



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO

HOTLINE MIAMI: UMA CARTA DE AMOR À LUDOLOGIA

EGON RODRIGUES LESSA

RIO DE JANEIRO
2016

EGON RODRIGUES LESSA

HOTLINE MIAMI: UMA CARTA DE AMOR À LUDOLOGIA

Monografia apresentada à Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social, Habilitação em Radialismo.

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Maria Teresa Ferreira Bastos
Co-orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Luíza Beatriz Amorim Melo Alvim

RIO DE JANEIRO
2016

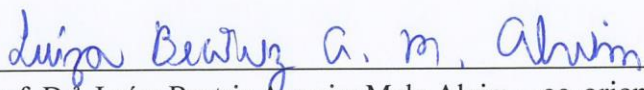
HOTLINE MIAMI: UMA CARTA DE AMOR À LUDOLOGIA

Egon Rodrigues Lessa

Trabalho apresentado à Coordenação de Projetos Experimentais da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social, Habilitação Radialismo.

Aprovado por:


Prof./ Dr^a. Maria Teresa Ferreira Bastos – orientadora


Prof. Dr^a. Luíza Beatriz Amorim Melo Alvim – co-orientadora


Prof. Dr. Mauricio Lisovsky


Prof. Dr. Fernando Souza Gerheim

Aprovada em: 7/03/2016

Grau: 9,5

Rio de Janeiro/RJ

2016

LESSA, Egon Rodrigues.

HotlineMiami: uma carta de amor à ludologia / Egon Rodrigues Lessa – Rio de Janeiro; UFRJ/ECO, 2016.

Número de folhas: f.

Monografia (graduação em Comunicação Social - Radialismo) –
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Comunicação, 2016.

Orientação: Maria Teresa Ferreira Bastos e Luíza Beatriz Amorim Melo
Alvim

1. Videogames. 2. Narrativa. 3. *Hotline Miami*. I. BASTOS, Maria Teresa
Ferreira II. ECO/UFRJ III. Radialismo IV. *Hotline Miami*: uma carta de amor
à ludologia

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, por passarem um mês jogando uma fita alugada de *Prince of Persia* de Super Nintendo.

À Gabi, ao Igor, ao Augusto e ao Bernardo, pelas infinitas partidas de *007 Goldeneye* e *International Super Star Soccer*.

À Luíza Alvim, por ter cedido tanto tempo e experiência a este leigo acadêmico. Pela orientação que eu necessitava.

Aos amigos gamers, por discutirem comigo sobre o impacto pessoal e social da mídia: Magava, Colega, Raphael, Dhalsin e Gabriel (jogou *Wind Waker*).

Aos amigos não-gamers, por me ajudarem e me incentivarem das mais diversas maneiras: Ju, Becky, Víni, Jean (meio gamer, super nerd), Bruna e Aninha (joga no celular).

E, por último, mas nem um pouco menos importante, à Andressa por todo apoio, afeto, incentivo e paciência (não necessariamente nessa ordem).

LESSA, Egon Rodrigues. *Hotline Miami*: uma carta de amor à ludologia. Rio de Janeiro, 2016. Monografia (Graduação em Comunicação Social – Radialismo) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro. 58 f.

RESUMO

O trabalho traz à tona um debate entre dois conceitos muito importantes no campo de estudos de games: narratologia e ludologia. Após a sugestão de definições para jogos e jogos eletrônicos, são apresentados ambos os lados da discussão, fazendo uso de textos e palestras de estudiosos notáveis de cada linha. É apresentado, então, o objeto deste trabalho: o game *Hotline Miami*. Nosso objetivo é posicionar game-objeto no lado dos ludólogos no debate, após a investigação dos seus elementos audiovisuais e narrativos.

ABSTRACT

This dissertation brings up the debate between two really important concepts in the field of game studies: narratology and ludology. After the proposition of the definitions of games and videogames, we'll introduce both sides of the dispute, based on papers and lectures from remarkable scholars of both concepts. We'll introduce, then, the object of this dissertation: the game *Hotline Miami*. Our goal is to place the game-object on the ludologists' side of the debate, after investigating its audiovisuals and narrative elements.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Capa de *Combat* (1977) para *Atari 2600*. Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Combat_\(1977_video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Combat_(1977_video_game)). Acessado em 15/12/2015.

Figura 2: Imagem do jogo eletrônico *Combat* (1977). Disponível em: <http://www.screwattack.com/news/misterbo-retro-collection-combat-0>. Acessado em 15/12/2015.

Figura 3: Imagem de *cutscene* do game *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (2015). Disponível em: <http://update.gamer4eva.com/2013/06/e3-metal-gear-solid-5-phantom-pain.html>. Acessado em 15/12/2015.

Figura 4: Comparação do roteiro de *Grand Theft Auto III* (2001) com o de *Grand Theft Auto IV* (2008). Disponível em: <http://www.rockstargames.com/newswire/article/19981/grand-theft-auto-iii-your-questions-answered-part-two-911-the-gh.html>. Acessado em 02/01/2016.

Figura 5: Imagem do game *Quake II* (1997). Disponível em: <http://q2.rlogin.dk/play-quake2-online/altido5.png>. Acessado em 02/01/2016.

Figura 6: Imagem de um osciloscópio rodando *Tennis for Two* (1958). Disponível em: <http://maker.uvic.ca/tennis/>. Acessado em 02/01/2016.

Figura 7: Imagem de um monitor exibindo uma partida de *Pong* (1972). Disponível em: <http://www.slashgear.com/bing-pong-is-microsofts-own-search-engine-game-02391618/>. Acessado em 02/01/2016.

Figura 8: Imagem do game *Basic Math* (1977). Disponível em: [http://www.emuparadise.me/Atari_2600_ROMs/Basic_Math_-_Math_\(Math_Pack\)_\(1977\)_\(Atari,_Gary_Palmer_-_Sears\)_\(CX2661_-_99808,_6-99808\)/91180](http://www.emuparadise.me/Atari_2600_ROMs/Basic_Math_-_Math_(Math_Pack)_(1977)_(Atari,_Gary_Palmer_-_Sears)_(CX2661_-_99808,_6-99808)/91180). Acessado em 02/01/2016.

Figura 9: Imagem do game *Blackjack* (1977). Disponível em: <http://www.giantbomb.com/blackjack/3030-23773/>. Acessado em 02/01/2016.

Figura 10: Imagem do game *Indy 500* (1977). Disponível em: <http://videogamecritic.com/2600hl.htm>. Acessado em 02/01/2016.

Figura 11: Imagem do game *Baseball* (1985). Disponível em: <http://gamesdbase.com/game/nintendo-nes/baseball.aspx>. Acessado em 02/01/2016.

Figura 12: Imagem do game *Golf* (1985). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8JrL72cwcY8>. Acessado em 02/01/2016.

Figura 13: Imagem do game *Tennis* (1985). Disponível em: <http://www.gamevicio.com/i/perfil/6/6749-24-tennis-para-nes/>. Acessado em 02/01/2016.

Figura 14: Imagem do game *Pac-man* (1980). Disponível em: [http://pacman.wikia.com/wiki/Pac-Man_\(game\)](http://pacman.wikia.com/wiki/Pac-Man_(game)). Acessado em 03/01/2016.

Figura 15: Imagem do game *Super Mario Bros.* (1983). Disponível em: <http://redheadpeak.kinja.com/weird-theory-has-mario-been-lying-to-all-of-us-1502497747>. Acessado em 03/01/2016.

Figura 16: Imagem do game *Dragon Age Origins* (2009). Disponível em: <http://www.ngohq.com/screenshots/17096-dragon-age-origins-screenshots.html>. Acessado em 03/01/2016.

Figura 17: Imagem comentada por Janet Murray: ela, à esquerda, Espen, à direita. Disponível em: <http://inventingthemedium.com/2013/06/28/the-last-word-on-ludology-v-narratology-2005/>. Acessado em 16/01/2016.

Figura 18, 19 e 20: Imagens apresentadas por Janey Murray em palestra na *DiGRA 2005*. Disponível em: <http://inventingthemedium.com/2013/06/28/the-last-word-on-ludology-v-narratology-2005-the-slides/>. Acessado em 16/01/2016.

Figura 21: Imagem do game *Doom* (1993). Disponível em: https://aoquadrado.catracalivre.com.br/wp-content/uploads/sites/4/2016/01/2nd_imp.png. Acessado em 16/01/2016.

Figura 22: Imagem do game *Space Invaders* (1978). Disponível em: <http://geektyrant.com/news/2010/3/2/warner-bros-to-acquire-big-screen-rights-to-space-invaders-g.html>. Acessado em 16/01/2016.

Figura 23: Imagem do game *Myst* (1993). Disponível em: <http://io9.gizmodo.com/computer-game-myst-to-become-a-tv-series-1643401246>. Acessado em 16/01/2016.

Figura 24: Imagem do game *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (2015). Disponível em: <http://www.mobygames.com/game/playstation-4/metal-gear-solid-v-ground-zeroes/screenshots/gameShotId,680007/>. Acessado em 16/01/2016.

Figura 25 e 26: Imagens do game *Bioshock* (2007). Disponíveis em: http://bioshock.wikia.com/wiki/File:Little_Sister_Purified.png; <http://angevonlife.blogspot.com.br/2010/06/bioshock-story.html>. Acessado em 16/01/2016.

Figura 27, 28, 29, 30 e 31: Imagens do game *Hotline Miami* (2012). Disponíveis em: <http://www.hugosjourney.com/2015/07/press-start-hotline-miami.html>; <http://tay.kinja.com/why-hotline-miami-is-one-of-the-best-games-ever-1733264415>; <https://www.rockpapershotgun.com/2012/10/30/hotline-miami-review-2/>; <http://hotlinemiami.wikia.com/wiki/Biker>; www.youtube.com/watch?v=htqxSVcxZ-o. Acessado em 16/01/2016.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 JOGO E GAMES	14
2.1 Jogos	14
2.2 Jogos de videogame (games)	16
2.3 Breve história dos videogames e games narrativos	19
3 ESTUDOS DE GAMES	26
3.1 Narratologia	27
3.2 Ludologia	30
3.3 Dissonância ludonarrativa	34
4 HOTLINE MIAMI	42
4.1 Acontecimentos	43
4.2 Jogar por jogar	50
4.3 Dissonância ludonarrativa em <i>Hotline Miami</i>	53
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	55
REFERÊNCIAS	56
GLOSSÁRIO	58

1 INTRODUÇÃO

É indiscutível a importância que o jogo teve para o desenvolvimento da História e ainda tem na sociedade. Logo nas primeiras páginas de *Homo ludens*, Huizinga (2000, p. 5) aponta a relevância dos jogos constatando que eles existem antes mesmo de uma concepção de cultura, já que a palavra “cultura” se aplica à sociedade humana, mas os animais também jogam jogos criados por eles mesmos – como, por exemplo, dois cachorros que brincam de se morder mas sabem que mordidas violentas fogem à diversão.

Após o desenvolvimento da língua e a complexificação do pensamento, o homem passou a ter uma maior necessidade de se expressar. Por consequência disso, os mais diferentes tipos do que chamamos hoje de “arte” surgiram: o teatro, a literatura e, no século XX, o cinema. Mas, aparentemente, os humanos nunca estão satisfeitos – e isso não é algo ruim, nesse caso. A evolução tecnológica permitiu o nascimento de várias mídias e o desenvolvimento natural de outras e os jogos também se transformaram por conta dessa sede de mudança.

Segundo Huizinga,

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da ‘vida quotidiana’ (HUIZINGA, 2000, p. 30).

E, mantendo essas características básicas, os jogos chegaram à Era Digital e ganharam o nome de videogames¹. Agora, elementos que antes ficavam apenas no imaginário dos jogadores (os consumidores finais da cadeia de mercado de videogames) são apresentados na sua frente, falam com eles e, mais recentemente, são em Alta Definição. Este último motivo, a evolução visual dos jogos eletrônicos – que só é possível por conta do desenvolvimento técnico/tecnológico –, é um grande fator que auxilia os games² a chegarem a um público menos acostumado com a mídia. Mas até chegar a esse ponto os games trilharam um longo caminho.

Antigamente, as caixas de games vinham ilustradas com imagens belíssimas acompanhadas de um manual e, dentro dele, as produtoras de jogos escreviam o que seria a base da história do jogo com o objetivo de conquistar o jogador, visto que os gráficos

¹ Neste trabalho, de modo geral, o termo “*videogame*” é utilizado para se referir à mídia, podendo, vez ou outra, se referir ao console/plataforma (*Playstation 3* ou *Nintendo Wii*, por exemplo) em que são jogados. Em inglês, o termo “*video game*” é usado para se referir a jogos eletrônicos.

² Neste trabalho, o termo “*game*” é utilizado para se referir a jogos de videogame, jogos eletrônicos.

(a parte visual dos games) não eram nada atraentes ou sequer formavam imagens discerníveis devido à limitação tecnológica e à falta do costume com a nova mídia. Era como justificar as ações do jogador dizendo que ele era um piloto de um tanque protegendo seu país em uma guerra, sendo que, visualmente, tanto o seu tanque quanto o inimigo são meramente quadrados de cores diferentes:



Figura 1: Capa de *Combat* (1977) para Atari 2600.

