

***The Stanley Parable* e os Processos de Imersão, Simulação e Mediação - O Jogo com a/como Linguagem.¹**

José Inácio de SOUZA JR.²

Ant. Wellington OLIVEIRA JR.³

Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, CE

Resumo

O trabalho expõe e discute algumas das características do jogo, especialmente do videogame/game eletrônico/videojogo (em que a interação digital, por meio do ambiente de áudio-e-vídeo desenhado, se potencializa) – de como se dão a construção de narrativas, a produção dos sentidos de imersão e simulação e a mediação do “acordo” entre jogo e jogador no *game*, em análise, *The Stanley Parable*, que além de (um) jogo, joga com o próprio *modus* de se fazer um jogo / “*how-to-do*” (*how-to-make-a-game*).

Palavras-chave: Jogo; Jogo Eletrônico; *The Stanley Parable*.

1. O Jogo e o Jogo Eletrônico (ou Videogame)

“O que é um game?” O que define as características de um jogo? O que define as características do jogo, e do jogo eletrônico?

Destarte, os jogos podem ser pensados como *modus* comunicacionais, com força histórica; como o tradicional xadrez ou mesmo como os mecanismos que atuam na efetivação do teatro do oprimido, de Boal, e que ainda superam esse lugar: o jogo (ou o ato de jogar) está além da atividade humana – é perceptível em animais – e de um fenômeno físico – é “um fato mais antigo que a cultura” (HUIZINGA, 2000, p. 5).

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 significativa, 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. Não se explica nada chamando “instinto” ao princípio ativo que constitui a essência do jogo; chamar-lhe “espírito” ou “vontade” seria dizer demasiado. Seja qual for a maneira como o considerem, o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência (HUIZINGA, 2000, p. 5).

¹ Trabalho apresentado na Divisão Temática Estudos Interdisciplinares da Comunicação, da Intercom Júnior – X Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Estudante de Graduação, 7º. semestre do Curso de Publicidade do ICA- UFC (CE), email: jnior.souza5@gmail.com

³ Orientador do trabalho. Professor da Graduação e Pós-Graduação do Departamento de Comunicação do ICA- UFC (CE), email: wellington-jr@uol.com.br

Portanto, o jogo é um elemento da cultura, mas que também está fora desse amplo conceito, uma vez que a existência do jogo exprime um recorte (“imaginação”) da realidade, mas que só se confirma num “espírito supralógico”, maior que a esfera humana (HUIZINGA, 2000).

Para Jonatas Ferreira (2009), o jogo existe na confirmação da troca, da interação, da experiência num objeto não-específico.

O jogo não é objetivo nem subjetivo; o jogo não é determinado, nem indeterminado. [...] A compreensão do jogo só é possível mediante a vivência do próprio jogar. O tipo de conhecimento que o jogo propicia, por isso mesmo, apresenta uma relevância hermenêutica evidente. A relação entre vivência e compreensão é, aliás, fundamental no próprio surgimento de um projeto hermenêutico, moderno de conhecimento. (FERREIRA, 2009)⁴

O jogo se articula a partir da vivência de jogar e é imprescindível numa análise das formas de produção de conhecimento contemporâneas. Até, pois, pode ser reconhecido em produções do cotidiano antigas e recentes e, mesmo, em produções de arte, no cinema, na videoarte, etc.

É referível que o estabelecimento do meio digital (meio em que se dá o jogo eletrônico), por outro lado, permitiu que outras possibilidades surgissem no que diz respeito à produção, distribuição e consumo sígnicos, dentre elas, a interatividade. Ainda que a interatividade não tenha surgido com o digital, ela foi reconfigurada, potencializada, ganhou um papel essencial dentro do novo meio. A interatividade, com a tecnologia, retomou a ideia de subversão da linearidade narrativa, que teóricos como Barthes ou literatos como Jorge Luiz Borge abordaram (e que são importantes na perspectiva atual do jogo). No entanto, o digital (e a interatividade do digital), que se viabilizou com a chegada da internet e da ampliação do hipertexto, já se indiciava desde o início do século XX, com o cinema, a fotografia, com a reprodutibilidade técnica, com as possibilidades tecnológicas (e as criações, já, à época, do computador e do jogo eletrônico) (GOMES, Renata, 2003).

O jogo eletrônico surgiu na década de 60, décadas antes do lançamento da primeira página da *web*, algum tempo depois do surgimento do primeiro computador (GOMES, Renata, 2003).

