

Incrustabilidade *Durante* em Jogos Digitais: da Incrustação ao Estado-jogo¹

Camila de ÁVILA²

Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, RS

Resumo

A pesquisa trata o jogo, enquanto mídia, dotado de memória, como uma *forma que pensa*, produto e produtor de uma tecnocultura audiovisual. Ao pensar e agir, a sua memória é escavável – pois cada jogo antes de dizer algo sobre gênero, jogabilidade e demais características – diz sobre si mesmo: cada jogo contém a potência de pensarmos em um estado-jogo, inspirados pelo conceito de estado-vídeo de Dubois (2004). Desse modo, percebemos que o jogo não aciona somente comandos do *gameplay* entre usuário e máquina, mas aciona também algo que *dura* nele. Ao encararmos o jogo como forma de pensamento, a partir de um agir arqueológico, encontramos pistas de uma ordem memorial, produzindo uma diversidade de elementos onde todos coalescem através do devir da incrustabilidade no espaço do jogo.

Palavras-Chave: estado-jogo; jogos digitais; tecnocultura; incrustabilidade.

Introdução

A pesquisa³ nos levou a realizar um movimento em direção a camadas mais profundas, considerando a premissa de que todos os jogos podem ser muitos jogos – literalmente ou não. Nenhum jogo é somente uma única mecânica: em sua maioria há um complexo de mecânicas e estilos, entre outras características, para além do seu gênero. Há jogos que vem de uma memória dos jogos/do jogar, os quais atualizam-se em sua própria cultura, nos levando a pensar de forma mais intensa em um estado-jogo. Toda mídia, meio de comunicação, tecnologia e os jogos estabelecem um dispositivo como uma forma de ser e de estar no mundo. Desse modo, o jogo, como mídia, é um corpo dotado de memória⁴, uma *forma que pensa* (ser e agir), ambientado e alimentado por uma tecnocultura acionando fenômenos relacionados não somente à relação entre operador e máquina, mas também algo que nele *dura*, a sua incrustabilidade.

¹ Trabalho apresentado no GP Games, XX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutoranda do PPG em Ciências da Comunicação da Unisinos. Bolsista CNPq, e-mail: ca.avila@gmail.com.

³ Este artigo é um recorte de uma pesquisa maior, a dissertação de mestrado, defendida em março de 2020. Disponível em: <http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/9110>.

⁴ Inspirado em Bergson e proposta nos estudos de audiovisuais é a noção de pensar as mídias como corpos que percebem “segundo diversas necessidades de agir a cada momento”. (MONTAÑO, 2007, p. 15).

Ao pensar e agir, a sua memória é escavável, onde cada jogo antes de dizer algo sobre gênero, jogabilidade e demais características, diz sobre si: cada jogo contém a potência do estado-jogo. Tratando os jogos como sítios arqueológicos (REINHARD, 2018), onde circulamos e escavamos, foi possível perceber características que articulam entre si. Começamos a pensar na ideia de um estado-jogo, para além do seu formato comumente consumido, inspirados pelo conceito de estado-vídeo de Dubois (2004). Ao encararmos o jogo como forma de pensamento, encontramos pistas de ordem memorial: a memória, o lúdico, o maquínico, o código, todos coalescendo (passado/presente) através do devir da incrustabilidade no espaço do jogo.

Com um caráter epistemológico, o artigo retoma a reflexão do jogo enquanto forma cultural: temos os jogos não somente como produtos, mas produtores de sua/uma tecnocultura. Além disso, também discutimos a questão da incrustabilidade, como movimento para a produção de um olhar para essa qualidade em meio aos jogos. Shaw (2008), ressalta que para termos um entendimento sobre a tecnocultura (e o que nela habita), é preciso considerar, não somente a maneira como o conhecimento sobre o mundo é produzido e seus usos, mas se ater nas formas culturais alternativas que emergem. É neste ponto que nos debruçamos na ideia de olhar para o jogo para além do objeto. (HUIZINGA, 2000). São pistas para refletirmos acerca da nossa proposta de pensarmos em um estado-jogo.

O Jogo como Forma Cultural

O jogo possui relação com a cultura desde muito antes, para além da tela, do gráfico, do tabuleiro. Encontramos o jogo na cultura enquanto “um elemento dado, existente antes da própria cultura”, onde por sua vez acaba “acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos. Em toda a parte, encontramos presente o jogo, como uma qualidade de ação bem determinada e distinta da vida ‘comum’”. (HUIZINGA, 2000, p. 6). Ou seja, há uma transformação cultural que é baseada no jogo – na linguagem, no mito/culto, nos jogos de azar, no brincar etc. Atravessando inúmeros aspectos da cultura, o jogo possui algumas características próprias e carrega em si significados que vão além de si mesmo, podendo ser observado tanto em alguns processos sociais quanto estéticos.

Huizinga (2000) propõe que o jogo pode ser estabelecido como uma ampla atividade lúdica, um ato voluntário, delimitado pelo tempo e espaço, em que se cria uma ordem temporária. Além de realizarmos uma certa busca pelo prazer, para Crawford (1982) a procura pelo divertimento e a possibilidade de imersão em um universo fantasista, nos proporciona outros fatores que motivam a prática de jogos – a necessidade de aprender e

conhecer. Caillois (2017) reforça este pensamento, afirmando que a liberdade de ação do jogador é o que produz o prazer, a diversão. A partir deste ponto, há um conceito que torna essa interação quase que como um rito: o círculo mágico – uma “área sagrada” contendo suas regras. (HUIZINGA, 2000).