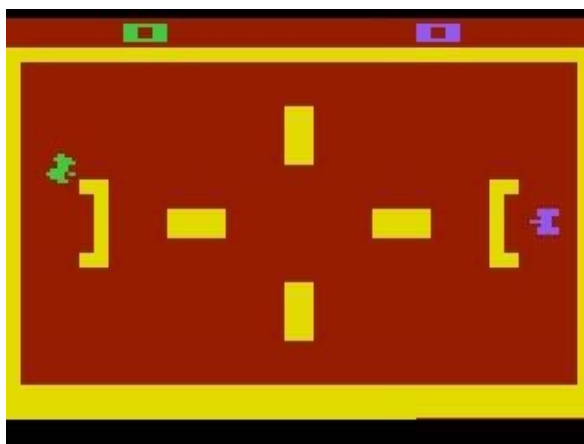


Figura 2: Imagem do game *Combat* (1977).

Em outras palavras, como não era possível exibir o objeto desejado com clareza (ou não se podia controlar como o jogador interpretaria o desenho do objeto), mini narrativas passaram a ser produzidas junto com os jogos. Existia a necessidade de deixar claro os objetivos ao jogador e dar motivação para que ele quisesse jogar o game. Caso contrário, os games nunca se desvincilhariam dos jogos que não são jogos de videogames – como jogos de cartas e tabuleiro, por exemplo – e sempre dependeriam de outros meios para explicarem suas regras – algo totalmente contrário à proposta do videogame.

A consequência disso foi a expansão dessas mini narrativas e, naturalmente, os games se inspiraram nas já consolidadas mídias narrativas. Passou a acontecer uma “cinematografização” dos games. Muitas desenvolvedoras de jogos eletrônicos passaram a inserir elementos do cinema nos games, atraindo, assim, um público maior: surgiram as chamadas *cutscenes* (filme com o qual não se pode interagir inserido em games, geralmente, entre capítulos a fim de complementar a história), um recurso que nasceu somente com a finalidade de desenvolver a parte narrativa dos jogos.



Figura 3: Imagem de *cutscene* do game *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (2015).

A verossimilhança no que diz respeito à figura humana passou a ser mais requisitada: a figura humana é um elemento muito importante para a expansão do público por tornar o game mais fácil de ser compreendido ao deixar de requerer do jogador repertório cultural ou familiaridade com a mídia; assim como acontece com o cinema *mainstream*.

Assim, os jogos eletrônicos começaram a adotar roteiros facilmente comparáveis aos de produções cinematográficas.

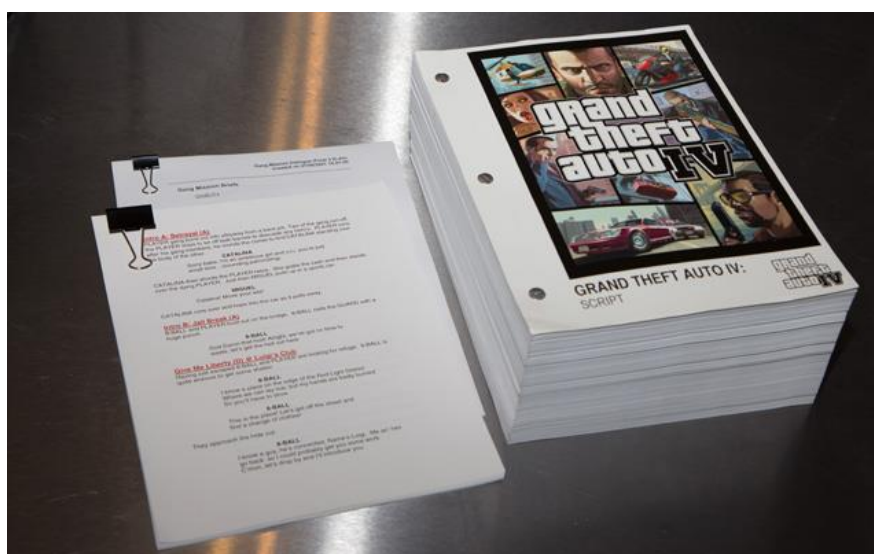


Figura 4: Comparação do roteiro de *Grand Theft Auto III* (2001) com o de *Grand Theft Auto IV* (2008).

Porém, assim como acontece com outras mídias, é possível dizer que os videogames também têm as suas vanguardas, aqueles que discordam das correntes de pensamento mais populares. A clara evolução dos gráficos e som dos jogos eletrônicos parece não ser suficiente para que alguns criadores acreditem que os jogadores se sentirão totalmente envolvidos por seus games. Por isso, mesmo com todo o aparato tecnológico à mão, há games que não têm tanto apelo do ponto de vista visual, mas que procuram cativar os jogadores através da demanda de outra característica humana: a parte emocional-criativa. Tais criadores acreditam que o jogador quer ter uma experiência única e que isso não tem necessariamente relação com imagens bonitas ou com uma história – ou que sequer exista história – contada através de palavras e/ou diálogos, como é feito no cinema.

Todas essas e outras diferenças de idéias em torno dos jogos eletrônicos geraram o que Suely Fragoso (2014, p. 58) chamou de “uma contenda que marcou o estudo de games entre o fim dos anos 90 e o início do século XXI”: “Ludólogos se concentram nas mecânicas dos jogos e rejeitam qualquer possibilidade de analisar jogos como narrativas, enquanto narratólogos³ discutem que os jogos são intimamente conectados a histórias” (FRASCA, 2003, p. 1, tradução nossa). Formou-se, então, o debate entre narratólogos e ludólogos e tanto o público quanto produtores de games tendem a um dos lados, mesmo que não se deem conta ou sequer tenham conhecimento dessas duas correntes de pensamento.

Vistos majoritariamente de forma preconceituosa, os videogames sempre foram associados a crianças ou a indivíduos pouco sociáveis ou a uma mera diversão descerebrada, sendo, há todos esses anos, subestimados com relação à sua capacidade de contar uma história. Porém, com o crescimento da comunidade gamer, esse segmento vem conseguindo destaque por conta da quantidade de dinheiro que ele movimenta e – mais importante para este trabalho – pela originalidade na maneira que os games têm em canalizar em um só produto todas as influências culturais e referências históricas de seus criadores.

³ Os termos “ludólogo” e “narratólogo” não são muito difundidos em português, o que poderia causar uma falta de compreensão ou múltiplas interpretações das argumentações apontadas. Por esse motivo, neste trabalho, os termos serão usados a partir da definição dada por Fernanda Silva, sendo os ludólogos estudiosos de games e, narratólogos, estudiosos de narrativa que entendem a possibilidade de se combinar narrativa e games (SILVA, 2009, p. 12).

De forma geral, pode-se dizer que há os *indie games* e os *AAA games*. *Indie games* são jogos produzidos por pequenas equipes. Em contrapartida, os *AAA games* (*triple A games*)⁴ são jogos criados por grandes estúdios, com orçamentos exorbitantes e equipes enormes. Geralmente, desenvolvedores de *indie games* não sentem tanta necessidade de adequar suas criações à idéias mercadológicas, resultando em games mais criativos e menos engessados.

Com o objetivo de demonstrar as peculiaridades e a capacidade que os videogames têm como mídia, este trabalho analisará o *indie game Hotline Miami* (2012) e apresentará a sua forma particular de tomar o lado dos ludólogos no debate entre narratologia e ludologia. O primeiro capítulo trará a definição de jogos e como ela se aplica aos jogos eletrônicos, e contará, brevemente, a evolução da maneira com que os games lidam com histórias. O segundo capítulo entrará em mais detalhes no debate entre narratólogos e ludólogos e aponta uma questão trazida pela comunidade *gamer* que surge por consequência desse debate: a dissonância ludonarrativa. O terceiro capítulo examinará os pormenores de *Hotline Miami* com a intenção de mostrar seu posicionamento contrário aos narratólogos no debate.

⁴ Fazendo uma correspondência com a indústria cinematográfica, os *AAA games* são *Hollywood* e os *indie games*, filmes independentes.

2 JOGO E GAMES

2.1 Jogos

Para Huizinga, jogos têm uma série de características fundamentais. A primeira é o fato de ser uma atividade livre. A segunda é que o jogo é “evasão da vida ‘real’ para uma esfera temporária de atividade com orientação própria” (HUIZINGA, 2000, p. 12). Huizinga ilustra essa característica comentando como as crianças têm noção de quando a brincadeira é de “faz-de-conta”. A terceira das características principais dos jogos é “o isolamento, a limitação” (HUIZINGA, 2000, p. 13). Huizinga aponta que o jogo se dá em espaço e tempo previamente determinados. A quarta característica que Huizinga cita é a ordem que o jogo necessita para acontecer: “[O jogo] Introduce na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada, exige uma ordem suprema e absoluta: a menor desobediência a esta ‘estraga o jogo’, privando-o de seu caráter próprio e de todo e qualquer valor” (HUIZINGA, 2000, p.14).

Pode-se afirmar então que, em linhas gerais, o jogo é uma atividade voluntária que tira o jogador da sua realidade para inseri-lo em outra, e se dá dentro de um lugar determinado (fora desse lugar o jogo não acontece mais), com determinadas regras impostas e tem uma duração determinada (depois dessa duração o jogo acaba). Games, apesar de serem eletrônicos, ainda são, como diz o nome, jogos. Portanto ainda caem sob as características definidas por Huizinga.

Em *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* (2005), com o objetivo de alcançar o que ele chama de modelo do jogo clássico (*classic game model*, em inglês), Jasper Juul reúne a definição de jogos de uma série de autores (Johan Huizinga, Roger Caillois, Bernard Suits, Avedon e Sutton-Smith, Chris Crawford, David Kelley e Salen e Zimmerman). Segundo Juul, seu modelo de jogo clássico⁵ tem como objetivo explicar o que relaciona os jogos de videogame com outros jogos e o que acontece nos limites dos jogos (JUUL, 2005, p. 23). Após a análise das definições de seus colegas, Juul apresenta a sua nova definição que se baseia em seis fatores (JUUL, 2005, p. 36, tradução nossa):

⁵ “Clássico” é usado porque seu modelo fala sobre a maneira tradicional com que os jogos são produzidos e se aplica a jogos de, pelo menos, 5000 anos atrás, segundo suas pesquisas (JUUL, 2005, p. 23).

- a) “Regras: jogos são baseados em regras;
- b) Resultado variável e quantificável: jogos têm resultados variáveis e quantificáveis;
- c) Valor do desfecho: são atribuídos valores diferentes para os diferentes desfechos em potencial (alguns são positivos e outros, negativos);
- d) Esforço do jogador: o jogador se esforça com o objetivo de influenciar o desfecho (jogos são desafiadores);
- e) Jogador ligado ao desfecho: o jogador se liga emocionalmente ao desfecho do jogo no sentido em que o jogador será vencedor e “feliz” no caso de um desfecho positivo, mas perdedor e “triste” no caso de um desfecho negativo;
- f) Consequências negociáveis: o mesmo jogo (mesmas regras) pode ser jogado com ou sem consequências na vida real⁶”.

E, depois, Juul resume:

Um jogo é um sistema baseado em regras com desfecho variável e quantificável, onde diferentes valores são associados a diferentes desfechos, o jogador se esforça com o objetivo de influenciar o desfecho, o jogador se sente emocionalmente ligado ao desfecho e suas consequências são negociáveis (JUUL, 2005, p. 36).

É importante mencionar que Juul defende que definir o que é um jogo facilita o processo de evolução do seu próprio conceito: “Ter uma definição de jogo também aponta para como podemos criar novos tipos de ‘jogos’ que tentam coisas que jogos anteriores não tentaram. É mais fácil quebrar as regras uma vez que se sabe delas” (JUUL, 2005, p. 28, tradução nossa).

Fazendo uso da mesma tática de Juul, Salen e Zimmerman (2004, cap. 7) comparam a definição de jogos dada anteriormente por colegas (David Parlett, Clark C. Abt, Johan Huizinga, Roger Caillois, Bernard Suits, Chris Crawford, Greg Costikyan, Avedon e Sutton-Smith) para chegar a sua própria. Ela é baseada nas seguintes idéias principais (SALEN e ZIMMERMAN, 2004, cap. 7):

- a) Sistema: no capítulo 5 Salen e Zimmerman (2004) afirmam que todo jogo pode ser encarado como um tipo diferente de “sistema” (pode-se encarar um só jogo como um sistema matemático ou sistema social, por exemplo) cada um com suas particularidades;

⁶ Um exemplo de consequências na vida real dado por Juul é que, por mais que se possa jogar por diversão é impossível jogar em um cassino em Las Vegas sem apostar dinheiro de verdade (JUUL, 2005, p. 41).

