a nado no gelado Rio Hudson.¹⁰

Da mesma forma, o fato de o número de assassinatos cometidos por um jogador imersivo ter a mesma equivalência dos pontos conquistados em jogos de outra natureza reitera o esvaziamento do sentido atribuído à violência: “matar faz parte do contrato” (BISSELL, 2010, p. 134, tradução nossa). As mortes continuam sendo importantes, mas não por representarem atos bárbaros, como podem ser percebidas por quem está distante da dinâmica. Os *gamers* as percebem como provas do sucesso de sua atuação. Nos jogos de tiro, matar é, portanto, o combustível do jogo: “A morte se tornou uma forma de injetar vida no mundo dos jogos eletrônicos. Assassinato é vitalidade” (ibid., p. 135, tradução nossa).

Os estímulos de jogos desse gênero são limitados ao disparar e proteger-se de tiros. Tais estímulos têm grande valia no esforço de elevar o jogador ao mais alto nível imersivo, mas o fato reitera a banalização de sensações que normalmente seriam provocadas diante da reprodução, no *game*, de detalhes bastante realistas como o do impacto do projétil ao atingir o alvo, ou mesmo do sofrimento de quem foi atingido.

Conforme conta Bissell:

As imagens de cabeças explodindo e corpos perfurados dos jogos de atirar passam por minha mente tantas vezes que nada parece ficar. É tudo simplesmente uma questão de luz e cor. Qualquer choque é suposto. Cada grito de dor é um ruído branco. O realismo se tornou um eufemismo para a beleza com que o sangue arterial jorra dos peitos feridos. (Ibidem, tradução nossa).

Possas de sangue, decapitações e corpos de civis assassinados passaram a compor a beleza vazia dos cenários. A ciência disso traz aos programadores a preocupação não somente de desenvolvimento das sensações forjadas reservadas aos espectros, mas de hibridação com o corpo físico do jogador, como poderá ser melhor verificado nas análises propriamente ditas dos *games* selecionados, apresentadas nos próximos tópicos.

A imersão na rotina perigosa de Max Payne

Max Payne é título do *game* e também nome do espectro oferecido ao jogador no modo história (com um só *gamer*) da versão III. O jogo em terceira pessoa é produzido pela

¹⁰ O *game* GTA IV tem como cenário a cidade de Liberty City, vista por muitos jogadores como uma metáfora de Nova York.

Rockstar Games e recomendado para maiores de 18 anos, haja vista a referência a drogas, violência extrema e sexo¹¹. Foi lançado em maio de 2012 em português. Trata-se da história de um ex-policia! americano, que recorreu ao uso desenfreado de bebidas e analgésicos para esquecer o assassinato da mulher e da filha. A fim de fugir de suas lembranças e construir uma nova vida, aceitou vir para o Brasil trabalhar como um dos guarda-costas da família do rico empresário do ramo imobiliário, Rodrigo Branco. Durante a execução de seu ofício, Max descobre uma série de falctruas que envolvem grupos de extermínio, gangues, traficantes, milícias e políticos corruptos. Por mais que se sinta sozinho, o espectro é instigado a continuar investigando e combatendo toda essa corrupção.