Mesmo com a especificidade de ser “livre”, um jogo precisa de normas as quais irão definir a sua jogabilidade, objetivos, delimitar a sua duração. Para Juul (2005), jogar um videogame é, portanto, interagir com regras reais ao mesmo tempo em que se imagina um mundo fictício, do mesmo modo que um jogo é um conjunto de regras e um mundo fictício. Outro ponto é a ideia de uma *atitude lúdica* (HENRIOT, apud PERRON, 2013, p. 9): “por isso, da parte de quem começa a jogar, deve-se uma compreensão prévia do significado do jogo. A atitude lúdica, como toda atitude, é tomada. Como toda atitude, ela compreende-se”. Ou seja, ao aceitarmos entrar em um jogo, é necessário sabermos que se trata de um jogo e entender o que significa esse jogar, suas características e regras. Ao aceitarmos o “faz de conta”, o nosso *pensar* assume forma lúdica ao atribuímos outros significados para os objetos – esta é a *atitude lúdica*. Estabelecemos, assim, uma relação com a ideia de círculo mágico, trazendo a relação entre cultura e a expressão lúdica⁵.

Para Ferreira e Falcão (2016), não precisamos considerar o círculo mágico como “algo que encapsula o jogador”, eliminando o espaço-tempo do nosso cotidiano. Ao contrário: “consideramos a existência do círculo mágico – que é inerente à estrutura do jogo – como um elemento mediador, que facilita o diálogo do jogador com o jogo e com a realidade”. (FERREIRA; FALCÃO, 2016, p. 3). A mediação que o círculo mágico proporciona de maneira fluida, possibilita que a ficção e a realidade se encontrem: a experiência do jogador provoca uma sensação de deslocamento (espaço-temporal) através da imersão. Encarar o círculo mágico como ferramenta de mediação, permite olharmos para o jogo e suas marcas, como diferentes lados de um mesmo universo e não como dois ou mais acontecimentos isolados. Um mediador que *age* para realizar o contato ‘entre os mundos’, ou ainda, o círculo mágico funcionando como um espelho: como se o mundo do outro lado seja uma extensão do mundo onde estamos presentes.

Não há como conceituar o jogo em uma única definição, considerando sua natureza complexa, múltipla e ambígua. O jogo como produto/produtor cultural passou a ser observado a partir de variadas perspectivas enquanto mídia, manifestação artística, entre outras possibilidades,

⁵ O lúdico não é exclusivo dos jogos: a literatura e o cinema exigem a mesma atitude, estabelecendo um círculo mágico com suas narrativas. Ao acreditar na narrativa, no universo do jogo (ou no filme etc.), temos uma atitude lúdica. O lúdico enquanto atitude pode ser visto como uma virtualidade que se atualiza e atravessa de inúmeras formas qualquer mídia.

reforçando a sua relevância cultural em nossa sociedade contemporânea. O videogame tem pouco mais de quarenta anos e está inserido na cultura popular em torno de trinta anos. Ao colocarmos lado a lado com a televisão, o filme e a imprensa, que existem há mais tempo, é possível afirmar que os videogames são uma forma cultural “nova”, diretamente ligada à aparência dos computadores, do cinema e da televisão. Porém, ao pensarmos os videogames como jogos, para Juul (2005, p. 3) “eles não são sucessores do cinema, da literatura impressa ou uma nova mídia, mas continuações de uma história de jogos que os antecederam por milênios”.

Figura 1 - Rainha Nefertari jogando *Senet* (ca. 1279-1213 aC).



Fonte: Metropolitan Museum of Art (2019)⁶.

Como exemplo, pegamos o jogo de tabuleiro egípcio *Senet*, encontrado na tumba de Hesy-re (2686 aC), Figura 1: um jogo precursor do gamão contemporâneo o qual é comumente jogado em computadores hoje em dia. Pensando em uma tecnocultura, é natural termos e percebermos uma afinidade básica entre jogos e computadores: “como a imprensa e o cinema historicamente promoveram e possibilitaram novos tipos de narrativa, os computadores funcionam como facilitadores de jogos, nos permitindo jogar jogos antigos de novas maneiras e permitindo novos tipos de jogos que anteriormente não seriam possíveis”. (JUUL, 2005, p. 5). Esta reflexão nos dá a ver a possibilidade de termos novas maneiras de jogar ou termos presentes vestígios de jogos antigos (ou da mesma franquia) dentro de um jogo. Por mais que absorvam as linguagens de outros formatos, os jogos (assim como outros meios) estabelecem um dispositivo com uma forma de se colocar no mundo.

⁶ Disponível em: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/548355>. Acesso em: 26 dez. 2019.