- b) Jogadores: um jogo é algo que um ou mais indivíduos jogam ativamente. Jogadores interagem com o sistema de um jogo a fim de ter a experiência de jogar o jogo;
- c) Artificial: jogos não invadem o limite de espaço ou tempo da chamada “vida real”. Apesar de os jogos obviamente acontecerem dentro do mundo real, artificialidade é uma das suas características mais notáveis;
- d) Conflito: todos os jogos incorporam uma disputa de poderes. A disputa pode ter várias formas, de cooperação à competição, de conflito solitário com um sistema de um jogo a conflito social entre jogadores. Conflito é vital para jogos;
- e) Regras: delimitando o que o jogador pode ou não fazer, as regras fornecem a estrutura de onde o jogo emerge;
- f) Desfecho quantificável: jogos têm um desfecho ou objetivo quantificáveis. Na conclusão de um jogo, o jogador perdeu ou ganhou ou recebeu algum tipo de ponto representado por números. Um desfecho quantificável é geralmente o que diferencia um jogo de outras atividades recreativas menos formais.

Salen e Zimmerman resumem: “Um jogo é um sistema em que jogadores interagem em um conflito artificial, definido por regras, que resulta em um desfecho quantificável” (SALEN e ZIMMERMAN, 2004, cap. 7, tradução nossa).

2.2 Jogos de videogame (games)

Diante do surgimento dos *role-playing games*⁷ – jogo em que as regras podem ser modificadas por um jogador-mestre – e do videogame, Juul problematiza a própria definição apresentada do modelo do jogo clássico. Então, ele analisa cada elemento do modelo tendo em mente a nova mídia (JUUL, 2005, p. 53-54, tradução nossa):

- a) “Regras: enquanto que os games seguem regras tanto quanto outros jogos, eles se diferenciam do modelo do jogo clássico porque, agora, quem controla as regras é um computador. Isso dá aos games muito mais flexibilidade, permitindo novas regras com as quais humanos não conseguiriam lidar, tirando a responsabilidade dos jogadores de fiscalizar regras e possibilitando que o jogador jogue jogos mesmo cujas regras são desconhecidas;

⁷ Jogos em que os personagens são assumidos pelos próprios jogadores.

- b) Desfecho variável: em muitos casos, o computador pode agir como um juiz a fim de determinar o desfecho de um jogo com bases em eventos que não seriam imediatamente discerníveis para humanos. Em jogos online persistentes, o jogador nunca chega a um desfecho definitivo, só a um temporário quando ele se desconecta do jogo;
- c) Valor do desfecho: simuladores de fim aberto como *The Sims* mudam o modelo de jogo clássico ao remover objetivos, ou mais especificamente, por *não* descrever alguns dos possíveis desfechos tão bem quanto outros;
- d) Esforço do jogador: a natureza não física dos games significa que o esforço do jogador pode trabalhar de novas maneiras. Por exemplo, um jogador pode controlar um grande número de unidades automáticas em um jogo de estratégia em tempo real, o que não seria possível em um jogo não eletrônico;
- e) Ligação com o desfecho: um simulador de fim aberto não tem um estado específico de vitória ou derrota e isso dá ao jogador uma relação menos bem definida com o desfecho;
- f) Consequências negociáveis: talvez esteja implícito no modelo de jogo clássico que um jogo é limitado no tempo e no espaço; o jogo tem duração e lugar específicos. Jogos disseminado⁸, jogos baseados na sua localização, e alguns jogos *live-action*⁹ como *Majestic* (Anim-X 2001) onde ligações de telefone reais fazem parte do jogo”.

É muito importante ressaltar que o fato de os games ensinarem as regras para os jogadores os diferencia muito dos jogos não eletrônicos porque torna o jogador independente de outros jogadores. Um jogo não eletrônico exige que as regras sejam passadas por um jogador. A primeira partida de futebol, por exemplo: antes de jogar, o jogador precisa que alguém que já saiba as regras explique como o jogo funciona, senão o jogo não acontece de forma plena. O videogame entra como uma forma de explicar as próprias regras sem intermédios de pessoas, permitindo que sejam jogados por uma pessoa apenas.

⁸ Tradução nossa de “pervasive games”. Trata-se de jogos que unem o universo virtual com o real. Em *Uncle Roy All Around You* (2003), por exemplo, havia jogadores controlando um personagem de computador instruindo – através de mensagens de celular – jogadores que andavam pelas ruas de Londres com o objetivo de fazê-los chegar ao lugar definido virtualmente pelo game.

⁹ Termo que define quando há seres humanos reais atuando em algo que originalmente não teria (exemplo: a adaptação do desenho animado *Speed Racer* (1967) para o filme com atores *Speed Racer* (2008)).

Salen e Zimmerman também apontam os elementos mais notáveis que os jogos eletrônicos/digitais têm em abundância se comparados com de jogos não eletrônicos. Eles utilizam uma partida *deathmatch* – onde vence o jogador que sobreviver no campo de batalha – do jogo *Quake* (1996) para ilustrar os elementos (SALEN e ZIMMERMAN, 2004, cap. 8, tradução nossa):

- a) “Imediata mas estreita interatividade: o controle do jogo requer manipulação hábil do mouse e do teclado, com resposta instantânea do sistema;
- b) Manipulação de informação: como todo jogo digital, *Quake* manipula informação, desde os dados 3D que definem o mapa da arena até a forma com que os movimentos do jogador existem, mas são escondidos dos outros jogadores;
- c) Sistemas complexos automatizados: o motor gráfico, rotinas de controle, inteligência artificial do adversário, e todos os outros aspectos do jogo são automatizados;
- d) Comunicação em rede: as partidas online criam fóruns que enriquecem a interação social entre os jogadores”.



Figura 5: Imagem do game *Quake II* (1997).

Salen e Zimmerman (2004, cap. 8) apontam que durante uma partida *deathmatch* de *Quake* esses quatro elementos se sobrepõem e operam simultaneamente, proporcionando a experiência geral do jogo.

Não se pode afirmar que as definições de jogos e games de Salen e Zimmerman e Juul apresentadas são idênticas, mas há muita semelhança entre elas. E, por sua vez, tais

definições não são drasticamente diferentes da definição de jogo apresentada por Huizinga em *Homo ludens* (cuja primeira edição foi lançada em 1938). Pode-se dizer até que parecem uma versão atualizada do que foi definido por Huizinga.

É interessante apontar que, idealmente, não existem os “desmancha-prazeres”¹⁰ mencionados por Huizinga (2000, p. 15) nos videogames porque, supostamente, os jogadores não podem quebrar as regras impostas pelos jogos eletrônicos – mas há métodos de burlar tais regras intencionalmente (chama-se *cheating*) ou sem intenção (quando o jogo não funciona como deveria e abre alguma possibilidade antes impossível ao jogador: o chamado *bug*).

2.3 Breve história dos videogames e games narrativos

A pesquisa de Givaldo dos Reis (2005) revela que, apesar de algumas discordâncias, Willy Higinbotham é considerado o inventor do videogame e que o seu primeiro jogo foi *Tennis Programming* (1958) que ficou mais conhecido como *Tennis for Two*. O game era exibido em um osciloscópio – um instrumento de medida eletrônico que mostra seus resultados em um monitor – e processado por um computador analógico (REIS, 2005, p. 44-45). O jogo simulava uma partida de tênis.

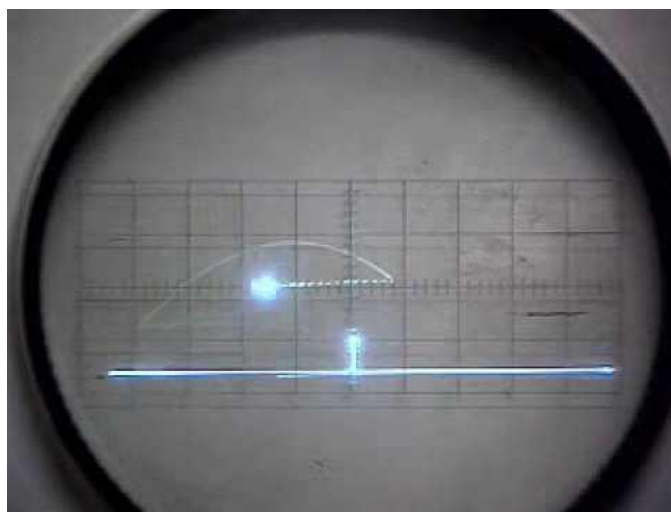


Figura 6: Imagem de um osciloscópio rodando *Tennis for Two* (1958).

O primeiro grande exemplo da indústria, *Pong*, viria a ser lançado em 1972, sendo o seu sucesso tão grande que foi produzida a sua versão doméstica, o *Home Pong*, em 1974. Além disso, foram produzidas várias versões do game para os mais diversos consoles – como *Binatone TV Master MK4*, *Bingo TVG-203*, *BST*, *Intel Universal Teleplay*, *Continental Edison Jv 2701*, *Markint 4a*, *SOE Occitel 5000*, *Magnavox Odyssey*

¹⁰ Jogador que desrespeita ou ignora regras, quebrando a ilusão do jogo.

2000, Radiola JET T02M, Radofin Tele-Sports, Scomark 8 Sport Tele, Hanimex TVG8610, Univox e SEB Telescore 750-00. *Pong* é o game responsável pelo surgimento da indústria do videogame por conta da sua popularização (REIS, 2005, p. 49-50). Assim como *Tennis for Two*, *Pong* simulava uma partida de tênis.



Figura 7: Imagem de um monitor exibindo uma partida de *Pong* (1972).

Em 1977, foi lançado o console *Atari VCS* que viria a ser chamado de *Atari 2600* (REIS, 2005, p. 52), mas ele só chegou ao Brasil nos anos 80 onde fez muito sucesso (GODOY, 2014). O *Atari VCS* foi lançado junto com 9 games: *Air-Sea Battle*, *Basic Math*, *Blackjack*, *Combat*, *Indy 500*, *Star Ship*, *Street Racer*, *Surround* e *Video Olympics*. Fazendo uma tradução livre dos nomes desses games, é possível deduzir do que eles se tratam. Por exemplo: *Basic Math* é um game em que o jogador executa operações matemáticas básicas; *Blackjack* – chamado de “21” em português – é um famoso jogo de cartas; *Indy 500* é um jogo baseado na tradicional corrida de 500 Milhas de Indianápolis, Estados Unidos. É provável que o jogador que quiser jogar os games citados já tenha um conhecimento prévio sobre o assunto e já tenha uma noção de como será o jogo (ao menos os objetivos), mesmo sem ter visto uma imagem deles.



Figura 8, 9 e 10: Imagens dos games *Basic Match*, *Blackjack* e *Indy 500* (1977), respectivamente.

Com o surgimento do console que recuperou a indústria dos games após sua queda em 1984, o NES (*Nintendo Entertainment System*, 1985), os títulos de lançamento¹¹ foram ligeiramente mais inovadores: *10-Yard Fight*, *Baseball*, *Clu Clu Land*, *Duck Hunt*, *Excitebike*, *Golf*, *Gyromite*, *Hogan's Alley*, *Ice Climber*, *Kung-Fu Master*, *Pinball*, *Soccer*, *Stack-Up*, *Super Mario Bros.*, *Tennis*, *Wild Gunman* e *Wrecking Crew*. Fazendo uma tradução livre do nome de alguns desses games também consegue-se deduzir sobre o que se tratam: *Baseball* simula uma partida de baseball; *Golf* simula uma partida de golfe; e *Tennis* simula uma partida de tênis.



Figura 11 e 12: Imagens dos games *Baseball* e *Golf* (1985), respectivamente.



Figura 13: Imagem do game *Tennis* (1985).

É possível notar uma semelhança no que diz respeito aos títulos de lançamento dos casos citados: havia uma clara tendência de se fazer games baseados em princípios já existentes; por vezes em idéias de fora do universo dos games, ou até, dos jogos (como

¹¹ Nesse caso, são games que são lançados junto com a sua respectiva plataforma.

Basic Math, por exemplo). Games como *Pong*, *Golf*, *Baseball* e *Blackjack* são totalmente baseados em jogos já existentes no mundo não eletrônico, com regras já definidas e, inclusive, bem consolidados. Retomando a dita “cinematografização” dos games mencionada na Introdução: por se tratar de uma mídia nova, é completamente natural reparar que os primeiros desenvolvedores de jogos de videogame usavam outros tipos de jogos/mídias como “muletas” para suas primeiras criações.

A Chegada do Trem na Estação (Auguste e Louis Lumière, 1895) é um filme de menos de um minuto que mostra um trem chegando a uma estação. Apesar de ter sido um acontecimento incrível na época, hoje, após tantos anos de desenvolvimento da linguagem cinematográfica e da tecnologia, pode-se dizer que não é um filme conforme os compreendemos hoje – e nem o poderia ser. Os irmãos Lumière não poderiam pensar em usar diversos planos para a cena uma vez que eles foram as primeiras pessoas no mundo a produzir aquele tipo de material. Além disso, o dia da exibição do filme ficou marcado como “o dia em que a platéia fugiu da sala acreditando que o trem sairia da tela” (SANTA’ANA, 2014), mostrando como a falta de familiaridade com uma nova mídia pode ser algo assustadoramente impactante para os consumidores finais da cadeia.

Assim como a exibição deste primeiro filme foi uma experiência totalmente inocente e imatura aos olhos modernos para ambas as partes envolvidas (criadores e consumidores), os primeiros passos do videogame também foram inocentes e imaturos: é inevitável quando não se tem conhecimento sobre a linguagem de uma nova mídia ou aparato técnico disponível. Lançar games de esporte junto com as plataformas dessa nova mídia foi uma ótima forma de apresentar os videogames para o mundo; senão a única.