Além do modo história é possível optar pelos modos *arcade* e *multiplayer*. No arcade, também representado pelo espectro Max Payne, o jogador imersivo tem um minuto para atirar no máximo de bandidos que puder. Cada inimigo exterminado corresponde a um determinado bônus de tempo que permite ao jogador continuar na matança; os *head shoots* conquistam bônus maiores. Como *feedback system* é possível identificar o recorde de mortes alcançado pelo melhor jogador até o momento, e um cronômetro localizado no alto da tela marcando o tempo que se esvai. Ao longo da narrativa, o jogo também exibe as insígnias alcançadas pelo bom agenciamento de Max: “chacina”, a cada 2500 criminosos mortos pelo espectro; “ferro-velho”, insígnia recebida a cada 25 veículos explodidos por Max; “farmacêutico”, corresponde a 500 analgésicos usados para recuperação da energia vital do espectro; “sua cota de violência”, insígnia recebida aos 250 inimigos assassinados com escopeta, entre outras. Todas essas informações servem de incentivo ao *gamer*, uma vez que seu olhar permanece dividido entre a dinâmica do *game*, o tempo que lhe resta para concluir a primeira fase e as insígnias a ele ofertadas. Da mesma forma, a ostentação do recorde lhe instiga a quebrá-lo. O modo *multiplayer*, por sua vez, está dividido numa lista de jogos, entre eles: jogos para novatos, com 8 jogadores; guerra de gangues, com 16 jogadores; Payne Keller, com 8 participantes, deathmatch, com 8, deathmatch em equipes grandes, com dezesseis pessoas etc.

Após escolher a categoria de jogo preferido, o jogador pode definir um dos cenários propostos pela plataforma e determinar como será seu kit de armas, de acordo com a modalidade do espectro que irá optar: soldado, x9, traficante ou vigia. Feito isso, precisa definir as características de seu espectro. Assim como os kits de armas, os espectros estão divididos entre 8 estereótipos predefinidos, organizados pelos nomes: Diego, Henrique,

¹¹ O *game* recebe o selo M da ESRB Ratings System. Disponível em: <<http://www.esrb.org/index-js.jsp>>.

Shohei, Mateus, Fernando, Felipe, Serrano e o próprio Max Payne. Cada estereótipo apresenta sua versão feminina, caso seja preferível para o jogador. A partir desse modelo, o corpo digital pode ser modificado, a começar pelos estilos de penteado oferecidos pelo *game*, que vão desde o “cabelo de maconheiro”, ao “careca” e o “rabo de *dreads*”. Como adornos ao corpo espectral, devem ser escolhidas a camisa e a calça que a apresentação digital vestirá, bem como óculos, sapatos e acessórios, como tatuagens existentes no corpo. Tanto no modo história quanto no *arcade e multiplayer*, os espectros têm acesso a artilharia pesada dependendo da evolução de sua performance no jogo. Dentre os armamentos podem ser encontrados fuzis, pistolas, escopetas, lança-granadas, entre outros. A narrativa, por sua vez, tem como pano de fundo São Paulo, embora fique nítida a confusão dos desenvolvedores com o Rio de Janeiro, pois certos episódios têm como cenários favelas construídas em morros cariocas. Outra incongruência relacionada aos ambientes oferecidos por esse *game* está no cenário Docas do Tietê, no qual, embora a história pretenda ser atual, refere-se ao rio Tietê como um rio de águas plenamente limpas e comumente percorrido por embarcações.

A percepção aguçada dos elementos do cenário, por sua vez, é ponto extremamente relevante. Na maioria das vezes em que Max Payne adentra algum ambiente, seja ele uma locação interna, seja externa, encontra pistas variadas que o ajudam a esclarecer a complexa trama de corrupção que se vê incumbido a solucionar. Ao entrar em um escritório, por exemplo, o espectro deve explorar todas as possibilidades, percorrer todos os cantos, aproximar-se principalmente das estantes e gavetas ainda que não possa abri-las. Quando localiza alguma possível pista, que pode ser desde simples revistas que ilustram fofocas de celebridades a nítidas fotografias de suspeitos, o *feedback system* interrompe o agenciamento do espectro exercido pelo jogador para informar minúcias acerca desse objeto que, de uma forma ou de outra, complementam a narrativa. Nesses instantes, o *gamer* passa a ser mero espectador de cinema, a ele não está reservada nenhuma possibilidade de interação. O espectro, por sua vez, age como se conquistasse autonomia, liberta-se de seu manipulador ainda que por tempo limitado. Ele passa a proceder conforme pretende a narrativa. Numa cena em que Max Payne foge de um incêndio no escritório de seu patrão, encontra um dos bandidos causadores de todo estrago no patrimônio. O indivíduo tenta inutilmente se arrastar em direção à porta de saída, com o corpo completamente queimado. Longe do controle do *gamer*, Max interrompe sua fuga e ajuda o bandido, afastando-o do ambiente em chamas, como em um filme. Provavelmente o jogador tivesse feito diferente,

haja vista todos os perigos a que o espectro fora submetido graças ao bandido que naquele momento Max estava poupando das chamas.