Estado-Jogo: O Jogar na Tecnocultura

Iniciamos com uma reflexão acerca do jogo enquanto forma cultural, com um caráter mais socioantropológico. Porém, ao abordarmos as experiências dos jogos de computador, existem determinadas diferenças que são importantes a serem consideradas – em especial a relação com os jogos de azar, relatados por Walter Benjamin em sua *flânerie* pelas ruas de Paris. Aqui, precisamos “ajustar” a temporalidade do fluxo do jogo em função da indissociável influência da máquina. Para Benjamin (2006), ao estarmos condicionados pela expectativa em função da próxima rodada, esta condição opera um papel fundamental sobre o domínio da atenção do jogador. Na experiência do jogo computacional, é necessário o alinhamento perceptivo do jogador ao jogo (e à máquina) de forma sincrônica, por intermédio da articulação responsiva entre jogador-máquina. O agenciamento desta experiência, desse fluxo, se dá em função da decomposição dos gestos do jogador em um conjunto de acionamentos desde sinais e bits de entrada, joystick, placa-mãe e monitor. (BOGOST, 2018).

Peter Krapp (2018)⁷ em uma perspectiva mídia-arqueológica, sugere pensar os jogos de computador menos em função das habituais histórias evolucionistas que são contadas com certa frequência sobre o meio, e mais como artefato da camada material da tecnocultura contemporânea. Isto permite nos inserirmos em um contexto mais abrangente de uma *softwarização* da cultura. (MANOVICH, 2013). Nossa cultura acaba não apenas o moldando, mas também é moldada pelo *software*: em algumas áreas culturais, “o *software* substituiu uma gama diversificada de tecnologias físicas, mecânicas e eletrônicas utilizadas antes do século XXI para criar, armazenar, distribuir e acessar artefatos culturais”. (MANOVICH, 2013, p. 2). Ao jogarmos um videogame ou exploramos uma instalação interativa em um museu, entre outras possibilidades, e ainda executando inúmeras outras atividades culturais, em termos práticos, estamos fazendo exatamente a mesma coisa, mas utilizando um *software*.

Em função de suas disposições materiais e condições de operação implicadas, os jogos digitais nos permitem observar traços de mecanismos básicos de funcionamento de outros dispositivos da cultura contemporânea: uma certa afiliação entre os meios. Neste ponto é que se encontra a importância de uma ecologia de mídias que, sobretudo, disputam o controle de atenção, de maneira incisiva do que normalmente é observado. Isto é dado por conta do rápido desenvolvimento em pouco mais de uma década, onde temos uma vasta gama de técnicas de computação gráfica que permitem reconfigurar as relações entre “um sujeito

⁷ Nota do *Seminário Déjà vu: aberrações da memória cultural*, com Peter Krapp, na Unisinos, em São Leopoldo (maio de 2018).

observador e os modos de representação”. (CRARY, 1992). Temos uma espécie de formalização e difusão de imagens que são geradas por computador, as quais anunciam uma implantação onipresente de “espaços visuais” produzidos de forma diferente das capacidades miméticas tanto do cinema como da fotografia e da televisão.

Por conter vestígios da maneira como atribui responsabilidades do funcionamento do aparelho ao jogador, os jogos digitais se tornam uma forma de entrevermos determinadas configurações técnicas mais rudimentares, as quais possibilitam o funcionamento da camada computacional da tecnocultura. Isso torna produtivo pensar o jogo enquanto forma cultural, a qual instaura um novo *sensorium*, novas formas de ser e estar no mundo. Conforme Shaw (2008), um entendimento sobre a tecnocultura “precisa levar em consideração a forma como o conhecimento sobre o mundo é produzido, os usos no qual ele é colocado e as epistemologias variadas que não apenas estruturam a sua conceituação, mas nas quais também emergem formas culturais alternativas”. (SHAW, 2008, p. 40-41). Por conta disso, devemos pensar o jogo para além de um objeto. É neste ponto que encontramos pistas para pensarmos em um estado-jogo – uma forma de ser/agir, um não-objeto, mas um estado.

Se olharmos pela lente de Manovich (2013), toda e qualquer imagem gerada pelo computador, incluindo os jogos, é ao mesmo tempo composto por um visual de superfície e um código subjacente. Ou seja, temos uma imagem que passa a dialogar com outros objetos culturais imagéticos, assim como códigos que dialogam com outros códigos informáticos: “a superfície de uma imagem, isto é, seu ‘conteúdo’, entra em diálogo com todas as demais imagens de uma cultura”. (MANOVICH, 2013, p. 362). Por emergirem imagens e códigos atravessados por um construto audiovisual em meio os games, se faz produtivo pensar a partir de Dubois (2004, p. 111) o conceito de estado-vídeo: “uma forma que pensa [...] O vídeo é, na verdade, essa maneira de pensar a imagem e o dispositivo, tudo em um. Qualquer imagem e qualquer dispositivo”. Se o vídeo não deve ser visto como “um certo audiovisual de certa mídia”, mas sim como uma *forma* que *pensa* (KILPP, 2018), poderíamos nos inspirar neste raciocínio e aplicá-lo ao game.

Para Dubois (2004), devemos nos libertar de ver os vídeos como um “outro” da televisão ou do cinema, ou ainda como algo que outros formatos não se animaram a ser ou assumir. Por conta disso, o autor não pensa o vídeo como objeto, mas sim como uma *forma* de pensamento: “o vídeo pensa que as imagens (todas e quaisquer) são, fazem ou criam”. (DUBOIS, 2004). Desse modo, não olhamos somente imagens, ou sobreposições, mas o game como uma *forma* que *pensa*, independente do dispositivo. O game enquanto um artefato

tecnocultural acaba sendo uma forma que trata o audiovisual, o código e toda sua superfície imagética como estado da tecnocultura (enquanto técnica, relações entre produção e consumo etc.). Há pistas que apontam para uma experiência dos jogos relacionadas à elementos memoriais e, também, audiovisuais que nos interessam, manifestando-se na ideia de jogos inseridos dentro de outros jogos. Isso permite pensar em uma incrustabilidade como um modo que caracteriza essa audiovisualidade presente no videogame.