É fácil, hoje, pensar em diferentes idéias para a criação de um novo jogo eletrônico. Mas, assim como os irmãos Lumière, os primeiros desenvolvedores de games estavam experimentando com suas novas ferramentas. E, instintivamente, foram criados games de esportes. Esportes já têm regras definidas, precisam acontecer em um espaço delimitado e têm duração específica (nenhum esporte é infinito). Esportes já são jogos – como definidos por Huizinga – com desfecho quantificável (a distribuição de pontos define qual time é o vencedor e qual é o perdedor), conforme a definição de Salen e Zimmerman¹².

Com a idéia em mente, bastava executar a transição desses jogos para a linguagem eletrônica. Fazendo uso de esportes como tema para os games os desenvolvedores só se

¹² Ver seção 2.1 Jogos deste trabalho.

beneficiaram. Além da ausência de necessidade de se criar um jogo novo (o esporte já é um jogo pronto), esportes são jogos de fácil reconhecimento por parte do público. Em outras palavras, é provável que os jogadores já conheçam as regras de antemão. E o fato de esportes muitas vezes serem jogados em equipe, games esportivos estimulam os jogadores a se reunir com outros jogadores, seja para jogar competindo ou cooperando, difundindo, assim, o produto e a linguagem do videogame.

Porém, assim como os diretores de cinema, os desenvolvedores de games queriam mais. Mais jogos, mais complexidade, mais interesse, mais público. Em vez de apenas “traduzir” um jogo para sua forma eletrônica, o próximo passo seria criar novos games e, para tanto, histórias¹³ – mesmo que mínimas – passaram a ser necessárias. Gustavo Audi comenta que o crescimento do uso das narrativas nos games está associado a fatores econômicos, sociais e tecnológicos.

Na crise dos videogames na década de 1980, o uso da narrativa apareceu como um suporte de renovação dos jogos – não bastavam apenas jogos baseados em regras e ações. Desta forma, o uso de narrativas, mesmo bem simples, eram estratégias para continuar a atrair o público. Na década de 1990, a demanda por obras maduras estimulou a criação de jogos com conteúdos dramáticos e cenários mais realistas e semelhantes à própria existência. O uso da narrativa representou uma ferramenta para a simulação destes novos anseios e expectativas. [...] através de uma história pessoal [do personagem que o jogador controla] mais elaborada, a narrativa foi usada no sentido de criar laço emocional – os jogos passaram de passatempo para uma verdadeira experiência social. (AUDI, 2012, p. 49).

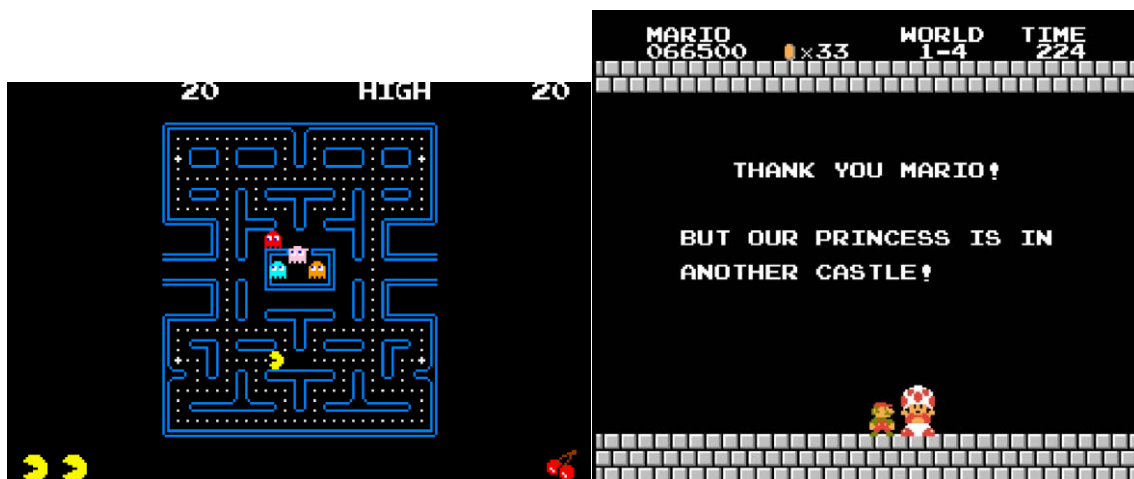
Audi utiliza o famoso *Super Mario Bros.* (1983) para mostrar um exemplo mínimo de narrativa: “Em *Mario Bros* (1983), não há uma introdução dramática, o jogo começa direto na ação do personagem: quem é Mario? Quem é aquela mulher que ele salva? Por que aquilo está acontecendo? ” (AUDI, 2012, p. 50). Audi também diz que, com o objetivo imergir o jogador em um universo ficcional, o jogo narrativo de aventura utiliza tanto aspectos lúdicos (como regras, objetivos, exploração e ação) quanto aspectos narrativos (como roteiro, enredo e personagens) (AUDI, 2012, p. 19).

Audi sugere que os games narrativos sejam separados em três categorias (AUDI, 2012, p. 50):

¹³ O trabalho não tem a intenção de afirmar que houve um momento na História em que existiam apenas games esportivos, onde não existia nenhum game com traços de enredo. Tampouco afirmar que, por serem mais antigos, os consoles citados não podem ter história. A intenção foi apontar como a tradução de um jogo para game acelera o processo de desenvolvimento dos videogames e aceitação por parte do público.

- a) Ação + Sugestão (exemplo *Pac-man* (1980)): envolve ação com identificação, que pode ser um personagem/figura (*pac-man*) ou fazendo alusão a outras mídias (um filme, por exemplo);
- b) Ação + Apresentação (exemplo *Super Mario Bros.* (1983)): acrescenta uma narrativa no próprio jogo, mas de maneira indireta; a ação não exige que o jogador conheça a história. Esta se faz presente através de outro formato, como a capa do jogo ou material de divulgação;
- c) Participação: (exemplo *role-playing games*, como *Dragon Age* (2009)): utiliza a ação do jogador para simular a participação direta sobre o enredo.

Com base na divisão feita por Audi, pode-se dizer que, de maneira geral, para um game ser narrativo ele precisa ter um personagem com o qual o jogador possa se relacionar – que tenha algum tipo de reação emocional diante a conflitos, um roteiro, em outras palavras – mas não precisa ter seu enredo inserido no próprio game; a história pode vir por outra mídia (como a capa do jogo, por exemplo).



Figuras 14 e 15: Imagens de *Pac-man* (1980) e *Super Mario Bros.* (1983), respectivamente.

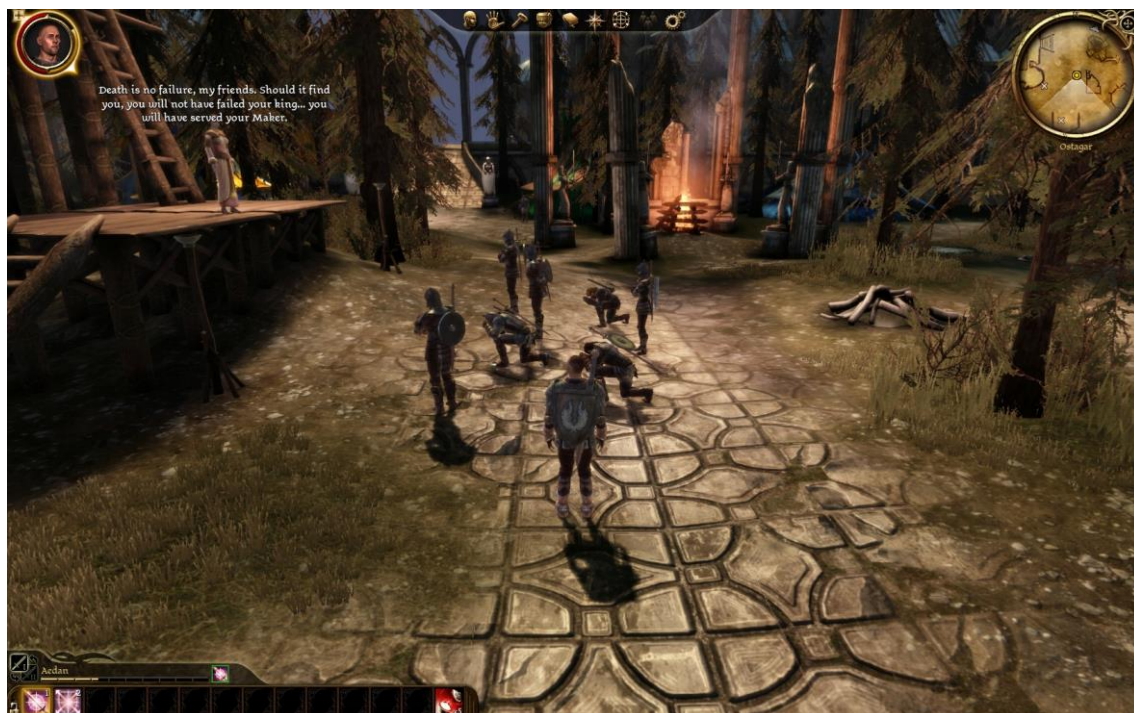


Figura 16: Imagem de *Dragon Age Origins* (2009).

3 ESTUDOS DE GAMES

Grande parte dos trabalhos sobre games/jogos os analisam de forma crítica fazendo uso, também, de outras disciplinas acadêmicas das Ciências Humanas como Psicologia e Design. Este trabalho tratará de dois eixos de grande importância para os estudos de games: a narratologia e a ludologia.

Pode-se dizer que a criação do videogame foi tão importante para o estudo de jogos que, mesmo já havendo publicações sobre o assunto (*Homo ludens* de Huizinga é de 1938 e o estudo sobre o jogo e a sociedade *Les jeux et les hommes*¹⁴ de Roger Caillois, de 1958), o termo “ludologia” foi popularizado¹⁵ em 1999 com o artigo *Ludology meets Narratology*, onde Gonzalo Frasca utiliza o termo para se referir quase que exclusivamente a videogames e não a jogos em geral (JUUL, 2005, p. 16). Por outro lado, a narratologia é muito mais antiga, tendo sua origem na *Poética* de Aristóteles e no estudo de mídias clássicas já consolidadas como teatro, filmes e romances (JUUL, 2005, p. 15).

Fernanda Silva aponta os motivos que levaram ao início da discussão entre narratólogos e ludólogos:

A tentativa de distanciar o jogo da narrativa é consequência de dois movimentos paralelos: um, a proposição de que a narrativa é fundamental para o jogo e que jogos com melhores narrativas são superiores (e mais vendáveis); o outro, a utilização freqüente de parâmetros do estudo da narrativa no campo dos videogames, em função de seu desenvolvimento recente. Essas duas suposições levaram a vários protestos de independência por parte dos estudiosos de jogos, defendendo a especificidade de seu objeto em relação à narrativa (SILVA, 2009, p. 98).

Apesar de historicamente ludologia e narratologia terem sido consideradas formas opostas de se analisar o mesmo objeto (games) a discussão parece não fazer mais muito sentido para adeptos dos dois “lados”. O ludólogo Gonzalo Frasca propõe que “a nossa [dos ludólogos] intenção não é substituir a abordagem narratológica, mas sim complementá-la” (FRASCA, 1999, não paginado, tradução nossa). E, mais recentemente, em 2013, a narratóloga Janet Murray fez um post em seu blog *Inventing the Medium*¹⁶ comentando uma imagem que viu na internet: “Eu acredito que a discussão Ludologia/Narratologia está ultrapassada. Meu indício favorito da mudança dessa

¹⁴ *O jogo e os homens*, em português.

¹⁵ O primeiro uso de “ludologia” que se tem notícia até a publicação deste trabalho foi feito por Per Maigaard no artigo *About Ludology* de 1951 (JUUL, 2013).

¹⁶ <http://inventingthemedium.com/2013/06/28/the-last-word-on-ludology-v-narratology-2005/>

discussão aconteceu há uns anos quando [o ludólogo Aarseth] Espen anunciou que estava estudando elementos narrativos em games” (MURRAY, 2013, tradução nossa).

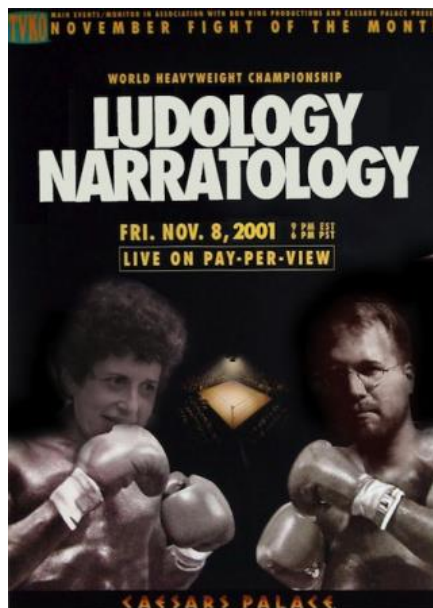


Figura 17: Imagem comentada por Murray: ela, à esquerda, representando a narratologia e Espen, à direita, representando a ludologia.