Terminado o tempo do *feedback system*, o jogador retorna ao seu posto de agenciador. Entretanto, sob esse controle, a interação entre espectro e ambiente volta a ser regular, poucos objetos sofrem alteração pela ação do Max agenciado. Assim como as pistas já citadas, podem ser encontrados frascos de analgésicos e garrafas de bebidas, os dois vícios do corpo espectral apresentados na trama. O consumo de analgésicos está estritamente ligado ao equilíbrio do nível de sangue e o controle da energia vital, haja vista a constante violência a que está submetido o corpo do espectro. O consumo de bebidas, por sua vez, leva Max a recordar a tragédia ocorrida com sua família.

Com relação à regular interação com o ambiente, embora não possa modificar a localização de um barril de combustível arrastando-o com as mãos, nem possa mexer em todos os armários, Max pode explodi-los com tiros e granadas, propositadamente, a fim de atingir algum inimigo com estilhaços da explosão, ou mesmo sem nenhum propósito, não interferindo na trama, a não ser que essa atitude implique em gasto excessivo de munição, o que deixa o espectro vulnerável.

A imersão nesse *game* confere ao jogador, no agenciamento de Max, a competência de desaceleração do tempo. Sem a velocidade do jogo sendo exercida sob tomadas de decisões, que durante uma troca de tiros precisariam ser urgentes, as chances de acerto são redimensionadas. Por exemplo, na cena de perseguição em determinado prédio repleto de bandidos, o jogador precisa decidir qual dos malfeitores deve ser o primeiro eliminado sem que os riscos sejam muito grandes para o espectro ou para Fabiana Branco, esposa de seu patrão e por Max recentemente resgatada. Na velocidade da dinâmica do *game* essa estratégia tenderia a resultar no fracasso da missão, mas, em câmera lenta, o *gamer* pode acompanhar o caminho percorrido pelos projéteis ou coquetéis *molotov* direcionados ao espectro, desviá-lo e destruir tais armamentos antes que atinjam Max Payne e ou sua protegida. É também graças ao recurso de desaceleração que alvos podem ser atingidos com precisão na cabeça e ou no peito, garantindo a morte instantânea, dispensando a repetição exaustiva de tiros. Esse recurso, chamado de *bullet time*, ressalta a fragilidade da percepção subjugada pela ação da velocidade, uma vez que a velocidade do aparecimento do fenômeno age sobre a qualidade de sua percepção. (VIRILIO, 1993a, p.106).

O controle do tempo potencializa o jogador agenciador durante seus ataques e defesas, obviamente apresentado pelo espectro Max Payne. Recurso de desaceleração semelhante foi

utilizado na trilogia Matrix (Matrix, 1999, Matrix Reloaded, 2003 e Matrix Revolutions, no mesmo ano) inicialmente elaborada para o cinema e resultante no *game* de ação Enter the Matrix. Tanto no *game* quanto nos filmes, o efeito de retardamento do tempo foi adotado principalmente nas cenas de luta.

No que se refere ao Max Payne III, a percepção apurada graças à possibilidade de controle da velocidade permite à narrativa dificultar ainda mais a performance do jogador agenciador, uma vez que a ele é exigida a conclusão eficiente de cada um dos capítulos (a trama está dividida em capítulos) antes de dar início ao último, o 14°. Para não perder a atenção do *gamer* imersivo durante as diversas repetições a que esse é obrigado a se submeter caso deseje concluir o modo história, por exemplo, o sistema oferece *feedbacks* de incentivo. Aos 25 tiros disparados contra inimigos rendidos, ou seja, deitados de costas, o jogador agenciador recebe a insígnia “indolente”, tendo em vista sua capacidade de não poupar nem mesmo aqueles que já não representam nenhum perigo. A insígnia “na encolha” é conferida ao jogador ao matar 1000 inimigos enquanto permanecia escondido.