A história mais contada diz que tudo começou no ano de 1961, no Massachusetts Institute of Technology, o MIT, quando um grupo de *geeks*

⁴ Citação do artigo disponível em: < quecazzo.blogspot.com/2009/04/gadamer-e-o-jogo-1-preliminares.html>. Acesso 01/05/2014, às 14:20h.

escreveu um programa para testar o *display* visual do recém-chegado PDP-1, um computador de última geração doado por uma empresa de hardware à universidade. O programa era um jogo chamado *Spacewar*, em que duas naves espaciais, controladas, cada uma, por um jogador, tentavam acertar torpedos uma na outra, enquanto evitavam cair na área de gravitação do sol (Kent, 2001: 15-21). Há controvérsias quanto a este início: segundo alguns autores, ele teria se dado 4 anos antes, num laboratório do governo americano, onde um osciloscópio mostrava a trajetória de uma bolinha pulando de um lado para outro da tela, rebatida por bastões controlados por usuários através de botões (Poole, 2000: 15) [...] *Spacewar*, se não o primeiro, o pioneiro mais emblemático do formato, herdou características de seu ancestral, acrescentando-as de uma forma que só o digital poderia dar, no que diz respeito à implementação da dinâmica participativa do jogo em um meio tecnológico com capacidade de representação (GOMES, Renata, 2003, p. 23).

A questão é: os videogames, desde o criativo *Spacewar*, utilizam do aparato como meio de tornar mais próxima e sensorial a relação entre o jogador e o jogo, já anteriores – transformando a noção de representação e o modo de jogar.

No mais, com a consolidação do digital, os jogos foram-se alterando, e recriando, em alguma medida, a experiência digital; a participação e a interação se confundem: os jogadores, deste modo, assumem uma função mais importante e menos passiva sob a máquina. E ainda mais, com o fim do século XX, os videogames conheceram um processo de narrativização, em que os gráficos extrapolaram o nível da 3ª dimensão, possibilitando que a simulação assumisse um papel ativo; reapropria-se, então, do caminho narrativo audiovisual, vinculado, habitualmente (e originalmente), ao cinema (GOMES, Renata, 2003). O jogo eletrônico passa a ser uma ponte entre a noção comum de jogo e realidade à noção de interação e audiovisual tecnológicas.

2. The Stanley Parable – Jogo do Jogo

I. O jogo

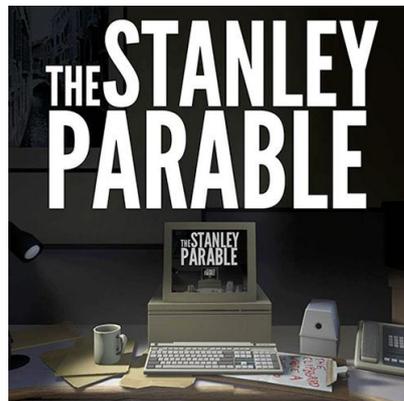


Figura 1 – Imagem: jogo
The Stanley Parable.

De acordo com o site-desenvolvedor⁵: *“The Stanley Parable is an exploration of story, games, and a choice. Except the story doesn’t matter, it might not even be a game, and if you ever actually do have a choice, well let me know how you did it”*⁶ (“The Stanley Parable é uma exploração de história, jogos, e de uma escolha. Exceto que a história não importa, pode nem ser um jogo, e se você, na verdade, tiver alguma vez uma escolha, bem deixe-me saber como você conseguiu” [tradução nossa]). Na plataforma Steam, o enredo é *“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 not have no choice. The game will end, the game will never end”*⁷ (“The Stanley Parable é um jogo de exploração de primeira pessoa. Você jogará como Stanley, e você não jogará como Stanley. Você seguirá uma história, você não seguirá uma história. Você terá uma escolha, você não terá uma escolha. O jogo terminará, o jogo nunca terminará” [tradução nossa]).

Após críticas positivas em sites especializados como o Metacritic, *reviews* de usuários comuns na Steam e no Youtube, o jogo indie da “história-que-não-é-história” despontou - são mais de 4 milhões de resultados numa busca comum no Google⁸.