Antecipando a questão da incrustabilidade brevemente, esta é uma perspectiva que nos inquieta pensar na possibilidade de uma coalescência de tempos. Por estarmos na esteira de observar as coisas como detentoras de memória, em camadas portadoras de lembrança de outros tempos, avançamos, então, para pensar que a incrustação como incrustabilidade é a incrustação do passado no presente. Para Zielinski (2006), todas as mídias anteriores existem lado a lado – continuam existindo independente dos dispositivos/sistemas. Assim, começamos perceber em nossas escavações que os jogos dentro de jogos começaram a revelar um universo mais amplo ao olharmos para vestígios de outras temporalidades. Ao escavar, temos todos os jogos anteriores lado a lado com o atual, invisíveis ou não, portanto, temos uma maneira específica de olhar o jogo. É neste ponto que percebemos diferentes camadas⁸ presentes naquele espaço sintético, com uma qualidade de incrustabilidade tendo características operacionais distintas.

Na perspectiva de olhar para o jogo como uma imagem que demanda ação, nos aproximamos do conceito de imagem videojográfica (BITTENCOURT, 2018): uma imagem formada por diferentes camadas – a ludicidade, a audiovisualidade e a maquinicidade, a qual deseja ser jogo. Tais camadas são portadoras de lembranças de outros tempos, de outras máquinas e de outras mídias atualizados na ambiência do jogo. Estamos falando de um tipo de imagem sintética, produzida tanto pelo algoritmo quanto pelo jogador: ou seja, o operador e máquina produzem juntos essas imagens. (BITTENCOURT, 2018). Se a operação da máquina deixa vestígios nas imagens – das audiovisualidades, do maquínico e do jogar –, poderíamos tratar a incrustação como uma qualidade do jogo como ação, obtendo pistas, em meio aos jogos, de como essa qualidade se apresenta em termos técnicos e estéticos. Tais vestígios e a capacidade que os jogos possuem de criar memórias, nos levam a pensar que um jogo traz em si muitos jogos (mecânica, código, gráfico etc.).

⁸ Na dissertação, temos as camadas: *tecnoestética* (ordem da programação e/ou software do jogo até uma mais visual); *recursiva* (traços físicos da ordem do maquínico que são memoriais); *tecnostálgica* (ordem da nostalgia/tributo – para além de um “poço nostálgico”); *déjà vu* (ordem tecnocultural, mais profunda – invisível).

Para Dubois (2004) o vídeo era pensado como uma imagem, porém se este é uma imagem e nada mais, talvez ele beire o esgotamento. Sugere-se, então, que para fugir desse esgotamento talvez tenhamos que “considerá-lo como um pensamento, um modo de pensar. Um estado, não um objeto”. (DUBOIS, 2004, p. 66). Encarar o vídeo como um estado-imagem permite que se pense para além da imagem e do dispositivo: é pensar justamente a imagem como dispositivo e o dispositivo como imagem. Mas o que seria esse estado nos jogos? Tomamos como exemplo um *snapshot*, uma foto de um instante de tempo onde uma coleção de variáveis assume determinado valor. Se determinados eventos acontecem em um determinado estado, ações acontecem e pode mudar de estado. Podemos então entender como tendo uma coleção de eventos e de ações: o jogo como uma máquina de estados, onde temos vários destes com suas qualidades específicas presentes em um dado instante de tempo onde se tornam um único estado. Um estado que perpassa a própria história dos jogos, bem como os próprios jogos.

Conforme Dubois (2004, p. 73), “parece mais interessante e produtivo observar o vídeo como travessia, campo metacrítico, maneira de ser e pensar ‘em imagens’”. Portanto, termos o jogo como forma de pensamento, seria pensar menos o mundo do que as imagens do mundo: as imagens dos jogos, os códigos e, aqui, os *déjà vus*, as lembranças, as memórias, o tributo, a nostalgia, todos coalescendo pelo devir da incrustabilidade no espaço do jogo. No meio disso, não podemos ignorar a camada lúdica a qual se mostra uma das principais engrenagens, para auxiliar a pensar na existência de um estado-jogo.

Nos aproximando da leitura que Dubois (2004) faz do vídeo enquanto um modo de passagem (uma imagem intermediária entre cinema e computador), entendemos que o vídeo é um não-objeto, do mesmo modo que para Huzinga (2000) o jogo também não é somente algo da ordem material⁹. Esta questão de o jogo ir além do que é um jogo, se revela como uma possibilidade para intuirmos uma incrustabilidade, indo ao encontro de um estado para além de si próprio. Ou seja, o jogo, assim como o vídeo, não é um objeto, é um estado, um processo, um fazer: são processualidades. Desse modo, a ludicidade e o círculo mágico se mostram elementos formativos do jogar que nos auxiliam a entender e estabelecer esse contraponto para existir um estado-jogo. Este seria um modo de pensar as imagens do jogo, ou ainda, a maneira como o jogo se percebe e se critica nessas imagens, nessa incrustabilidade.