Os sons do *game* representam outro ponto de interesse complementar a esta reflexão. A trilha sonora tem grande relevância para o estado imersivo profundo do jogador, pois contribui para a ambientação principalmente das favelas cenários percorridas pelo espectro. O fato de ter São Paulo como cenário faz com que quase a totalidade dos diálogos sejam em português, salvo algumas discussões. Como não entende a língua local, Max Payne sente-se extremamente deslocado, sem compreender os xingamentos a ele direcionados durante os frequentes tiroteios da trama. O jogador brasileiro, por sua vez, foi privilegiado nessa versão, podendo adentrar na trama do *game* em sua completude, sem encontrar barreiras idiomáticas.

A imersão no mundo marginal do GTA IV

Grand Theft Auto IV, mais comumente conhecido como GTA IV é um *game* em terceira pessoa produzido pela Rockstar Games, assim como demais títulos da mesma série. O *game* tem como cenário a cidade Liberty City, uma referência quase perfeita da cidade de Nova York. A semelhança entre os lugares e monumentos chama a atenção principalmente daqueles que conhecem a cidade ordinária, uma vez que a imersão no digital remete à sensação de estar percorrendo os mesmos lugares. Ao submeter-se à imersão nesse *game*, o jogador passa imediatamente a agenciar o espectro Niko Bellic. O espectro não está sujeito a modificações em suas características físicas, somente pode sofrer alterações em sua

vestimenta caso o jogador julgue necessário ou por recomendação da narrativa, em momentos em que Niko precisa estar mais arrumado para realizar uma entrevista de emprego ou mesmo num encontro com a namorada. Em todos os casos, basta que compre roupas novas em lojas distribuídas pela cidade.

O *game* não possibilita ao jogador o investimento de dinheiro real para organização da situação financeira de seu espectro. Caso fosse possível, a essência da narrativa seria completamente diferente, pois Niko é fundamentalmente um imigrante marginal. Ele arranja dinheiro à sua maneira para cobrir gastos principais com tratamento hospitalar (cada vez que o espectro morre é encaminhado ao hospital), vestimenta, transporte, lazer (a prática do boliche e ou bilhar com amigos, bebidas e comidas em bares, ida a *strip clubs* etc.), prostitutas e armas. O modo mais fácil de torná-lo rico é explodindo um carro blindado e recolhendo o dinheiro espalhado com a explosão, outra forma é roubando pessoas, mas para isso Niko precisa agredi-las até matá-las. Há também maneiras de driblar a necessidade de dinheiro: roubar carros ao invés de pagar táxi, espancar prostitutas ao invés de pagá-las, entre outras.

O GTA IV confere certa liberdade ao jogador, aos moldes dos metaversos, embora não possa ser enquadrado como um, visto que há um roteiro e missões que devem ser cumpridas pelo espectro a fim de garantir melhores resultados. A liberdade aqui mencionada diz respeito à possibilidade de realização de atividades que fogem ao que poderia ser considerado como sendo o mote principal da dinâmica do jogo, estando esse mais associado ao cumprimento das missões na sequência em que elas são propostas. É evidente que certas decisões politicamente incorretas tomadas no jogo têm como consequência reações que poderão levar à morte do espectro. Começar um tiroteio, roubar e ou não pagar o pedágio tendem a iniciar uma perseguição policial, além dos casos em que o espectro, ao adotar uma atitude equivocada no trato com traficantes, provoca a ira desses bandidos e acaba sofrendo retaliações.