O jogo foi produzido pela Galactic Café, em 2013, para PC⁹, recriado a partir de uma versão-menor (*mod / ficção-modificada*) derivada do jogo Half Life, de 2011, e segue a parábola peculiar de Stanley. Ao início, um narrador acompanha e conta a história, informa sobre o aparente conflito, desencadeador da narrativa; seguinte: Stanley trabalhava numa firma e a sua função era a de digitar botões repetidamente, conforme as ordens de seu “chefe”, entretanto, um dia, as ordens não chegam, não há mais ordem aparente e os colegas de trabalho de Stanley havia, por algum acaso, desaparecido. No entanto, o que se assemelha a uma história que seguiria em busca da solução do mistério por seu protagonista, em um típico “jogo de personagem” (GOMES, Renata, 2003) se descobriu em alguns minutos de jogatina.

Os movimentos de Stanley (os quais são simples e intuitivos, o mouse é usado para o limite-de-visão e há teclas direcionais e de “ativação” para pressionar botões no

⁵ Sítio disponível em: <www.stanleyparable.com>. Acesso 28/11/2013, às 00:00.

⁶ Sítio disponível em: <www.stanleyparable.com>. Acesso 28/11/2013, às 00:00.

⁷ Sítio disponível em: <www.stanleyparable.com>. Acesso 28/11/2013, às 00:00.

⁸ Sítio disponível em: <www.google.com.br>. Busca (“The Stanley Parable”) 18/06/2014, às 15:30.

⁹ De acordo com plataforma Steam, disponível em: <<http://steamcommunity.com/app/221910?l=portuguese>>. Acesso 04/12/2013, às 02:00.

gameplay) são acompanhados pelo narrador, que fala sentimentos, expressa ações e, mesmo, movimentos (mas que até, então, é um narrador onisciente típico), porém, logo, perde essa e assume outra função; o narrador-orientador passa a predizer os comandos e as direções de Stanley, o que ele deve fazer e para onde ir. “*Stanley decided to go the meeting room*”, “*Stanley walked through the door on his left*”, “*Stanley walked upstairs*”, antes de qualquer ação ser conduzida. A narração conta todos os movimentos no passado, como se já ocorridos, porém, Stanley não os fez, por vezes, o jogador que se “veste” de Stanley nem tomou ideia do caminho dito, da escolha-ainda-não-tomada, feito que propicia à comunicação do narrador uma carga de previsão e, principalmente, de ordem a seguir – carga responsável por carregar o mote do jogo e possibilitar o questionamento do espaço virtual, no jogo, e no artigo, que segue.

II. Imersão e Simulação

Stanley é obrigado a seguir as ordens? No primeiro entrave, em que Stanley, em uma sala, se depara com duas portas, e o narrador complementa “*Stanley walked through the door on his left*”, cabe ao jogador decidir seguir à direita ou pela esquerda, para lançar, enfim, o conflito – o empasse entre ordem x desordem / narrador x personagem / máquina x jogador. Dá-se, portanto, uma quebra da estrutura ou do tido como “jogo de personagem” (GOMES, Renata, 2003).

É importante compreender, anteriormente, a significação de agenciamento – isto é, “o poder satisfatório de exercer ações significativas e observar o resultado de nossas decisões e escolhas” (MURRAY, 2000 apud GOMES, Renata, 2008, p. 22). É o agenciamento que possibilita ao interator – ou jogador – agir como um personagem do mundo ficcional, de participar da narrativa, esta, vista como mais que a história de fundo – como a relação do *player* (GOMES, Renata, 2008), sua “atuação cinestésica” (GOMES, Renata, 2008 apud DARLEY, 2000) – se entender ou não com o narrador.

A partir desse poder de engajamento, há duas possibilidades dadas pelos jogos contemporâneos: a atuação por meio dos “jogos de personagem” e a dos “jogos de simulação” (GOMES, Renata, 2003) – lugar de onde parte o valor da imersão e também do “duplo” questionável da *Parábola de Stanley*.

Os jogos de personagens são os em que o jogador “veste” um personagem, um corpo virtual, que segue a vida desse, por ambientes navegáveis e por uma história e, cria

sensações de empatia, de proximidade, de ativação, à exemplo Final Fantasy, Resident Evil, Mario, Tomb Raider, Half Life. Por sua vez, os jogos de simulação são aqueles em que há a coordenação de um sistema, de parâmetros, à exemplo SimCity, em que se gerencia uma cidade, ou The Sims, entre outros (GOMES, Renata, 2008). “Neles, normalmente, o jogador ocupa a posição de um deus ou demiurgo, não estando ‘fisicamente’ inserido no ambiente do game ou mesmo implicado diegeticamente, muitas vezes” (GOMES, Renata, 2008, p. 27-28). No último caso, um dos maiores aspectos visíveis é o conflito instaurador com o tradicional quadrifásico aristotélico, com o padrão ‘começo, meio e fim’; há uma subversão da narrativa e do laço que une jogador e jogo, suas regras, acordos e escolhas, uma vez que o iniciar o jogo é imediato, instantâneo e o fim pressupõe apenas o desejo do *player* – por quanto tempo ele quer jogar; ação que se repete sem fim.

