



CRÍTICA DE VIDEOGAME E PRESSUPOSTOS DA HISTÓRIA CULTURAL

Gabrielle S. SILVA¹; Maria E. B. CLARO²; Adriana F. LEMOS³; Rossana S. S. RUBIM⁴; B. G. R. CLEMENTE⁵

RESUMO

Este é um relato de pesquisa. Considerando que jogos de videogame são mídias de leitura contemporâneas, nosso objetivo é fazer uma leitura dos jogos *Gris* (2018) e *Immortality* (2022), narrativas não convencionais. Este texto tem como objetivo desenvolver fortuna crítica e leitura a partir de uma perspectiva chartieriana da Nova História Cultural de textos, considerando os jogos de videogame como novas mídias de leituras. Delimitamos como metodologia revisão de literatura a respeito de apropriação de jogos enquanto textos narrativos e de protocolos de leitura que interferem no potencial de imersão no jogo, favorecendo nossa compreensão sobre a experiência do jogador com a narrativa e sua leitura. Inicialmente, identificamos que a apropriação dos elementos da narrativa se dá num regime de retroalimentação, a depender das contribuições de leitura trazidas para o jogo pelo jogador, e compreendemos que as escolhas protocolares dos desenvolvedores favorecem representações de leitura pautadas no repertório de vida de cada um.

Palavras-chave:

Videogame; narrativa; protocolos de leitura; luto; interpolação.

1. INTRODUÇÃO E FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A pesquisa de videogames tem estado aquecida nos últimos anos conforme observa Mia Consalvo em *The Future of Game Studies* (2012). Esses diálogos têm, segundo a pesquisadora, girado em torno de frentes que tomam para si a autoridade sobre o campo de estudos, esquecendo que o objeto jogo é complexo e que demanda diversos olhares. Tanto a jogabilidade quanto as questões culturais são importantes e, quiçá, há que se levar em consideração o conjunto de ambas e o que elas querem dizer ao e pelo jogador. Assim, a metodologia empregada pelo pesquisador irá variar de acordo com seus objetivos e seus pressupostos teóricos e ideológicos (Consalvo, 2012, p. 16). Os estudos de Roger Chartier, historiador cultural, não falam necessariamente dos estudos de videogames de forma direta, mas à partir da leitura de seu texto entendemos que (CHARTIER, 1991, p. 178) ao se ler um objeto, é preciso compreender que a materialidade dele se atrela completamente ao sentido do que será lido. Quando se lê algo, o sentido do que se lê não é uma abstração da forma material pela qual o texto-sentido chegou até o leitor. A jogabilidade é parte fundamental do sentido deste que pode até ser confundido como uma série de vídeos, mas que, em seu projeto, se trata indiscutivelmente de um jogo. Assim, pensar sobre como as decisões de game design ou de como elementos do jogo propõem a leitura e a experiência do jogador com a narrativa

¹ **Bolsista de iniciação científica IFSULDEMINAS – Campus Pouso Alegre. E-mail:** gabrielle.silva1707@gmail.com.

² **Bolsista de iniciação científica IFSULDEMINAS – Campus Pouso Alegre. E-mail:** mariaeduardaborgesclaro@gmail.com.

³ **Orientadora, IFSULDEMINAS – Campus Pouso Alegre. E-mail:** adriana.falqueto@ifsuldeminas.edu.br.

⁴ **Co-orientadora, Ifes – Campus São Mateus. E-mail:** rossana@ifes.edu.br.

⁵ **Co-orientador, Ifes – Campus Santa Teresa. E-mail:** brunoclemente88@gmail.com.

do jogo são importantes para que possamos fazer análises do que Espen Aarseth chama de pontos ergódicos em seu livro *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997). Esses pontos que são parte do design possibilitam que a *engine* verifique o sucesso do jogador diante de desafios do jogo. Portanto, a narrativa do jogo depende do sucesso constante do jogador. Em seu texto intitulado “O mundo como representação”, Chartier (1991, p. 178) nos informa que:

Contra uma definição puramente semântica do texto, é preciso considerar que as formas produzem sentido, e que um texto estável na sua literalidade investe-se de uma significação e de um estatuto inéditos quando mudam os dispositivos do objeto tipográfico que o propõem à leitura.