⁹ Aqui nos referimos ao objeto mais como “coisa”. Tanto o vídeo quanto o jogo, para os autores, transcendem a materialidade.

Olhando por essa perspectiva, toda mídia pode ser pensada como um corpo dotado de memória do mesmo modo em que há um corpo que percebe (para agir) e há o corpo que é uma imagem. (BERGSON, 2011). O jogo é uma mídia, ambientado *em* e alimentador *de* uma tecnocultura, o qual não apenas aciona “coisas” do *gameplay* entre o usuário e a máquina, mas aciona também algo que dura nele: a sua incrustabilidade. Nesses termos, o jogo é uma *forma* que *pensa* dotada de memória, onde o modo “particular” em que esse jogo pensa, é por *ação*. Desse modo, um jogo passa a ser escavável para que, assim, se autentique, organize e mapeie essa incrustabilidade. Isso nos permite descobrir e compreender quais os modos que essa qualidade se atualiza e dá a ver, arqueologicamente, outros jogos nele incrustados a partir de características como nostalgia, *déjà vu*, entre outros.

Conforme entendemos que todo objeto de mídia possui memória, é possível aceitarmos que estes objetos são permeados por uma dialética de lembrança e esquecimento. Tal experiência não temos como gerá-la à vontade, podendo esta ser uma característica do estado-jogo. Pensando em uma ambiência tecnocultural, a repetição acaba sendo uma característica de diversas mídias, e no nosso caso, uma característica das máquinas de jogar. Não temos a pretensão de condicionar os jogos em relação ao vídeo, por mais que se inspire no mesmo solo de possibilidades para entender que imagem é essa do jogo e de que maneira ele se percebe no mundo. Sendo assim, reconhecemos a potência em termos um estado-jogo para melhor compreendermos a incrustabilidade que se apresenta nos jogos, em especial nesta pesquisa. Um estado que se atualiza através de uma atitude lúdica e que pode nos dar pistas sobre como funciona o acionamento da memória, a partir das camadas de incrustabilidade.

A Incrustabilidade *Durante* em Jogos

Ao jogar *The Witcher 3: Wild hunt*¹⁰, Geralt (ou, no caso, o jogador) é convidado por um NPC¹¹ para uma partida de *Gwent*¹², podendo aceitar ou não, e porventura apostar dinheiro do jogo (*Orens*). Este minijogo surge para substituir (ou atualizar) o jogo de dados que havia em suas duas últimas edições da franquia: o *Dice Poker*¹³. Desse modo, pensar a incrustação a partir deste momento presente dentro do próprio jogo foi o que nos chamou a atenção. Isso provocou uma inquietação a fim de compreender que fenômeno é esse em meio aos jogos digitais

¹⁰ Jogo de RPG de ação, desenvolvido pela *CD Projekt Red*, lançado em 2015. *Wild Hunt* é o terceiro jogo da série de jogos *The Witcher*, inspirado nos livros de fantasia “*Wiedźmin*” do escritor polonês Andrzej Sapkowski.

¹¹ NPC (*non-player character*): personagem de qualquer jogo eletrônico que não pode ser controlado pelo jogador.

¹² Minijogo de cartas em *The Witcher 3*. Em função da sua popularidade, *Gwent* se tomou um jogo independente. *Gwent: The Witcher Card Game* (2016), traz rastros do universo *Witcher*, mas com suas próprias características.

¹³ *Dice Poker* (*The Witcher* e *The Witcher 2*), é um minijogo de aposta de dados estilo poker.

e de que maneira se constitui. Se mostra pertinente pensar que o jogo dentro do jogo possui uma característica de incrustação, além de trazer inserido em si a potência do jogo de referenciar-se a si mesmo. Iniciou-se, portanto, um movimento de pensar em explorar jogos dentro de jogos, e como nessas superfícies é atualizada essa qualidade de incrustabilidade.

Nos movimentos iniciais, adentramos no mundo de *The Witcher 3* com o intuito de escavar a superfície do jogo identificando um momento que pudesse nos fornecer pistas para uma possível incrustação. Aqui, percebemos duas lógicas que contemplam esta situação: a) *Gwent* é jogável pelo jogador que está vendo e interagindo com o jogo e b) o minijogo é jogado pelo personagem o qual conduzimos dentro do game – é o jogo nos convidando para integrar a narrativa proposta. Podemos dizer que há um jogo dentro de um jogo, mas com acionamentos de “modos de jogar” distintos – com suas próprias mecânicas e regras. Temos uma primeira pista de incrustação, a qual se mostra como uma complexificação do lugar do jogo. Existe um rastro de temporalidade em que *Gwent* se mostra sincrônico ao *The Witcher 3* percebido em nossos movimentos enquanto *archaeogamer*: a presença do jogo dentro do jogo não produz um sentido de interrupção do tempo interno em seu universo, não significa termos uma outra temporalidade cronológica, mas sim *Gwent* como parte daquele mundo.