De pé nesses conceitos, e de volta para o jogo, então: acatar ou contrariar o narrador?

- Em The Stanley Parable, ao aceitar as ordens, o jogador é guiado pelo escritório, entre portas e caminhos descartados, até um espaço sob a sala do chefe de Stanley, que serve para monitoramento e controle (“*Mind Control Facility*”) dos funcionários e por fim, a um “céu”, ao fim. Não há resolução. O conflito se perde e o jogo reinicia.
- Contrariando o narrador, os caminhos se confundem, Stanley “assume” o controle e esse e o narrador entram em conflito. Stanley ainda que não se pronuncie, não é escutada sua voz, não é visto seu corpo (jogo de primeira pessoa); as ações que o jogador tomam opõem-se/no ao narrador. O narrador enraivece-se, mas acompanha Stanley, confundindo, discutindo, transformando o espaço de uma hora pra outra. O narrador assume sua posição de máquina e afirma que Stanley não possui controle da realidade, no entanto, o próprio jogo pode ser desorganizado e entrar em caos, com a insistência do personagem.

O que inicia como um jogo de personagem, cujo protagonista busca a resolução de um mistério se interpõe, se reconfigura em uma simulação, contínua, de recomeços e reinícios, tentativas e discussões entre narrador e narrado em um ambiente virtual, que antes escritório pode se passar por um ambiente de pixel disfuncional, ou uma versão do local

com paredes mal-acabadas, um apartamento, tubos de escape, um museu da programação, etc – contrapõe-se nesse ambiente a própria simulação dos jogos, a capacidade entre deus e homem comandado, sem escolha, uma vez que essa questão, além de sistêmica, faz parte do próprio jogo, e dessa interação com o real. Por meio dessas intersecções, desses desníveis, da noção de vestimenta ou simulação, no caso específico, da quebra de história e da tomada de função diferente/dupla, se constrói uma imersão.

O jogo como meio imersivo propõe uma existência a partir do real e da sensação do real – um ambiente imersivo.

Imersão insiste no fato de estarmos dentro de uma substância material, presença, no fato de estarmos em frente a uma entidade bem delimitada. Imersão, portanto, descreve o mundo como um espaço vivo, um ambiente que dá suporte ao sujeito corporificado, ao passo que presença confronta o sujeito da percepção com objetos individuais. Mas não poderíamos nos sentir imersos num mundo sem a sensação de presença dos objetos que o ocupam, e estes mesmos objetos não poderiam estar presentes para nós, se não fizessem parte do mesmo espaço que os nossos corpos. Isto significa que os fatores que determinam o grau de interatividade de um sistema também contribuem para sua performance com um sistema imersivo (RYAN, 2001: 67-68, apud GOMES, Renata, 2008, p. 63).

Esse ambiente, que constrói (construído em) *The Stanley Parable* é ainda mais específico, por se tratar de uma metáfora do próprio ambiente digital, uma metalinguística própria, um jogar do próprio ato comum de jogar um jogo ou um jogo eletrônico, da vivência por dentro, da programação, desenho e especificidade técnica.

III. Mediação e Jogo do Jogo

As questões se problematizam em esferas da narrativa, da linguagem, na história, a posição de Stanley, o ambiente e a construção fixam esse espaço. Repensar a construção das narrativas audiovisuais para jogos eletrônicos, e ao pensar o meio digital, repleto de possibilidades, no lugar onde, ele, o jogo é desenhado, a vivência modelada, e principalmente, no lugar do jogador, nesse contato, na mediação, é essencial para entender as relações entre *play/game* e *player/gamer*, de um jogo comum, de *Stanley Parable* ou das suas questões internas, seja essa mediação “fluída” ou “mais sólida” (RIBEIRO; FALCÃO, 2009).

Trabalhando no processo de relacionamento do homem para com o duo jogo/real, essa mediação pode se apresentar tanto de forma fluida, desenhando fronteiras que se mostrem borradas (não plenamente identificadas), que permitam que ficção e realidade se encontrem, quanto

de forma mais sólida, realmente fazendo com que o usuário/jogador experimente um sentimento de deslocamento, supressão espaço-temporal através de um processo de imersão (RIBEIRO; FALCÃO, 2009, p. 4).