Mas mesmo que a discussão tenha sido superada, o debate “ludologia x narratologia” ainda é a base para que os estudos de games sejam apresentados. Ainda é a melhor e mais didática forma de tratar o assunto por apresentar pontos comparando entre si correntes de pensamento tão importantes para o estudo de games.

3.1 Narratologia

Contar histórias é natural do ser humano. Quando um fato é comunicado a uma pessoa – seja por escrita, fala ou visualmente – uma história está sendo contada, já que não é possível retirar da história a maneira como ela está sendo transmitida/contada/comunicada. Essa comunicação depende inteiramente da pessoa que está relatando os fatos e isso que é narrar¹⁷.

Apesar de, em sua origem, a narrativa ter sido usada, provavelmente, apenas para transferência de informações úteis para a sobrevivência e entendimento do funcionamento da natureza, não deve ter passado muito tempo até que histórias fossem criadas com o objetivo de entreter (SILVA, 2009, p. 61). Silva aponta como a palavra narrativa, hoje, se refere mais a uma estrutura do que ao conteúdo que ela transmite. Essa estrutura “pode

¹⁷ Silva cita Lamarque: “Narrar é o ato de contar histórias” (SILVA, 2009, p. 61).

ser dividida em história (o “o quê” da narrativa) e em discurso (o “como” da narrativa)” (SILVA, 2009, p. 61-62).

Amplamente analisado sob várias perspectivas diferentes, o estudo de narrativas foi também aplicado ao universo digital e, por consequência, aos games. Silva aponta que, em *Narrative as Virtual Reality* (2001), Marie-Laure Ryan determina que “a imersão narrativa ocorre em três níveis: a) espacial, em resposta ao cenário, b) temporal, em resposta ao enredo, c) emocional, em resposta aos personagens” (SILVA, 2009, p. 73). E, apesar de Ryan não se referir somente a narrativas digitais, é possível afirmar que as características citadas são totalmente aplicáveis aos games:

- a) Imersão espacial: games, assim como jogos não eletrônicos, acontecem dentro de um espaço delimitado. No caso, dentro do seu universo virtual que, por sua vez, é observado através de uma tela (uma televisão ou um monitor de um computador);
- b) Imersão temporal: Ryan ilustra a imersão temporal – que está relacionada ao desenrolar da história – com uma partida de *baseball*. Os torcedores ficam tão envolvidos no jogo que, se fosse possível, eles mesmos jogariam pelos seus times, mas são obrigados a se contentar em imaginar os mais diferentes cenários possíveis diante da situação dada no campo dentro do limite de tempo da partida (SILVA, 2009, p. 74). No caso dos games acontece a mesma coisa com exceção de que, nos games, o jogador (equivalente ao torcedor do exemplo do *baseball*) age diretamente na história que lhe é apresentada – sendo ela limitada por tempo em seu universo ou não;
- c) Imersão emocional: assim como em outros tipos de mídia, há, nos games, personagens que evocam sentimentos dos jogadores – mesmo se tratando de um ambiente virtual e ficcional.

Tanto filmes quanto livros e games podem ser analisados pelos três níveis de imersão aqui definidos. E as três mídias necessitam que o consumidor final (espectador para filmes, leitor para livros e jogador para games) queira ser imerso. Para tanto, o consumidor precisa se desprender momentaneamente da realidade em que se encontra – “se suspender sua incredulidade” (SILVA, 2009, p. 74). Porém, só o game pode ser considerado um drama interativo, pois a performance do jogador cria uma nova narrativa dentro de um universo já estruturado dentro do game: “Ademais, o drama interativo, além de jogo, é narrativa. Seu objetivo – não o do jogador, mas o da produção em si – é viabilizar a construção de uma narrativa pelo jogador a partir de sua atuação como

personagem da história” (SILVA, 2009, p. 14). O videogame se destaca de outras mídias narrativas por unir imersão e interatividade.

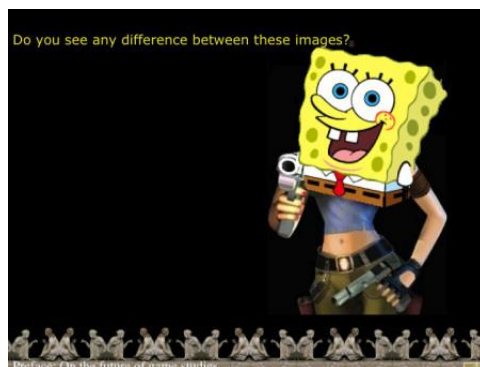
Na entrevista *Ramblin’ Research*¹⁸, de 2011, fica claro que Murray acredita que os videogames surgiram como uma “solução” ao “problema” que se tem ao contar histórias, por serem uma alternativa extraordinária no campo das narrativas e o fazerem de uma forma que outras mídias não podem por exigir a ação do seu consumidor. Murray fala sobre como se sente sortuda de viver no período histórico onde essa nova mídia – o videogame – exista por considerar os games tão educacionais e estimulantes que elevam a nossa habilidade de entender o mundo. Ela fala sobre como a palavra “jogo” é tão importante que a utilizamos como metáfora diariamente quando falamos de relacionamentos e política, por exemplo. Para Murray, já olhamos para a vida como se ela fosse um jogo quando tentamos analisar problemas isolando-os e buscando soluções das mais variadas naturezas. Por isso, Murray acredita que

Agora que temos uma mídia onde se pode navegar em múltiplas direções, que pode ser definida em parâmetros por seguir uma ‘receita’, podemos contar histórias muito mais complicadas. Você pode contar histórias com sequências múltiplas onde todas sejam formas diferentes de se olhar a mesma coisa, mas, ainda sim, coerentes (Murray na entrevista *Ramblin’ Research*, 2011, tradução nossa).

Em uma tentativa bem-humorada de demonstrar a importância da narrativa nos games, durante a convenção de 2005 da *Digital Games Research Association*, Murray apresentou as seguintes imagens:



¹⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=hxusK2zbfY0>



Figuras 18, 19 e 20: Imagens de Lara Croft, uma peça de xadrez e Lara Croft com a cabeça do Bob Esponja, respectivamente.

Na primeira imagem está uma personagem muito famosa no universo gamer que será mencionada mais à frente neste trabalho: a destemida Lara Croft. Na segunda imagem há uma peça de xadrez. Na terceira imagem vê-se a Lara Croft com a cabeça do Bob Esponja, um personagem de desenho animado. O argumento aqui seria: o personagem que o jogador controla altera significativamente a experiência. Analisando os games apenas como mecânicas, objetivos e resultados quantificáveis seria um desperdício do potencial narrativo que a mídia pode fornecer. Lara Croft e a peça de xadrez, nesse caso, são projeções do jogador no jogo. Murray, com as imagens, insinua que não é possível a substituição de uma pela outra com sucesso.

Murray acredita que os games são um marco na maneira de se contar histórias e que isso, naturalmente, nos ajuda a evoluir como pessoas e facilita nosso entendimento da vida na medida que altera a nossa visão dos problemas e do mundo. Mas, para os ludólogos, os games não deveriam ser estudados como uma nova maneira de se contar histórias.

3.2 Ludologia

Na introdução de *The Gaming Situation* (2001) há uma frase de Markku Eskelinen que, mesmo fora de contexto, parece resumir bem a posição dos ludólogos nessa discussão: “Se eu jogo uma bola na sua direção eu não espero que você a deixe cair e espere até que ela comece a contar histórias” (ESKELINEN, 2001, tradução nossa).

Apesar de, como já mencionado, a discussão entre ludólogos e narratólogos ser muito mais branda e amigável hoje em dia, alguns estudiosos de jogos, com o objetivo de fundar um novo campo de estudo exclusivo para jogos/games – sem utilizar outras mídias para análise, como a narratologia faz –, se posicionaram de forma muito radical no debate (SILVA, 2009, p.12): uma manobra comum de movimentos que querem ter suas opiniões

ouvidas ou que têm caráter separatista. Para os ludólogos não parecia muito “correto” com a mídia compará-la com outras quando essa tem muitas características que a diferenciam do restante como as mecânicas dos games, a sua parte prática. Mas, principalmente, não parecia ser “justo” desconsiderar um dos fatores que mais destacam o videogame: a ação humana nos games influencia diretamente a forma como seus elementos são apresentados e experimentados.

Com o objetivo de separar totalmente games do conceito de narrativa e evitar associações entre os dois (como o termo “ficção interativa”) Jasper Jull, em *A Clash Between Game and Narrative* (JUUL, 1998), procura definir características de mídias narrativas tradicionais e compará-las com games e espera encontrar discrepâncias suficientes para argumentar sua opinião. Jull aponta alguns pontos como (1998, não paginado):

- a) A importância de sequências fixas nas mídias tradicionais. Jull exemplifica falando como é fácil reconhecer um filme de *Sherlock Holmes* se o espectador conhecer os livros, mas que não é possível deduzir a história original de *Star Wars* enquanto se joga um game de *Star Wars* já que o jogador tem uma relativa liberdade em influenciar os rumos que o jogo toma;
- b) O tempo é tratado diferente nas narrativas e nos games. Como mencionada na seção 3.1 Narratologia, a narrativa é dividida em história (conteúdo) e discurso (desenrolar). Jull aponta que existem três tempos diferentes quando lemos um romance: o tempo narrado (acontecimentos do livro), o tempo de narração (quando o narrador do livro expõe fatos anteriores aos acontecimentos do livro com o objetivo de contextualizar) e o tempo de leitura propriamente dito. Mas em um jogo como *Doom* (1993), por exemplo, as diferenças temporais não existem. O que é exibido na tela não pode ser chamado de passado ou futuro porque é modificado sempre que o jogador decide disparar uma arma ou usar um kit médico para curar seus ferimentos. Ou seja, os três tempos da narrativa entram em colapso sempre que existe interatividade. Em outras palavras, o par história/discurso é insignificante nos games por, simplesmente, não ser possível definir tal dualismo na mídia. Jull, ainda, menciona a impossibilidade de *flashbacks* e *flash forwards*¹⁹ em *Doom* porque saltos no tempo desconsiderariam as consequências das ações do jogador;

¹⁹ Série de fragmentos que são inseridos em uma história com objetivo de mostrar eventos anteriores (no caso dos *flashbacks*) ou posteriores (no caso dos *flash forwards*) aos acontecimentos de uma trama.



Figura 21: Imagem de *Doom* (1993).

- c) Games utilizam um recurso chamado enquadramento narrativo²⁰. Em outras palavras, pequenas frações de história são suficientes para videogames. Jull ilustra isso falando que uma premissa de *Space Invaders* (1978) é facilmente assimilada pelo título e pelo simples fato de já existirem histórias de ficção científica que tratam do tema: uma história clichê com um final previsível e um game que nunca alcança esse final (e fica cada vez mais difícil) é o modelo clássico de games de ação.



Figura 22: Imagem de *Space Invaders* (1978).

²⁰ Tradução livre de “narrative frames”.

Jull também menciona que na caixa de *Neoclyps* (1984) havia “Você é o mocinho. Sua missão é destruir os bandidos” escrito. Jull conclui que enquadramentos narrativos em games de ação nunca tiveram importância a não ser categorizá-los para facilitar sua venda. Jull ainda fala como *Myst* (1993) que, supostamente, é um jogo narrativo, na verdade, não faz o jogador experimentar a narrativa, uma vez que os objetos espalhados no mapa do jogo (diários e vídeos, por exemplo) contam uma história que já aconteceu no universo do game e não os acontecimentos do “presente” do jogo.



Figura 23: Imagem de *Myst* (1993).

Jull também aponta como a repetibilidade²¹ – um fator intrínseco aos games – pode ser arruinado pela adição de narrativas uma vez que o “fim da história” é comumente associado ao “fim da experiência” nas mídias tradicionais narrativas. Conhecer o universo de um game de ação independe do enquadramento narrativo em que ele se encontra;

- d) Jull sugere dividir um game em dois: o programa e o material. O material seria a parte herdada das outras mídias narrativas: o visual e o som, por exemplo. O programa é a parte “jogo” do game, ou seja, as regras e a parte *software* do jogo eletrônico. Basicamente, não há um game cujo programa alcança o que o material estabeleceu por limitações técnicas e limitações de regras. Então, por exemplo, no já mencionado *Myst* o jogador foi sugado para dentro de um livro e, supostamente, pode explorá-lo como quiser. Mas, devido às limitações, isso não é totalmente verdade. Se o jogador precisar pressionar um botão em um local com água, o game permitirá. Por

²¹ Tradução de *repeatability*.

outro lado, o jogador não poderá molhar suas mãos na água que cobre o botão, mesmo que queira. Primeiramente, porque desenvolver um jogo em que todas as ações são possíveis demanda uma tecnologia que ainda não foi desenvolvida. E, em segundo lugar, porque apresentar todas as possibilidades que o jogador pensar como, de fato, possíveis iria confundi-lo, dificultando que o objetivo final do game fosse alcançado;

Em um tom mais extremista e enfático, Eskelinen afirma que:

[...] histórias são apenas ornamentos desinteressantes ou papéis de presente para games, e dar qualquer ênfase em estudos de ferramentas de marketing dessa espécie é puro desperdício de tempo e energia. Não surpreende que mecânicas de games [em geral] estão sofrendo com lentos e até letárgicos estados de desenvolvimento visto que elas são constantemente e intencionalmente confundidas com mecanismos narrativos ou teatrais ou cinematográficos (ESKELINEN, 2001, tradução nossa).