Com o olhar para a incrustabilidade em jogos dentro de jogos, nos inquieta pensar na possibilidade de uma coalescência de tempos. Percebemos a presença da incrustação de uma coisa em outra coisa, onde “jamais a integridade da imagem incrustada será destruída; ela poderá ser restituída a todo instante em sua totalidade”. (DUGUET, apud MACHADO, 2015, p. 250). Conforme Arlindo Machado (2015), podemos, então, especular a incrustação como um virtual: “um elemento pode penetrar em outro sem deixar traço, mas pode também reaparecer novamente”. (MACHADO, 2015, p. 250). Não temos qualquer tipo de percepção que não venha carregada de memórias e/ou lembranças. (BERGSON, 2011). Esse aspecto memorial pode se revelar como uma sensação de *déjà vu*, uma nostalgia, ou da ordem do tributo, frente ao fato de jogar um jogo que remete a outro jogo de outro tempo.

Podemos ir e vir desse momento dentro do jogo, o que nos traz pistas sobre a incrustabilidade ter uma qualidade de pedir por ação e, também, uma característica videojográfica (BITTENCOURT, 2018): há um jogo acontecendo. Portanto, estarmos perto de conseguir uma qualidade imagética do jogo como ação (GALLOWAY, 2006), com uma qualidade de incrustabilidade. Ou seja, para existir a incrustação, necessitamos de um rito de passagem, no qual o jogo dentro do jogo acaba se mostrando como uma característica de “repetição”. Estamos utilizando o próprio jogo como forma de explicar ele mesmo: um jogo que

se define, que é autorreferente, para que possamos ter uma compreensão do que é jogo, do que o constitui de forma mais profunda. Talvez esta seja uma reflexão necessária vindo a contribuir no campo dos *game studies*: há uma gama de definições e perspectivas sobre o que é o jogo, porém parece termos certa carência de ter o jogo em si em sua própria definição e essa aproximação com uma ideia de recursão parece render frutos para a nossa discussão.

Observando os *frames* dos jogos, há uma construção com as camadas do devir onde estas são atravessadas por uma memória, trazendo em si todas as memórias de suas versões juntas quando se atualiza. Apoiados no conceito de memória de Henri Bergson, tudo é duração, portanto, memória: uma continuidade, da mesma forma que existe uma sucessão entre o passado e o presente – o passado sobrevive ao presente que ele já foi; o presente está ligado à utilidade da vida prática, não podendo existir sem a lembrança. Se pegarmos todos os *frames* e o *frame* atual do jogo, teremos todos os quadros passando juntos. Entretanto, o quadro anterior já é uma atualização do outro, em camadas: uma espécie de recursividade¹⁴. Sendo vistos como uma acumulação do passado sobre o presente de maneira constante com uma duração (reverberação das camadas), observa-se que essa incrustabilidade não é somente de jogos jogáveis dentro de si, mas de um caráter temporal incluindo, assim, o tempo no passado. O jogador atualiza as virtualidades do jogo, uma ação que altera o seu estado. (ÁVILA; FISCHER, 2018).

Outra forma de perceber a qualidade de incrustabilidade é por uma ordem mais fractal¹⁵, a qual faz uso da ideia de recursividade: o jogo, dentro do jogo, dentro de inúmeros jogos. Em nosso agir, percebemos que há uma memória dos jogos que vai desde um do jogo dentro do jogo, mas, ao mesmo tempo, revela uma potência ao tratarmos da virtualidade da incrustabilidade no jogo – seja no aspecto nostálgico, de tributo. Estes aspectos nos permitem embarcar em um movimento em fractal para camadas mais profundas do jogo dentro do jogo, de uma memória do jogo: uma parte desse fractal é um recorte do todo, é a ideia de um jogo que possui todos os jogos dentro dele (literalmente ou não) e, também, é a ideia da recursão.

Partimos, portanto, da superfície da imagem, não somente no ponto de vista tecnocultural. Ao nos direcionarmos para dentro do jogo, onde temos o código e as operações, ali também está presente o jogo. Aproximando essa visada mais computacional, os espaços onde os jogos são instalados também são considerados sítios arqueológicos. (REINHARD, 2018). Isso

¹⁴ Propriedade daquilo que se pode repetir indefinidamente. Na computação: propriedade de função, programa que pode invocar a si próprio (<http://ic.unicamp.br/~ripolito/peds/mc102z/material/Recursividade.PDF>). É neste sentido que nos referimos a recursividade: como forma de descrever o processo do jogo dentro do jogo.

¹⁵ Matemática: forma geométrica que se autorrepete dentro de si e parece sempre igual; forma que conserva as suas características físicas quando dividida em partes menores, mesmo com valores distintos. Design: padrões complexos, auto similares em diferentes escalas; criados por repetir um processo simples em um *loop* de feedback contínuo (<https://fractalfoundation.org>).

nos leva a compreender que a mídia de instalação, além de ser um artefato, é um sítio contendo dados digitais, códigos, arquivos, entre outros. Ou seja, essas construções fractais e recursivas que passamos a perceber na formação desses jogos dentro de jogos (jogáveis ou vestígios de outros), são um conjunto de dados que permitem serem interpretados para que, assim, possamos entender o seu próprio mundo e sua própria cultura. A cada nova atualização no jogo (iteração) é acionada uma nova camada. Olhando por essa perspectiva, nenhum jogo é somente uma única mecânica – quase sempre há um complexo de mecânicas (*game engine*, recursos gráficos etc.), mesmo que existam os mais variados gêneros de jogos.