Durante a narrativa, como *feedback system*, é possível acompanhar a quantidade de energia presente no corpo espectro, evidenciando a necessidade de realizar atividades que façam a energia retornar ao seu nível normal. Comer e cumprir missões são exemplos delas.

Nesse jogo, o espectro exerce grande interferência no ambiente. Ele pode destruir coisas, subir nos carros, tocar e pegar objetos e principalmente interagir com alteridades. É por isso que a percepção dos cenários é fundamental para a sobrevivência de Niko. Dominar a localização de locais relevantes, como seu apartamento e a casa de amigos representa

vantagens no cumprimento de missões ou mesmo diante da necessidade de fugir de inimigos e da polícia. Além disso, a semelhança de Liberty City com Nova York, já citada no início desse tópico, favorece aqueles que conhecem a segunda, uma vez que a disposição dos bairros e ou pontos turísticos tende a servir como referência em momentos em que chegar em determinados lugares com rapidez representa a grande diferença entre a morte de Niko e a conquista do cumprimento de mais uma missão.

Virtualmente todos os elementos visuais da Liberty City do GTA IV são criados de forma esplendorosa; nunca me senti tão transportado para um mundo do game do que ao correr pelo Middle Park sob a suave luz alaranjada do amanhecer, ou ao virar à direita na ponte Algonquin Bridge e ver o mar cintilando sob o sol do meio da tarde, ou ao sair de um conjunto habitacional de Hove Beach para os fantasmas úmidos da névoa da manhã. (BISSELL, 2010, p. 170, tradução nossa).

Com relação à comunicação entre o espectro e seus companheiros na narrativa, a saber, Roman (primo de Niko), Jacob, Brucie, entre outros, quando não presencial, é feita via celular ou internet. Os números de suas principais alteridades encontram-se gravados em sua lista de contatos, assim como os endereços de e-mail encontram-se em seu provedor e podem ser acessados sempre que Niko adentra uma *lan house*. É por meio de ligações e ou mensagens de celular que Niko recebe as missões que deverão ser cumpridas, mas, conforme já mencionado, não impedem que ele reverta essa imposição optando por convidar uma das cinco namoradas para comer cachorro quente de uma barraquinha situada em frente ao Middle Park (em alusão ao Central Park), nas proximidades do Art Museum (referência ao Metropolitan Museum). Através de e-mails ele também pode marcar diferentes encontros amorosos.

Ao contrário dos jogos de guerra anteriormente analisados, as sensações físicas simuladas por esse jogo de ação são reservadas ao espectro. Quando Niko apanha ou é alvejado por policiais ou mesmo por bandidos, a sensação de dor é forjada pelo jogo. Niko grita, sangra e sofre, mas o *joystick* nem ao menos treme na mão do jogador, nem mesmo a tela apresenta alguma alteração como recurso de integrar o corpo físico do *gamer* ao sofrimento de seu espectro. O que, somado à atuação em terceira pessoa e à ausência de um final específico, ou melhor, do “senso de propósito” sugerido por McGonigal (2011, p. 21), tende a resultar em uma imersão superficial, uma vez que o *gamer* não se sente absorvido completamente pelo jogo e é levado ao cansaço ao experienciar a quantidade expressiva de possibilidades ofertadas pela liberdade característica dessa narrativa.

Entretanto, mesmo superficial, a imersão no *game* em questão continua ao longo dos anos levando jogadores a investirem horas de seus momentos de lazer no livre agenciamento de Niko pelos bairros de Liberty City, sob semelhante e avassaladora ação do tempo real sofrida por *games* mais intensos. A justificativa é proposta por Bissell (2010, p.167), para quem a curiosidade é a “força motriz” da permanência do jogador imersivo no GTA IV. Ele o faz com o simples propósito de por fim em sua inquietude: “O acontece a seguir?”, “O que é isto?”, “E se eu fizer isto?”.¹²

Além disso, os “vazios” decorrentes da liberdade da narrativa tendem a se apresentar ao jogador como verdadeiras súplicas de preenchimento:

Os momentos em que mais me identifiquei com Niko não foram durante as frequentes cenas de corte do jogo, que jogam bombas de “significado” e “relevância narrativa” com uma delicadeza nuclear, mas sim enquanto observava suas movimentações pelo mundo de Liberty City e projetava (em Niko) o que eu presumia que ele estaria pensando e sentindo. (Ibid., p. 169, tradução nossa).