Este trecho vai ao encontro de nossa abordagem, ao pensarmos a imagem como texto (pois não consideramos o texto de forma literal, mas como sentido). Ainda sobre as formas de produção de sentido, o autor complementa dizendo que os autores têm histórias para contar, e que escrevem histórias e não livros, mas que a forma importa para “dar feição às antecipações do leitor em relação ao texto e para avocar novos públicos ou usos inéditos” (Chartier, 1991, p. 182). Na mesma seara, temos os chamados protocolos de leitura (Chartier, 1996), que seriam as escolhas editoriais, tipográficas e, no caso dos videogames, de *design* de jogo que poderiam contribuir para determinada leitura, determinada apropriação de narrativas; tal como as escolhas de cores e música em *Gris*, que acreditamos favorecer a compreensão de que temos uma narrativa pautada na experiência do luto. Assim delimitamos por entender que qualquer informação visual e auditiva é importante para a apreensão e estudo deste jogo, pois se trata de uma proposta de videogame que se sustenta apenas na provocação dos sentidos para se fazer entender, sem qualquer linguagem *stricto sensu*. Este trabalho teve como propósito a leitura de dois jogos, *Gris* e *Immortality*, com o objetivo de entender como as narrativas de ambos podem ser lidas no âmbito da crítica literária.

3. MATERIAL E MÉTODOS

Ambos os jogos foram jogados e, em consonância com os textos de suporte teórico escolhidos, as estudantes bolsistas desenvolveram discussões acerca dos jogos. Para a discussão de *Gris*, ainda outro texto foi lido, *A psicologia das cores*, de Eva Heller (2021). O que se vê a seguir são algumas discussões tecidas no âmbito da pesquisa.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

À respeito do jogo *Immortality*, a ergodicidade está diretamente ligada com a proposta do jogo de fazer com que o jogador encontre pistas secretas para descobrir o que aconteceu com a atriz Marissa Marcel. É interessante perceber, então, que algumas fitas contém esse material interpolado que surge como uma mancha branca ou como o rosto de alguém que não faz parte do trecho a que se está assistindo. A mecânica de rebobinar ou avançar em diversas velocidades diferentes para

conseguir encontrar o momento ideal e assistir o filme escondido é, sem dúvida, onde os pontos ergódicos do jogo se apresentam. Isso pode ser desafiador, já que há trechos de filmes em que há mais de uma tomada de filme interpolado e é rebobinando e retomando o vídeo com delicadeza que se pode encontrar a segunda ou a terceira camada, exemplo disso são os trechos de entrevistas interpoladas de *Minsky* (15/04/1969). Nessas circunstâncias, é preciso buscar o reverso três vezes dentro do reverso.

Para a leitura de *Immortality*, nos debruçamos sobre chaves de leitura, que seria, grosso modo, a maneira com a qual escolhemos ler um texto literário. Outra possibilidade, e nenhuma destas exclui outras, é a do convívio dessas duas entidades ser conflituoso. Ora elas estão envolvidas amorosamente, ora vilipendiam-se destrutivamente. Em muitas das cenas fazem de sua relação produto do olhar do espectador, assim como em *Ambrosio* 42A, 18/10/1968. Destaca-se ainda uma chave que é a do fazer artístico, já que há constante diálogo para com a tela a respeito da importância da arte para a posteridade, da função da arte, e da citação de telas e de artistas como Hieronymus Bosch, Balthus e David Lynch. Como a arte imita a vida na história da narrativa, temos Marissa Marcel como a tentação no primeiro filme, John Durick se tornando o próprio Minsky e Marissa Marcel tentando ser *Two of Everything*, sem conseguir. Uma das imagens mais belas do jogo é a da figura do diabo (Magon Gage), amaldiçoando Ambrosio (Miles Szanto), em *Ambrosio* 62A, 2/10/1968.