Essa discussão de que todo jogo são muitos jogos, convocam reflexões não somente relacionadas as mecânicas que estão ali presentes, mas também discussões sobre esses jogos que resultam de uma memória dos jogos, e que se atualizam em um passado e em uma cultura dos jogos. Isso nos leva a olhar para o jogo dentro do jogo da seguinte forma:

- a) o jogo dentro do jogo com uma qualidade de incrustabilidade, podendo gerar nostalgia, tributo, *déjà vu*, entre outros;
- b) o jogo dentro do jogo com variações na mecânica ao longo do jogo (minijogos, missões etc.);
- c) o jogo dentro do jogo em uma concepção tecnoestética: a imagem e seu processamento tecnológico, a modularidade do *software* (que combina no seu interior vários módulos/pedaços de jogos);
- d) o jogo dentro do qual ele está inserido: a franquia, seus desdobramentos e extensões.

Não apenas exploramos o território do jogo para encontrarmos artefatos ou características estéticas/mecânicas que nos indiquem uma incrustação como qualidade de ação própria do jogo. Possuímos um ambiente construído, onde as características de lembrança relacionam-se entre si dentro do seu próprio universo. *Gwent* enquanto um momento que está ocorrendo em *The Witcher*, por exemplo, passa a contribuir para o surgimento de um significado mais amplo daquele ambiente, nos permitindo transitar de um local para outro. Essa incidência percebida em *The Witcher 3* nos diz algo sobre jogos dentro de jogos e a ação envolvida no jogo, seja fractal e/ou recursiva: o jogador tem a possibilidade de convocar lembranças. Em outras palavras, o jogador opera o jogo enquadrando suas decisões para chegar em *Gwent*, o qual convoca essa incrustação.

A partir de apropriações técnicas/estéticas (vídeo/cinema) somadas às especificidades do ato de jogar (ação), temos uma prática que consegue puxar os limites de uma incrustabilidade. O jogo tensiona o seu próprio meio para nos mostrar que ele *pensa*, para se

afirmar enquanto mídia com suas características próprias, desenvolvendo a sua linguagem e estética através de acionamentos distintos do modo de jogar. Há, conforme estamos propondo, uma apropriação da incrustação dos estudos de vídeo, que se encaminha para tensionarmos e pensarmos sobre uma qualidade de incrustabilidade de jogos dentro de jogos, a qual aciona características como a nostalgia, o tributo, a memória, a partir da ação. Essa ideia se mostra bastante desafiadora: compreender as possíveis formas pelas quais a incrustabilidade se atualiza nos jogos. Podemos, assim, perceber que esse tipo de incrustação é um sintoma de um jogo que *pensa* quando ele traz em si jogos dentro de jogos (literal ou memorial). O jogo não *pensa* somente como a incrustabilidade, mas também pela ludicidade, pela maquinicidade: é um sintoma da possibilidade de enxergarmos o jogo como uma *forma*, apresentando especificidades dessa incrustação *pensada* pelo jogo, independente do seu dispositivo.

Considerações

Existem devires que se estabeleceram dentro dos jogos digitais, na perspectiva do agir arqueológico, que dão a ver que por debaixo da superfície dos jogos há elementos que carregam características, tempos, memórias, durações (maquinica, lúdica, audiovisual), que nos possibilitam pensar em camadas. A incrustação é uma característica que adquire uma especificidade no contexto dos jogos, uma qualidade de incrustabilidade. Isso ocorre em função de que no cenário dos jogos existem outras características que a incrustação videográfica não possui: é algo que é próprio do jogo. Esta característica, também presente nos estudos de vídeo, tensiona a forma como a vemos em meio aos jogos, onde possuímos a ação e a máquina.

Temos uma proposta de pensarmos em um estado-jogo para observarmos o jogo para além de um objeto, mas uma *forma* que *pensa* sobre si, onde o modo particular que o jogo pensa se dá pela ação. Ao pensar e agir, a memória do jogo passa a ser escavável, o qual passa a dizer algo sobre si mesmo para além de gêneros, ruídos, programação. Portanto, reconhecemos a importância de nos apropriarmos de uma atitude *archaeogamer* a partir da perspectiva tecnocultural, pontuando a importância e a riqueza de olhar para este corpo midiático que o jogo se apresenta, pensado como um sítio arqueológico – nos dando a ver artefatos que estão na superfície e/ou soterrados. Há, também, um conjunto de elementos e uma gramática que opera sob os jogos de maneira particular, própria de cada gênero. Assim, ao jogar um *roguelike*, por exemplo, estaríamos jogando todos os *roguelikes* que já existiram e que ainda existirão. Abre-se, assim, uma possibilidade de pensar se o que chamamos de gênero não poderia ser essa incrustabilidade que se atualiza de um modo particular em diferentes níveis.

Este artigo, como um movimento epistemológico, representa um recorte da dissertação, onde há outros aspectos a serem ampliados e debatidos, como as camadas de incrustabilidade que não aprofundamos aqui. Temos nessas camadas uma espécie de configuração de um estado-jogo: o jogo enquanto uma *forma* que *pensa* sobre si mesma, por vezes, se coloca como objeto de sua própria *duração*¹⁶. Não são apenas acionamentos do *gameplay* gerados a partir da interação operador-máquina, mas também algo que *dura* nele, a sua incrustabilidade – revestido por camadas (ou pele) que se revela por inúmeras facetas. Ao transitarmos por entre escavações e camadas, percebemos uma potencialidade em aprofundar essa discussão e/ou conceito que estamos nos propondo.