Mas, apesar dos ataques, Murray cita uma curiosa entrada que Espen Aarseth fez no extinto blog *Ludonauts*: “A real ironia no ‘debate’ ‘ludologia vs narratologia’ é que virtualmente todos os autoproclamados ludólogos são, na verdade, treinados em narratologia. Vai saber” (MURRAY, 2005, tradução nossa).

3.3 Dissonância ludonarrativa

Para introduzir o conceito de dissonância ludonarrativa, é necessário, primeiro, elucidar o que o termo abrange. Para tanto, serão usadas definições apresentadas por Salen e Zimmerman.

No capítulo *Games as Narrative Play*, Salen e Zimmerman (2004, cap. 26), ao contrário do que é feito em outros estudos, não colocam em questão se games são histórias nem se questionam como desenvolver novas e melhores narrativas porque "esse tipo de questionamento tem como foco a natureza da narrativa e não o papel de narrativas que são vividas através do *game play*²²" (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, cap. 26, tradução nossa). A grande questão para Salen e Zimmerman não é se games são narrativas, mas de que forma eles (ou parte deles) são – ou podem vir a ser – narrativas. E, com isso em mente, concluem que há duas categorias principais de narrativas em jogos: narrativa

²² *Game play* é a interação formalizada que ocorre quando o jogador segue as regras de um jogo e experienciam seu sistema ao jogá-lo (SALEN E ZIMMERMAN, 2006, cap. 26).

embutida²³ e narrativa emergente²⁴.

- a) “Narrativa embutida é conteúdo narrativo pré-gerado que existe antes da interação do jogador com o jogo. Modelada para fornecer motivação para os eventos e ações do game, os jogadores experienciam a narrativa embutida como contexto histórico [...] A narrativa embutida também estabelece o arco de história principal para um game, estruturando as interações e movimentos de um jogador no decorrer do game de forma significativa” (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, cap. 26, tradução nossa);
- b) “Narrativa também pode ser emergente, o que significa que ela surge do conjunto de regras que governam a interação com o sistema do jogo. Diferente da narrativa embutida, elementos da narrativa emergente surgem durante o jogo, frequentemente de maneiras inesperadas. A maior parte dos momentos de narrativos de um game é emergente, já que a escolha do jogador leva a experiências narrativas imprevisíveis” (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, cap. 26, tradução nossa).

Usando games já mencionados para ilustrar essas idéias: a narrativa embutida de *Space Invaders* (1978) é impedir que a Terra seja invadida por seres de outros planetas. A narrativa emergente em *Space Invaders* surge toda vez que o jogador decide qual nave inimiga ele irá derrubar primeiro. Ela surge também toda vez que o jogador não é bem-sucedido na sua missão. A narrativa embutida de *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (MGS V, 2015) apresenta, de forma resumida, que o objetivo do personagem controlado pelo jogador – Big Boss – é reerguer seu exército pessoal a fim de se vingar dos responsáveis pelo ataque à sua base militar anos antes dos eventos do game. A narrativa emergente de um game de proporções gigantescas como MGS V pode se dar de várias maneiras diferentes: há várias opções de customização para sua base e veículos, os soldados do exército de Big Boss podem ser remanejados conforme a vontade do jogador, cada missão pode ser executada de várias maneiras diferentes – desde a maneira como se chega ao local até a escolha do horário em que a missão terá início – e, inclusive, há várias missões que nem precisam ser completadas para se chegar ao desfecho da história. Cada

²³ “Narrativa emergente” é tradução de “*emergente narrative*” e “narrativa embutida” é tradução de “*embedded narrative*”. Optou-se por utilizar “embutida” como tradução de “*embedded*” por ter sido a escolha de outros autores como Gustavo Audi (AUDI, 2012, p. 57).

²⁴ “Os melhores termos que encontramos para essas duas relações estruturais entre jogos e narrativa vêm de uma fala de Marc LeBlanc na *Game Developers Conference* de 1999” (SALEN E ZIMMERMAN, 2004, cap. 26, tradução nossa).

opção feita pelo jogador é uma alteração na narrativa emergente e nenhuma dessas interações altera a narrativa embutida, já que esta existe independentemente.



Figura 24: Imagem de Big Boss interrogando um soldado inimigo rendido: mais uma escolha para o jogador fazer (*Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, 2015).

Pode-se dizer que a narrativa embutida é a história que os desenvolvedores do game querem contar ao jogador e a narrativa emergente é o caminho – e todas as ramificações que esse caminho abre – que o jogador escolhe para vivenciar a narrativa embutida. Fazendo uma analogia, a narrativa embutida é o roteiro concebido pelos criadores e a narrativa emergente, o roteiro escrito pelos jogadores.

Em 2007, em seu blog *Click Nothing*²⁵, o desenvolvedor e entusiasta de games como mídia artística Clint Hocking cunhou um termo que viria a ser muito discutido dentro da comunidade gamer: dissonância ludonarrativa²⁶. Sua argumentação se deu em cima do jogo *Bioshock* (2007).

Bioshock é um jogo de tiro em primeira pessoa fantástico. Em outras palavras, o jogador – que vê o desenrolar do game a partir dos olhos do personagem, como um plano subjetivo no cinema – encarna um personagem que carrega uma arma (de fogo ou não) e, basicamente, elimina inimigos para progredir no jogo. A parte do “fantástico” se refere ao fato de que *Bioshock* não se sustenta inteiramente na realidade, por assim dizer. Se vale de leis reais – como ação da gravidade e humanos necessitarem de oxigênio –, mas,

²⁵ http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html

²⁶ Tradução de *ludonarrative dissonance*.

no universo onde acontece, humanos podem ter habilidades irreais, como hipnose instantânea e manipulação de elementos da natureza como ar e fogo. Tampouco se baseia em eventos reais como a Segunda Guerra Mundial, por exemplo – como é o caso de muitos games do mesmo gênero.

Por ser um jogo de ação em que eliminar inimigos é primordial para o sucesso – característica bem comum em games de tiro – é natural deduzir que quanto mais poderoso e preparado seu personagem estiver, melhor para o jogador. Afinal de contas, seu êxito diante aos obstáculos apresentados depende diretamente da sua habilidade e da resistência do seu personagem. Hocking aponta que, além da justificativa das mecânicas do jogo – ou o “contrato lúdico” –, filosoficamente “As regras do jogo dizem ‘é melhor que eu faça o que é melhor para mim sem consideração pelos outros’”²⁷ (HOCKING, 2007, tradução nossa). Para conseguir evoluir seu personagem, o game apresenta um “dilema” ao jogador.

Em Rapture – a cidade subaquática onde todo o game se passa – moram meninas, as chamadas *little sisters*. Ao serem apresentadas, são dadas duas opções ao jogador: elas podem ser “salvas” ou “colhidas”. Se o jogador escolher “salvar” as *little sisters* ele recebe uma quantidade pequena de ADAM – substância que fornece os “super-poderes” ao personagem – e as meninas ficam curadas. Se o jogador escolher “colher” as *little sisters* ele recebe uma quantidade maior de ADAM, mas elimina a possibilidade de salvar as meninas.



Figuras 25 e 26: *Little sister* “salva” à esquerda e *little sister* “colhida” à direita (*Bioshock*, 2007).

²⁷ Uma das frases mais conhecidas do game é dita pelo grande inimigo apresentado no início da trama, o líder de Rapture, Andrew Ryan: “A man chooses. A slave obeys” (Um homem escolhe. Um escravo obedece). Em toda a cidade de Rapture são vistas propagandas motivacionais sempre com foco nas pessoas, não em entidades. Andrew Ryan tinha a idéia de que Rapture prevaleceria diante todas as outras nações. Por isso a construiu debaixo d’água: sem interferência externa – ou seja, com mentalidade individualista –, Rapture prosperaria.

Para Hocking, a mecânica de “salvar” e “colher”²⁸ *little sisters* é totalmente condizente com o jogo e com a filosofia que é “oferecida”: “ao ‘vestir’ as mecânicas do contrato [lúdico], eu pude literalmente experimentar o que é obter ganhos fazendo o que era melhor para mim, desconsiderando os outros [as *little sisters*]” (HOCKING, 2007, tradução nossa). Hocking aplaude o game por tê-lo feito se sentir desprendido das meninas o suficiente para que pudesse tomar a decisão melhor para si e, conseqüentemente, ser capaz de abraçar um tipo de filosofia a que ele não aderiria normalmente. Entretanto, levando em consideração agora o “contrato narrativo” do game, Hocking enxerga muitos problemas.

Os objetivos do game são expostos por um personagem chamado Atlas – que deseja ver o antagonista Ryan fora do controle de Rapture – através de um rádio durante grande parte do game. Hocking aponta três pontos de discrepância (HOCKING, 2007):

- a) Ajudar Atlas – na verdade, ajudar qualquer pessoa – é “ajudar outrem”, ou seja, vai contra as mecânicas de um jogo de ação de tiro em primeira pessoa;
- b) O jogador, por aceitar as mecânicas do jogo – o “contrato lúdico” –, aceita a filosofia de Ryan – “eu antes dos outros”. Hocking se questiona, então, por que ajudaria Atlas, já que este se opõe a Ryan;
- c) Não há opção de rejeitar as ordens de Atlas. O jogo não progride se você, como jogador, não ajudar Atlas. O game não dá a liberdade de se opor a Atlas no seu desenrolar mesmo que o jogador não concorde, filosoficamente, em ajudá-lo.

Hocking aponta que, apesar de não gostar disso, “forçar” uma narrativa ao jogador não é novidade e que *Bioshock* não é o primeiro game a fazer isso. Porém, Hocking classifica como insultante um dos pontos chave da história: com o desenrolar do game, descobre-se que Atlas, na verdade, estava manipulando o personagem que o jogador encarna – Jack – com as palavras “*would you kindly?* ” (“você poderia gentilmente? ”, em português). Na história, Jack é previamente “programado” a executar sem questionamentos – como se fosse um processo automático, um reflexo natural – o que lhe foi pedido desde que as palavras “você poderia gentilmente? ” fossem ditas durante o diálogo. Para Hocking, utilizar a narrativa embutida para justificar as ações do jogador – jogador este que, conscientemente, suspendeu suas crenças filosóficas diante das imposições do jogo e “superou” sua falta de liberdade com o simples objetivo de jogá-lo

²⁸ “Salvar” é tradução de “rescue” e “colher” é tradução de “harvest”.

– é ridicularizar abertamente este jogador.

Bioshock parece sofrer de uma poderosa dissonância entre o que é como um game e o que é como uma história. [...] A vantagem que a estrutura narrativa do game leva sobre a sua estrutura lúdica destrói a habilidade do jogador de se conectar com ambas, forçando o jogador a abandonar o game em protesto (o que eu quase fiz) ou a simplesmente aceitar que o jogo não pode ser apreciado como jogo e história, e terminá-lo meramente por terminá-lo” (HOCKING, 2007, tradução nossa).

Basicamente, dissonância ludonarrativa é a discordância entre a história que o jogo apresenta ao jogador e a sua experiência ao jogá-lo. Em outras palavras, é a divergência entre a narrativa embutida e a narrativa emergente. E após o artigo de Hocking, o assunto foi amplamente debatido. Um dos casos mais conhecidos é visto em *Tomb Raider* (2013).

O primeiro game da franquia *Tomb Raider*, *Tomb Raider* de 1996, apresenta a protagonista Lara Croft: uma mulher forte, destemida que domina armas de fogo e artes marciais, movimenta-se como uma acrobata e elimina os mais diferentes tipos de inimigos – animais selvagens, inclusive, se necessário – a fim de recuperar artefatos escondidos dentro das mais diversas ruínas do mundo. Uma exímia exploradora e brilhante pesquisadora, Lara foi elevada ao status de ícone gamer pouco tempo depois de ser apresentada ao público tamanho foi o sucesso do game.

Em 2013, foi lançado *Tomb Raider* (2013), um novo game que apresentou as origens da jovem arqueóloga inglesa Lara Croft. No jogo, a caminho da sua primeira expedição arqueológica, ela é vítima de um naufrágio e se vê sozinha em uma ilha deserta. Diante dessa situação, Lara precisa se adaptar para sobreviver. Para tanto, Lara é obrigada a matar pessoas, animais e criar as mais diferentes soluções com qualquer recurso que encontra na ilha. Todos esses eventos fatalmente teriam consequências drásticas na vida de qualquer pessoa, traumatizantes até.

No vídeo *Ludonarrative Dissonance*²⁹, Ben Rose explora a dissonância ludonarrativa de *Tomb Raider* (2013) em tom extremamente zombatório. A primeira parte do vídeo mostra uma *cutscene* que é exibida quando Lara/jogador mata o primeiro veado para comer: Lara se mostra muito emocionada e até pede desculpas ao animal antes de retirar sua carne. A segunda parte do vídeo é editada logo após a essa *cutscene* e consiste em Lara/jogador, com uma metralhadora em mãos, dizimando vários animais sem pausas. Isso, aliado ao fato de que Lara não possuía experiência anterior com armas e, mesmo

²⁹ https://www.youtube.com/watch?v=tTS_OZ0h9Jg&

assim, demonstrar grande habilidade no seu manuseio, fez com que *Tomb Raider* (2013) fosse apontado como um grande exemplo de dissonância ludonarrativa.