“Aprender um mundo como real é sentir-se inserido nele, ser capaz de interagir fisicamente com ele, e ter o poder de modificar tal ambiente. A conjunção de imersão e interatividade leva a um efeito conhecido como telepresença” (RYAN, 1994, apud KLASTRUP, 2003a, p. 295, apud RIBEIRO; FALCÃO, 2009, p. 6). Por meio da telepresença, o sujeito se submete a um processo de comunicação e interação próprio. Para RIBEIRO e FALCÃO (2009, pág 9):

[...] ocasiona, de forma efetiva, ou a suspensão temporária dos referenciais sociais comumente utilizados na vida cotidiana (evidenciando assim a função delimitadora), ou o redimensionamento (quanto às suas importâncias e utilidades) desses mesmo referenciais (salientando desta forma a função mediadora), mas não inibe o aprendizado social de tais experiências. [...] vivenciado [...] pelos usuários dos ‘mundos virtuais’, possibilita a emergência de situações sociais particulares, temporárias, mas que podem servir de base para exploração de territórios cognitivos e existenciais.

O que não é contraditório, Santaella (2009) havia discutido a relação de paroxismo e a existência da retroatividade na comunicação, como a comunicação atual das mídias e os jogos, por sua vez, falam de si mesmos para si mesmos, sem um receptor padrão ou um já padronizado, esse receptor entende e conhece o digital, já partilha do mundo virtual e possui conhecimentos peculiares. O jogo, e o universo imersivo, em contato com o jogador “criou” um ambiente próximo a uma cotidianidade, de aprendizado, reapropriação e sensibilidade, e não apenas no ato de jogar, mas na existência e na codificação em/dos jogos. Em *The Stanley Parable* isso se coloca na vestimenta do personagem, na contrariação do narrador, mas principalmente, na atribuição de valor e sentimento àquele momento e àquelas circunstâncias, já conhecidas, que permitem a identificação, ou a serem conhecidas, como a “obrigatoriedade frente à programação”. No xadrez, há um aprendizado do tipo regular, em que questões sociais e influências e outras relações de poder se notam, mas principalmente, há uma partilha com o outro jogador e com a relação lógica que se implica na regra do ato. Ou mesmo na linguagem, “por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora e jogo de palavras. Assim, ao dar expressão a vida, o homem cria um outro mundo, um mundo poético, ao lado do da natureza” (HUIZINGA, 2000, p. 8), que vai além e se coloca também nos mundos paralelos, cabíveis nos limites de um jogo.

The Stanley Parable conduz o jogador a esse ambiente e o trás para narrativa, encena um estado, joga com o recorte de mundo do jogo e questiona sobre esse poder, essa modelação e esse limite...

Ora, todo jogo eletrônico diz respeito ao recorte da simulação do mundo virtual como narrativa que permite a imersão e é permitido também por essa. Sendo a imersão em seu estado mais avançado, após o 3D, capaz, até, de desarticular, confundir o real e o virtual, a ativação do objetivo – “entrar no jogo” –, o que seria o último estágio da ideia de entrância no filme, instaurada ainda com o cinema, com o audiovisual do início do século XX (MENEGUETTE, Lucas Correia, 2010).

Citando Arlindo Machado, Renata Gomes simplifica essa posição do jogador e da realidade:

O sujeito implicado nos dispositivos de realidade virtual é agora um sujeito *agenciador*, um sujeito que dialoga, que interage com as imagens (com sons e com estímulos táteis). Ele ganha, portanto, potencialidades novas, ainda pouco conhecidas e mal utilizadas, além de passar a conviver num universo de acontecimentos muito mais complexo, um universo que passa a demandar dele respostas problematizadoras, respostas não inteiramente previstas (...) (Machado, 2007: 195, apud GOMES, Renata, 2008, p. 23).

3. Considerações finais

As possibilidades do jogador e das regras do jogo foram ampliadas. O jogador de videogame pode jogar até sem saber dessas regras, ainda que os limites estejam visíveis no monitor ou na tv. O digital ainda é recente, contudo não cabe em tal artigo, na análise, menos, ainda, do objeto “jogo”, The Stanley Parable, por sua vez, apenas tauteado, referencia as questões próprias.