Uma possibilidade de aplicação, pode surgir ao articular um paralelo do estado-vídeo e estado-jogo no sentido da materialidade, por exemplo: pensar numa espécie de “estado-vídeo-jogo” a partir do Atari (plataforma), o qual cria uma interatividade dentro da linha do vídeo em função de sua programação ser realizada no intervalo dos *frames*, dada a sua época. Quando o vídeo se atualiza como videogame, ele produz outros formatos e propostas audiovisuais que agora podem ser combinados com o lugar de fala dos jogos. Possivelmente, estamos nos deparando com especificidades que só o jogo por ser jogo pode propor como incrustação, como estado-jogo, sempre de maneira tentativa. Mesmo que seja possível encontrar especificidades dos jogos, sempre haverá rastros deixados pelas mídias e suas temporalidades específicas.

Portanto, o raciocínio que estamos defendendo é o seguinte: se o jogo *pensa*, ele é essa *forma* que possui uma memória e que, portanto, traz todos os jogos anteriores em si (uns mais do que outros, eventualmente). Desse modo, a incrustabilidade que *dura* no jogo é pensada enquanto memória, podendo ser uma das possíveis constelações de um virtual estado-jogo. O processo de escavação, permite que sejam encontradas camadas onde essa incrustabilidade se afirma. A partir dos mapas e das camadas que emergiram¹⁷, passamos a perceber de que maneira que a questão de um estado-jogo e a incrustabilidade como uma qualidade audiovisual estão aparecendo em meio aos jogos. Aqui, sempre que aparentemente estivéssemos encontrando apenas um fóssil, estávamos vendo nele toda essa ambiência da tecnocultura que emerge desses jogos, que merece ser debatida para o aprimoramento e avanço dos estudos de jogos em meio à comunicação.

¹⁶ Para Bergson (2011), a duração é uma sucessão de instantes de tempo ou sucessivos cortes: é continuidade, da mesma forma que existe uma continuidade entre o passado e o presente. A duração é em si memória.

¹⁷ Na dissertação, produzimos mapas carto-escavatórios para organizar, autenticar e mapear a incrustabilidade. Acervo carto-escavatório: http://camiladeavila.com.br/?page_id=168.

Referências

- ÁVILA, Camila de; FISCHER, Gustavo Daudt. Cultura da interface nos jogos digitais: simultaneidade e memória no *Diablo III*. In: SBGAMES – Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, XVII, **Anais** [...] Foz do Iguaçu: Bourbon Cataratas Convention & Spa Resort. 2018. p. 776-782.
- BENJAMIN, Walter. **Passagens**. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado/UFMG, 2006.
- BERGSON, Henri. **Matéria e memória**. São Paulo: Martins Fontes, 2011.
- BITTENCOURT, João Ricardo. **Em busca da imagem videojográfica: uma cartografia das imagens de jogos digitais de 1976 a 2017**. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) – PPG em Ciências da Comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2018.
- BOGOST, Ian. A fenomenologia dos videogames. **Eco-Pós** (UFRJ), Rio de Janeiro, v. 21, n. 2, p. 230-247, 2018.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Tradução de Maria Ferreira. Petrópolis: Editora Vozes, 2017.
- CRARY, Jonathan. **Techniques of the observer: on vision and modernity in the nineteenth century**. Cambridge: MIT Press, 1992.
- CRAWFORD, Chris. **The art of computer game design**. Published by Osborne/McGraw-Hill: Berkeley, California, 1982.
- FERREIRA, Emmanoel; FALCÃO, Thiago. Atravessando as bordas do círculo mágico: imersão, atenção e videogames. In: **Comunicação, Mídia e Consumo**, III Simpósio Nacional ABCiber, At São Paulo, v. 13, n. 36, p. 1-16, 2016. Disponível em: <http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/view/1075/pdf>. Acesso em: 26 dez. 2019.
- GALLOWAY, Alexander R. **Gaming: essays on algorithmic culture**. Minnesota: Published by the University of Minnesota Press, 2006.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5. ed. [s. l.]: Perspectiva, 2000.
- JUUL, Jesper. **Half-Real: Video games between real rules and fictional worlds**. Cambridge: The MIT Press, 2005.
- KILPP, Suzana. **Imagem-duração e teleaudiovisualidades na internet**. Curitiba: Appris, 2018.
- MACHADO, Arlindo. Por um audiovisual gráfico. **Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual**, SOCINE, [s. l.], a. 4, 7. ed., jan./jun. 2015. Disponível em: <https://bit.ly/2xnPedJ>. Acesso em: 20 set. 2019.
- MANOVICH, Lev. **El software toma el mando**. Barcelona: Editorial UOC, 2013.
- MONTAÑO, Sonia. **A TV jogo no SBT**. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) – PPG em Ciências da Comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2007.
- PERRON, B. L'attitude ludique de Jacques Henriot. **Sciences du jeu**, Villeteuse, n. 1, p. 1-16, 2013. Disponível em: <http://sdj.revues.org/216>. Acesso em: 30 nov. 2019.
- REINHARD, Andrew. **Archaeogaming: an introduction to archaeology in and of video games**. New York: Berghahn Books, 2018.
- SHAW, Debra Benita. **Technoculture: the key concepts**. New York: Berg. 2008.
- ZIELINSKI, Siegfried. **Deep time of the media: toward an archaeology of hearing and seeing by technical means**. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2006.