Como já mencionado, todas as chaves interpretativas aqui descritas são possibilidades que não excluem umas às outras, nem outras possivelmente levantadas por outros jogadores em suas próprias experiências de jogo. Apesar de o jogador ser capaz de, através do ato de jogar, revelar as cenas, há uma inexistência de uma única interpretação para todas as possibilidades aqui levantadas.

Já em *Gris* é fácil ver uma forte simbologia do luto, estando a protagonista do jogo em uma jornada em busca de conforto e alento, após uma perda. É possível perceber, por meio das cores, Gris passando por cada etapa do luto, descobrindo pouco a pouco como viver diante da perda e do vazio, inicialmente tipificado pelo mundo cinzento de *Gris*.

- A fase inicial é colorida em tons de **cinza**, indicando a fase da **negação e/ou isolamento** deflagrada pelo luto. Vemos Gris ensimesmada, alheia ao que está ao redor, em meio ao vazio, carecendo de ajuda para prosseguir;
- Segue-se a fase **vermelha**, na qual Gris desbloquear a habilidade de quebrar coisas, tomando a forma de uma rocha, como manifestação de uma raiva enlutada que pode ser projetada para qualquer pessoa, em qualquer ambiente (Klüber-Ross, 2019);
- A terceira fase é a **verde**, que para Heller (2021) é também a cor da esperança, representando a **barganha**, quando a jovem adquire a habilidade de saltar longas distâncias, e é ajudada a voar por pássaros.

- Na fase **azul** (que traz predominância intensa da cor, muito comumente associada à tristeza) temos a **depressão**, e o desbloqueio da habilidade de nadar e respirar sob a água. Como se diante de sentimentos de grande opressão, Gris finalmente aprendesse a respirar;
- Ao final, ao atingir o estágio de **aceitação**, a cor **amarela** surge, na forma de uma grande lua, no centro de um céu estrelado, que favorece a visualização de cores múltiplas no cenário. Amarelo como cor do entendimento, da iluminação (Heller, 2021). Nesse momento, a personagem recupera sua habilidade de cantar, sendo assim capaz de abrir as flores e com elas visualizar os caminhos por onde seguir. Com o canto, o jogador também consegue acessar espaços antes inexploráveis e ter ajuda de monstros que estavam adormecidos. É como se o mundo de Gris estivesse, novamente, ganhando sua beleza e renascendo.

5. CONCLUSÃO

Temos em *Gris* um belo trabalho de expressão artística, no qual *design*, cores, música e movimentos proporcionam ao jogador uma experiência estética que sentimentos de identificação e empatia, que os levam a compreender, organicamente, considerando seus respectivos repertórios de vida como jogadores e como pessoas, o universo do jogo e a persistir em busca de um caminho que nem eles conhecem ou imaginam, de antemão. Verificamos que as apreensões de texto-sentido possíveis, ao seguir lado a lado de Gris numa jornada pelas fases do luto, podem nos levar a inferir que não é o luto que cessa e que não poderemos esquecer aquela pessoa da qual gostamos. A vida nunca voltará a ser plenamente colorida. O que importa é que Gris juntou os pedaços, ouviu a dor, chorou sua perda e seguiu adiante. Já em *Immortality* vemos a genialidade da construção narrativa apoiada em vídeos curtos que necessitam da leitura atenta do jogador-leitor.

REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen. *Cibertext: Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press: Maryland, 1997.

CHARTIER, Roger. “O mundo como representação”. *Estud. av.*, São Paulo , v. 5, n. 11, p. 173-191, Apr. 1991. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-40141991000100010&lng=en&nrm=iso>. Acesso em 25 Fev. 2025.

CONSALVO, Mia. The Future of Game Studies. In: GATES, Kelly. (ed.), *The International Encyclopedia of Media Studies*. Malden: Wiley-Blackwell, 2012, pp. 117–139.

IMMORTALITY. Brooklyn, New York, Half Mermaid Productions, 2022. Steam.

CHARTIER, Roger (org.). *Práticas da leitura*. São Paulo: Estação Liberdade, 1996.

GRIS. Barcelona, Nómada Studios, 2018. Videogame.

HELLER, Eva. *A psicologia das cores*. São Paulo: Olhares, 2021.