Em *Violence in BioShock Infinite, Ludonarrative Dissonance, and Historicism*³⁰, Adam Sessler traz à tona a questão da violência excessiva nos games e a quantidade de games que usam a violência como justificativa para as suas principais mecânicas. Sessler reconhece que muitos games fazem uso da violência, mas defende que isso não é um traço exclusivo dos videogames: faz parte de uma tradição da indústria do entretenimento. Ele comenta que o teatro *The Globe Theatre* (localizado em Londres, Inglaterra), onde as peças de Shakespeare eram montadas, também era palco de rinhas de animais e que esta era uma atividade muito popular na época. Por isso, numa tentativa de conquistar também o público das rinhas, eram jogados baldes de sangue nos atores durante peças em que ocorriam assassinatos, como *Macbeth*, com o objetivo de satisfazer a parte da platéia que frequentava o teatro para assistir às lutas entre animais.

Com os games é igual: a maior parte dos jogadores espera que haja alguma espécie de combate no jogo que comprou. Inclusive, essa é uma das características mais procuradas ao se avaliar um game: há inúmeras análises na internet que dão uma pontuação ruim a um jogo porque “não existe combate, logo, não há nada para fazer”. Há, também, casos de games que se modificam nesse sentido. *Mass Effect 2* (2010) recebeu, em geral, melhor pontuação do que seu antecessor, *Mass Effect* (2007), por possuir mecânicas de combate melhores. A inclusão de combate – e, por consequência, da violência – por parte dos desenvolvedores pode ser uma tentativa de aumentar o potencial de sucesso comercial de seus jogos.

Em *LUGOSCABABIB DISCOBISCUITS*³¹ Jim Sterling fala sobre como o termo dissonância ludonarrativa ficou banalizado e se tornou “munição” para aqueles que desaprovam a violência (excessiva) nos games. Sterling critica o abuso do termo porque acredita que culmina na conclusão de que games violentos não podem ter boas histórias. Cita como exemplo que *The Last of Us* (2013) foi apontado como um dos casos onde se encontra dissonância ludonarrativa mas, na realidade, não o é. *The Last of Us*, para Sterling, tem motivos para ser violento, já que se passa em um mundo distópico. Em um ambiente onde os recursos são escassos e há muita hostilidade e individualidade faz-se o que for preciso para sobreviver. Sterling defende ainda que exemplos menores de dissonância ludonarrativa – como, por exemplo, vasculhar lixeiras para encontrar itens

³⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=1hL09nf8t68>

³¹ <https://www.youtube.com/watch?v=W4Oe0ev8bjA&>

importantes em um game de tiro – não são destacados por não terem a violência como assunto principal e, portanto, não serem argumentos contra os videogames como mídia.

4 HOTLINE MIAMI

Hotline Miami é game de ação visto de cima³², ou seja, o jogador vê de cima o mapa do jogo – análogo ao plano cinematográfico zenital (quando a câmera é posta no alto da cena apontada diretamente para baixo). Thomas Apperley aponta que, dentro da categoria de jogos performáticos, os jogos de ação dependem inteiramente da habilidade motora do jogador porque tais jogos demandam que uma sequência certa de comandos seja executada e o grau de sucesso da ação resultante dessa sequência é totalmente relacionado à astúcia com que o jogador realiza dita sequência – diferente de outros jogos onde o jogador escolhe uma ação e o computador que determina a sua performance (APPERLEY, 2006, p. 16). Criação da *Dennaton Games* (composta, apenas, por Jonatan Söderström e Dennis Wedin), *Hotline Miami* foi lançado em 2012 para *Microsoft Windows* e, nos anos posteriores, chegou às seguintes plataformas: *OS X*, *PlayStation 3*, *Playstation Vita*, *Linux*, *PlayStation 4* e *Android*.

Em seu painel no *Fantastic Arcade 2012*³³, Jonatan e Dennis falam que a decisão de o game se passar na cidade de Miami (Florida, EUA) dos anos 80 se deu pelo fato de os filmes *Cocaine Cowboys* (Billy Corben, 2006) e *Drive* (Nicolas Winding Refn, 2011) – sendo o primeiro um documentário sobre a Miami dos anos 80 e o segundo, um filme altamente influenciado por obras da mesma época – serem grandes inspirações. Isso, claro, influenciou o game de forma geral e é completamente notável no aspecto audiovisual: os gráficos simulam aqueles da geração dos videogames de 8-bits (da qual faz parte o já mencionado *Nintendo Entertainment System* (1985), entre outros), muitas músicas da trilha sonora são carregadas de sintetizadores – comuns nos anos 80 – e têm melodias inspiradas em temas de seriados da época, as cores são vibrantes e pulsantes, um personagem dirige um *DeLorean* (referência ao filme *De Volta Para o Futuro* (Robert Zemeckis, 1985)), e o próprio Wedin, um dos criadores do game, afirma que o figurino de um dos personagens jogáveis é quase o mesmo de Eddie Murphy em *Um Tira da Pesada* (Martin Brest, 1984) e que um inimigo usa o mesmo terno dos protagonistas da série televisiva *Miami Vice* (NBC - EUA, 1984).

³² Tradução livre de “2D top-down action game”.

³³ <https://www.youtube.com/watch?v=PSGWCnFGrj0>



Figura 27: Imagem de Jacket ao lado do seu *DeLorean* em *Hotline Miami* (2012). Simulação do visual 8-bits dos anos 80.

Mas, apesar de todas as influências e referências retrô, o jogo é claramente atual devido a questões técnicas e escolhas dos criadores, como, por exemplo: a velocidade e fluidez da movimentação dos personagens não poderia ser alcançada há 30 anos, os sons diegéticos são extremamente realistas (em contraste com o fato de a trilha sonora ter sido escolhida com o objetivo de sugerir a época em que a história se passa) e, apesar de fazer uso do visual 8-bits, o game não sofre de limitações gráficas como baixa resolução de vídeo.

A ação frenética, crua e violenta de *Hotline Miami*, aliada aos seus elementos audiovisuais e referências, levou o game ao sucesso e a ser reconhecido como um dos ícones dos games – e não só dos *indie games*.

4.1 Acontecimentos

Em *Hotline Miami*, para progredir, o jogador precisa, basicamente, eliminar todos os inimigos que aparecem em seu caminho. Fazendo uso de uma característica comum em jogos eletrônicos, este game é dividido no que pode ser chamado de fases, níveis ou estágios, ou seja, não é um game virtualmente contínuo. Com detalhes, o *game play* consiste em: cada estágio começa com o protagonista – que, aliás, não tem nome, mas ficou conhecido como Jacket, sendo, posteriormente, chamado de Jacket até pelos criadores – do lado de fora de uma casa. Dentro dessa casa, há vários cômodos e em cada cômodo há uma série de inimigos prontos para revidar os ataques de algum possível

invasor. Antes de entrar na casa, o jogador escolhe uma máscara que imita um animal que lhe dá habilidades extras, como correr mais rápido do que o normal ou enxergar mais longe. Depois da escolha da máscara, o jogador entra e começa a eliminar os inimigos. Para se livrar totalmente deles, o jogador pode usar armas (brancas ou de fogo) que encontra durante o estágio ou derrubá-lo com as mãos ou abrir portas da casa e executá-lo – se o inimigo não for executado, ele levanta após um tempo no chão. Depois de eliminar todos os inimigos do estágio, a música cessa, o jogador sai da casa, entra no seu veículo, o estágio termina e o jogador recebe seus pontos devidamente.

No painel no *Fantastic Arcade 2012*, Jonatan e Dennis explicam a origem desse “cenário base” que é exibido em quase todos os níveis do game: em um momento crucial do filme *Drive* (2011), o protagonista coloca uma máscara, caminha até um estabelecimento onde se encontram personagens que fizeram mal a ele na trama e os observa através de uma janela enquanto eles estão festejando. Depois disso ele retorna ao carro e espera que seus alvos saiam da festa para, então, agir conforme decidiu. Jonatan afirma que em *Hotline Miami* é mostrado o que aconteceria se o dito protagonista, de fato, decidisse entrar no estabelecimento.



Figura 28: Imagem de um estágio de *Hotline Miami* finalizado com sucesso.

O game se inicia com uma cena um tanto bizarra – é debatido se trata-se de uma alucinação de Jacket ou um diálogo interno do personagem representado do “lado de fora” da sua mente –: há três pessoas num quarto sentadas em frente a Jacket. Uma usa uma

máscara de cavalo, outra, uma de galinha e a última, uma de coruja³⁴. O Cavalo se comporta de forma gentil ao abordar Jacket e questiona se Jacket quer, realmente, que revele quem o Jacket é porque “conhecer-se significa ter conhecimento de suas ações” e, segundo o Cavalo, Jacket fez coisas terríveis. A Coruja tem muita raiva de Jacket e não gostaria que ele estivesse ali. A Galinha parece querer que Jacket a reconheça e, após mencionar a data 3 de abril como aquela em que eles se conheceram, o diálogo termina e tem início o jogo.



Figura 29: Imagem da Galinha falando com Jacket. À sua esquerda está o Cavalo e, à direita, a Coruja.

Essa “alucinação” se repete em alguns outros momentos do game, com diálogo diferente, sempre adicionando mais à trama do jogo.

Depois que a Galinha termina de falar, o jogo apresenta o apartamento de Jacket. É um apartamento normal, meio bagunçado, nada especial. Ele recebe um telefonema dizendo que “os biscoitos que havia pedido foram entregues junto a uma lista de ingredientes” e que a lista deveria ser lida cuidadosamente. Jacket abre o pacote. Encontra uma máscara de galinha e um papel dizendo onde encontrar seu alvo – uma mala – e onde ele deve ser deixado. O papel diz também para tudo ser feito com discrição. Jacket, então, entra no seu *DeLorean* e segue ao seu destino. Jacket chega a uma estação de metrô, elimina uma dúzia de homens, pega a mala, deixa-a na lixeira combinada e vomita após toda a ação. Depois disso, Jacket vai até uma loja de conveniência e conversa com o atendente que parece ser seu conhecido. Em certo momento, o atendente pergunta se Jacket saiu para um lanche noturno, oferece um pacote “por conta da casa” e Jacket vai para casa.

³⁴ Tais personagens não têm nome na história, por isso, serão chamados de acordo com a sua máscara.

O jogo, em geral, segue o que chamaremos de “estrutura básica”: Jacket recebe uma ligação em seu apartamento que diz, com eufemismos – uma pessoa procurando uma “babá para disciplinar umas crianças mal-educadas”, por exemplo –, o próximo endereço em que deve ir para eliminar vários homens, vai até o endereço, elimina a todos, sai do local, vai até um estabelecimento comercial (geralmente, que vende comida), pega um pacote “por conta da casa” – provavelmente, o pagamento –, e termina o dia. E, como já foi dito, esporadicamente, antes de alguns capítulos, outras “alucinações” acontecem.

Há um momento importante que acontece no terceiro capítulo do game, de título *Decadence*: Jacket, após eliminar seus alvos, encontra uma mulher que parecia estar sendo abusada e violentada antes de sua chegada. Ela pensa, inclusive, que Jacket vai matá-la. Ele, então, a leva para o seu apartamento. Os capítulos seguintes seguem a “estrutura básica” do game, mas agora vê-se que a presença da mulher, gradualmente, altera o apartamento de Jacket: o lugar parece mais limpo, com mais adereços e, em certo ponto, ela passa a dormir no quarto de Jacket. Outro momento importante ocorre no sétimo capítulo, *Neighbors*, quando Jacket, no fim de uma de suas missões, assassina um homem com capacete de motoqueiro; mais sobre o assunto será explorado mais à frente no trabalho.

No fim do décimo primeiro capítulo, *Deadline*, após retornar de sua missão, Jacket encontra sua namorada morta em seu apartamento. O assassino, que está na sala esperando no sofá, atira em Jacket. No décimo segundo capítulo, *Trauma*, Jacket, na cama de um hospital, ouve ao longe um policial comentando com um médico que Jacket é o principal suspeito em um caso muito importante. O médico responde que ele não pode fazer nada, já que Jacket está em coma há semanas. O protagonista, então, acorda, escapa do hospital, vai até o seu apartamento – agora o local de cena de um crime – para encontrá-lo todo revirado e vê a silhueta de sua namorada desenhada no chão, denunciando que ela havia, realmente, morrido.

Jacket, então, parte para a delegacia, elimina todos os policiais e chega à cela onde o assassino de sua namorada está. O assassino fica surpreso em ver Jacket vivo e diz que lamenta o trabalho que Jacket teve para chegar até ele, mas ele não tem as respostas que Jacket espera. O assassino diz que a polícia deve saber mais que eles dois sobre o assunto, já que ele vem recebendo telefonemas anônimos, assim como os que Jacket recebe. Aqui, o jogador decide matar o assassino ou não. Jacket encontra a pasta sobre o seu caso na delegacia e deixa o lugar.