Faz poucos anos que os jogos eletrônicos se imbuíram de indústria, como são. A ideia de 3D não é recente, mas se efetivou com o fim do século XX, e assim, a narrativa se dimensionou e os jogos eletrônicos se aproximaram, de fato, da literatura, do cinema, das artes visuais. The Stanley Parable é, com mais vontade, uma demonstração dessa capacidade, mas também da distância entre os jogos, e suas estruturas, das outras produções, com acordos e sensorialidades específicas, interação própria – “how to make a game!” Como se faz um jogo! Como? Paredes, narrativas, mecânicas e desafios? No mais, The Stanley Parable é um jogo e não se limita a, nem responde, essa questão, ele joga com

ela, como um jogo de personagem-simulação ou simulação de jogo-personagem – ou personificação-dupla da simulação de personagem?

No mais, o que essa produção, o que um jogo, eletrônico ou não pressupõe? Até aonde o homem tem escolha ou dá sentido à “caixa-preta” (FLUSSER apud PFÜTZENREUTER), ao “registro numérico” (FLUSSER apud PFÜTZENREUTER), ao molde? (O narrado pode confrontar o narrador?) E principalmente, como essa caixa é percebida, qual o papel do jogador, o sentido dado, qual a relação?

As narrativas extrapolam as palavras, o contexto e acrescentam outros aspectos sógnicos não-expressos, mas ainda há justificativas e caminhos a serem descritos, que os jogos, e o jogar pressupõe capacidade-além. As imagens perderam a lógica do verbo, com a tecnologia; o que essa relação impõe sobre o jogo, a partir do jogo eletrônico, e em que isso incide na nossa dimensão de realidade e do ato de jogar, já e anteriormente, natural?

Entre tantas possibilidades e questões que perpassam a noção de virtual e real, uma é mais próxima e mais precisa: a relação entre jogo e conhecimento, por exemplo, entre *The Stanley Parable* e o mundo do jogo, em si, questionado, e as relações cognoscitivas possíveis: as perguntas, as questões de si, de seu real/virtual; em uma retomada do que o narrador / máquina coloca em algum momento (mote desse jogo - que traz, por sua vez, a questão de todo e qualquer jogo): será, então, possível fugir às/das regras do/no jogo?

Referências

SANTAELLA, Lucia; FEITOSA, Mirna (org). **O mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009. 1ª Ed.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva S/A, 2000. 4ª Ed.

RIBEIRO, José Carlos; FALCÃO, Thiago. **Mundos virtuais e identidade social: processos de formação e mediação através da lógica do jogo**. *LOGOS: tecnologias de comunicação e subjetividade*, UERJ, Rio de Janeiro, v. 30, ano 16, set. 2009. Disponível em: <http://www.logos.uerj.br/PDFS/30/07_logos30_JoseThiago.pdf> . Acesso em 18/06/2014 às 20h.

GOMES, Renata. **Agentes verossímeis: uma investigação sobre a construção dos personagens autônomos nos videogames**. 2008. 171 f. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Pontífca Universidade Católica de São Paulo, São Paulo.

FERREIRA, Jonatas. *Gadamer e o jogo*. 2009. Disponível em <quecazzo.blogspot.com/2009/04/gadamer-e-o-jogo-1-preliminares.html>. Acesso 01/05/2014, às 14:20h.

GOMES, Renata. **Imersão e participação:** mecanismos narrativos nos jogos eletrônicos. 2003. 108f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo.

PFÜTZENREUTER, Edson de Prado. Games como Caixa-Preta, disponível em <http://www.gamecultura.com.br/index.php?option=com_content&task=view&id=494&Itemid=120#axzz2nCsq0sVt>, acesso dia 12/12 às 15:40.

FREITAS, Filipe Alves de. Videogame, Realidade Virtual e Experiência Estética. *SBC Games*, SBGames, Bahia, nov. 2011. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/cult/short/92025_1.pdf>. Acesso 19/06/2014 às 18:00.

Sítio <www.stanleyparable.com>, Acesso 28/11/2013, às 00:00.

Plataforma Steam <steam.com> e aplicativo para PC. Acesso

<<http://steamcommunity.com/app/221910?l=portuguese>>. Acesso 04/12/2013, às 02:00.

Sítio: <www.google.com.br>. Busca 18/06/2014, às 15:30.

Imagem 1 – Fonte: Imagem.jpeg. Altura: 500 pixels. Largura: 500 pixels. True Color. 32 bits. 70 kb. Formato JPEG. Disponível em: <<http://www.stanleyparable.com/open-graph.jpg>>. Acesso em 04 Dez 2013, adaptado, altura: 100 pixels; largura: 100 pixels.