“Assistir” o vagar de Niko pelos cenários, embora não provoque o mesmo efeito intenso de uma apresentação sob visão em primeira pessoa, segundo Bissell, fomenta a projeção de pensamentos do jogador para os “pensamentos” do espectro, numa forma de complementação das lacunas da narrativa. E, nesse ponto, o *game* consegue produzir a comunhão entre ambos polos perceptivos.

Considerações Finais

O estudo dos *games* tem se revelado um universo ainda a ser explorado. Este artigo ousou ao investigar a percepção forjada peculiar às formações espectrais na imersão dos jogos. Tal investigação, embora limitada à análise dos *games* selecionados, e, portanto, impedida de generalizar-se, ressalta a urgência de novas pesquisas na busca de maior conhecimento acerca dos modos perceptivos forjados e ou compartilhados (*bites* e carne), além de sugerir horizontes para diferentes recortes objetais, no compasso da complexidade e dinamismo do *game*, características também encontradas na época que lhe fez produto de relevante significação social.

A percepção dos espectros reitera a resignificação do mundo sensível, dos sujeitos da sensação e principalmente o papel do fenômeno perceptivo no que se refere à época digital.

¹² A curiosidade (inquietude) do autor em questão, a saber, Bissell, levou-o a permanecer imerso no GTA IV durante trinta horas seguidas: “Sentia-me tão focado quanto um laser usado na lapidação de diamantes” (BISSELL, 2010, p. 166).

Referências bibliográficas

ALMEIDA, Danilo Di Manno de. Da imagem tecnológica do corpo às imagens poéticas dos corpos. In: LYRA, Bernadette; GARCIA, Wilton (Org.). **Corpo e imagem**. São Paulo: Arte e Ciência, 2002.

BISSELL, Tom. **Extra lives: why video games matter**. New York: Vintage, 2011.

LOPES, Cláudia Ribeiro Monteiro. **Imagem e Identidade no ciberespaço: a significação social dos perfis do Orkut**. São Paulo, Biblioteca Nadir Gouvêa Kfoury / PUCSP, 2008.

Disponível em: < http://www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=7883>.

_____. **Comunicação e percepção no ciberespaço: um estudo sobre a experiência de imersão em ambientes lúdicos interativos**. Tese do Programa de Pós Graduação em Comunicação e Semiótica. São Paulo, 2013. 163 p.

MCGONIGAL, Jane. **Realy is broken: why games make us better and how they can change the world**. London: The Pinguim Press, 2011.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da percepção**. Tradução de Carlos Alberto Ribeiro de Moura. 4. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2011.

SANTAELLA, Lucia. **Percepção: fenomenologia, ecologia, semiótica**. São Paulo: Centage Learning, 2012.

_____; FEITOZA, Mirna. **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: Centage Learning, 2009.

TAVARES, Roger. Videogames: brinquedos do pós-humano. Tese do Programa de Pós Graduação em Comunicação e Semiótica. São Paulo, 2006. 318 p.

_____. Fundamentos do *game design* para educadores e não especialistas. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna. **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: Centage Learning, 2009, p. 239-249.

TRIVINHO, Eugênio. **A dromocracia cibercultural: lógica da vida humana na civilização mediática avançada**. São Paulo: Paulus, 2007.

VIRILIO, Paul. **O espaço crítico: e as perspectivas do tempo real**. Tradução de Paulo Roberto Pires. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993 a.