Seguindo as pistas do seu caso, Jacket conclui que os telefonemas estavam associados à máfia russa instaurada em Miami. Nos capítulos a seguir, Jacket elimina todos os homens da máfia russa e chega a seus líderes. Após eliminar os líderes, Jacket termina sua história indo até a varanda e acendendo um cigarro. Porém, o jogo não termina aí.

O jogo retrocede no tempo – Jacket elimina a máfia em 23 de julho de 1989 – e chega em 13 de maio de 1989. Vemos um homem com capacete de motoqueiro – que ficou conhecido na internet como Biker – intimidando um homem com uma máscara de porco. A partir deste ponto, o jogador controla Biker.

O *game play* com Biker não é muito diferente. A diferença é que Biker não pode carregar armas de fogo: ele possui um cutelo para ataques próximos e três facas que arremessa em alvos distantes.

Biker diz que quer sair da situação, do “jogo” em que o homem com a máscara de porco o colocou e o homem cede. Seguindo a pista do homem, Biker sobe em sua moto e vai até um restaurante chinês onde supostamente encontraria um homem que lhe daria suas respostas.



Figura 30: Imagem de Biker aterrorizando o homem do restaurante.

Após executar vários homens de terno branco, Biker interroga o homem e este lhe informa que as ligações têm relação com uma central de telefonemas. Biker então retorna para sua casa e aguarda.

Em seu apartamento, Biker recebe um telefonema dizendo que ele havia perdido o trabalho da noite anterior e que isso não seria mais tolerado. Uma nova missão é dada a ele – eliminar vários homens de terno branco de um prédio, assim como Jacket fazia –

e ele a executa com sucesso. Dias depois, ele recebe outro telefonema com outra missão, mas desta vez ele ignora a missão e parte para a central de telefonemas.

No décimo oitavo capítulo, *Prank Call*, Biker chega à central de telefonemas e fica a cargo do jogador eliminar os seus funcionários, com exceção de um: o chefe da central. Após eliminar o chefe, Biker invade o sistema da central e descobre o endereço que procurava. Enquanto Biker está no computador, entra na sala um indivíduo com uma máscara de galinha: é Jacket. O encontro entre Jacket e Biker acontece de novo, mas, dessa vez, Biker vence a luta e mata Jacket.

No dia seguinte, Biker recebe um telefonema que o ameaça, com eufemismos, de morte. Mas, nesse ponto, Biker já possui o endereço que desejava. Ao chegar no local, Biker vê um homem correr em direção a um bueiro dentro da casa. Antes de descer o bueiro, ele tenta acessar um computador, mas percebe que está protegido por uma senha. No subsolo, Biker encontra dois homens vestidos de zeladores e o que seria uma base de operações. São dadas ao jogador algumas opções para o diálogo que acontece nessa situação. Seguem todas as possibilidades do diálogo transcrito (tradução nossa):

“Biker: O que está acontecendo aqui embaixo?

Zelador 1: Estamos jogando um jogo... não estamos?

Zelador 2: E você é um dos peões, não é?

Zelador 1: Acho que isso significa que o jogo acabou [*game over*]...

Biker: Para quem vocês trabalham?

Zelador 2: Ninguém, haha!

Zelador 1: Nós somos independentes, fizemos tudo sozinhos!

Zelador 2: Difícil de acreditar, não é?

Biker: Vocês acham que isso é um jogo?

Zelador 1: Você não?

Zelador 2: Quer dizer que você não gostou?

Zelador 1: Que pena, haha!

Biker: Por que vocês estão matando pessoas?

Zelador 2: Nós não matamos ninguém, você que matou...

Zelador 1: Eles eram todos podres de qualquer forma, não eram?

Zelador 2: Você acha que eles mereciam viver? Você acha?

Biker: Então é isso?

Zelador 2: Haha, você parece desapontado.

Zelador 1: O que você estava esperando? Eu acho que acabamos com as suas perguntas!

Zelador 2: Sua jogada, maluco!

Biker: Quem são vocês?

Zelador 2: Você não sabe? Haha, que patético!

Zelador 1: Achei que você já teria nos descoberto!

Zelador 2: Adivinha, babaca!

Zelador 1: Não que faça diferença agora, não é?

Biker: Vocês são as pessoas no telefone?

Zelador 1: Que pergunta estúpida! Você realmente precisa perguntar?

Zelador 2: O que parece para você, babaca?

Zelador 1: Você não sabe de nada, sabe?

Biker: Por que vocês estão fazendo isso?

Zelador 2: Estávamos entediados!

Zelador 1: Por que precisamos justificar nossas ações? Você fez coisas muito piores que nós, não fez?

Zelador 2: Além disso, sabe quanto dinheiro estamos ganhando?

Biker: Tudo isso foi à toa?

Zelador 1: Se você acha...

Zelador 2: Se você não entende por que fizemos isso, por que deveríamos te contar?

Biker: Palavras finais?

Zelador 2: Que tal “vai se foder”?

Zelador 1: É, vai se foder!”

Depois do diálogo, o jogador pode matar os zeladores, se quiser. E o jogo termina. No fim das contas, os zeladores estão falando diretamente com o jogador e dizem, basicamente, que eles, como desenvolvedores, não são obrigados a dar uma justificativa satisfatória para o jogador jogar *Hotline Miami*. O jogador entrou nisso, simplesmente, porque quis. Mesmo acreditando que haveria respostas para suas perguntas no fim do jogo, a decisão de jogar – e, conseqüentemente, matar todos que precisasse – foi tomada inteiramente pelo jogador. Os zeladores são dois porque a *Dennaton Games* é composta por duas pessoas: Jonatan Söderström e Dennis Wedin.

Há um final alternativo, o que seria o “final verdadeiro” do jogo. Durante cada estágio, há uma letra escondida em algum lugar do cenário. Se o jogador encontrar todas as letras, ele forma a senha do computador que Biker encontra no último capítulo. Ao confrontar os zeladores, o diálogo final é bem diferente. Ao perceberem que Biker descobriu a senha do computador – “*I was born in the USA*”, ou “eu nasci nos EUA” –,

os zeladores começam a contar que fazem parte de um grupo nacionalista, o *50 Blessings*. Eles dizem que estão fazendo um experimento e que “você precisa fazer que as pessoas acreditem que existem consequências, se você quiser que elas façam alguma coisa”. Eles prosseguem dizendo que fazem parte de algo muito maior. Biker, então, finaliza o diálogo dizendo: “Quer saber? Acho que já ouvi o suficiente. Eu não me interesso por política... Vocês já desperdiçaram muito do meu tempo”. O jogador pode, então, matá-los ou não.

4.2 Jogar por jogar

Não é que *Hotline Miami* não tenha narrativa. Muito pelo contrário, há vários elementos no jogo que contam, sim, histórias. No painel no *Fantasy Arcade 2012*, Jonatan e Dennis mencionam alguns desses elementos. O simples fato de o game se passar em uma época específica é uma escolha narrativa, acontecem mudanças sutis nos apartamentos dos personagens a cada estágio – há, inclusive, jornais com manchetes das chacinas executadas por Jacket/Biker nos dias anteriores. Mas, como seu desejo era fazer um jogo democrático, Jonatan aponta que a história do jogo é intencionalmente vaga para que diferentes tipos de jogadores – os que compraram o game pela história e os que não compraram pela história – pudessem aproveitar a experiência. Jonatan, inclusive, ao mencionar *Drive* (2011) como inspiração para o game faz questão de dizer como a trama do filme não é tão interessante ou especial e que, mesmo assim, o espectador não se importa porque ele satisfaz outras demandas do público, devido ao seu apelo visual e apuro fílmico.

Nota-se essa mesma ideia no game. *Hotline Miami* não seria o sucesso que é se fosse, apenas, uma história contada através de palavras – apesar de esta ser amplamente discutida na internet. Há jornais que aparecem gradualmente durante a história com manchetes dos dias anteriores. Há, também, recados espalhados da organização *50 Blessings* de vez em quando nos apartamentos. Há diálogos no início e no fim de cada estágio. Há as “alucinações” que fazem perguntas ao jogador, instigando-o a buscar respostas. Existem estes e outros elementos narrativos, mas todos são dispensáveis para o progresso do jogo: o jogador pode sequer reconhecer os jornais ou os recados como itens passíveis de interação, pode ignorar as ligações no início dos estágios ou sequer recolher os pacotes no fim deles, pode nem notar as mudanças que a mulher fez no apartamento de Jacket e não se importar com o que o Cavalo, a Galinha e a Coruja falam durante as “alucinações”.

O game é mundialmente conhecido, principalmente, pelos elementos de jogo que traz consigo. Jacket e Biker não são super-heróis, então eles morrem quando são atingidos uma vez, o que leva o game a ter dificuldade muito elevada – muitos gamers reclamam que os jogos mais recentes são muito fáceis e isso acontece porque os games estão inseridos no mercado e, para a expansão do mercado acontecer, as produtoras diminuíram a dificuldade dos games a fim de conquistar o público casual. O jogo premia tipos diferentes de execução com pontos, armas e máscaras, o que estimula o jogador a aprimorar suas habilidades nas mecânicas do game. A música é constantemente lembrada como uma das melhores trilhas dos últimos anos e muitos jogadores apontam a sensação que têm durante o retorno até o veículo no fim dos estágios – quando a música vibrante e estimulante e a luz pulsante cessam e ouve-se uma frequência grave constante, enquanto caminha-se por cima de todos os cadáveres deixados no chão até o personagem deixar a cena – como perturbadora. Apesar da seleção de faixas diversificada, durante os estágios ouve-se uma música apenas em *looping*³⁵. Em outras palavras, não há mudança de música de cada estágio. Pode-se dizer que a função narrativa que a trilha tem dentro dos estágios – ou seja, no momento em que o jogador joga de fato, não apenas lê diálogos – é quando a música pára.

O já citado décimo segundo capítulo, *Trauma*, é uma evidência muito interessante também, a respeito do potencial do jogo dentro desse game. Nesse estágio, Jacket está fugindo do hospital em que acordou após o coma. Por isso, as mecânicas e visual do game nesse estágio são totalmente diferentes: Jacket não tem armas nem pode atacar com os punhos, não pode correr para não cair de cansaço, não pode ser avistado por ninguém por ser procurado pela polícia – há uma série de policiais de guarda no hospital –, a paleta de cores muda de verdes e roxos vivos para tons que variam entre branco e amarelo claro, a música frenética é substituída por uma trilha muito menos agressiva.

No vídeo *Errant Signal – Hotline Miami (Spoilers)*³⁶, Chris Franklin aborda aspectos muito curiosos do estágio do hospital, comumente lembrado como o mais desagradável do game. Franklin afirma que *Trauma* não é um estágio que o jogador deva gostar de jogar porque retira tudo aquilo que fez o jogador gostar do game: torna Jacket impotente, forçando-o a fugir para prosseguir, enquanto que, no restante do game, Jacket é letal para seus inimigos. Por consequência, afirma Franklin, *Trauma* foi inserido no

³⁵ A faixa recomeça assim que termina, sem pausas.

³⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=AixOBp15KdI>

game para lembrar ao jogador como o *Hotline Miami* é bom quando funciona como se deve, como foi concebido.



Figura 31: Imagem de Jacket com roupas de hospital em *Trauma*.

O final alternativo “promete” uma história ao jogador. Ele relaciona o diálogo com parte da trama: é explicado porque Jacket e Biker mataram tantos homens de terno branco – os membros da máfia russa em Miami. Mas não entra em muitos detalhes, é uma justificativa muito vaga: o plano ardiloso do *50 Blessings* está sendo posto em prática. Além disso, Biker responde que não se importa com o que está sendo dito – “Quer saber? Acho que já ouvi o suficiente. Eu não me interesso por política... Vocês já desperdiçaram muito do meu tempo”. Ou seja, mesmo quando os desenvolvedores tentam bolar ou explicar a trama, eles acreditam que Biker/jogador fica entediado. Apesar de ser mais difícil de ser alcançado, o final alternativo, em resumo, é igual ao final normal: não existe justificativa narrativa forte o suficiente para se jogar este game.

Abordar o game tanto como um jogador-Jacket – aquele que não questiona nada, pula direto para a ação, ignora os diálogos e se satisfaz com a vingança de matar alguém que um sujeito falou ser responsável pela morte da sua namorada – quanto como um jogador-Biker – aquele que, desde o início, procura incansavelmente por respostas em cada detalhe que o jogo exhibe, aquele que interroga a todos que possam vir a ter respostas e mata quando não são respondidos decentemente – leva ao mesmo final: o que realmente importou foram todas as sensações experimentadas pelo jogador durante o game.

4.3 Dissonância ludonarrativa em *Hotline Miami*

Vamos considerar, neste item, se *Hotline Miami* “sofre” de dissonância ludonarrativa ou não. Analisando, primeiramente, a narrativa embutida do game, percebe-se que ela não é muito comum – tampouco é contada de forma simples, como relatado na seção anterior. Tem-se, a princípio, a história de um homem, aparentemente branco, de idade desconhecida, que mora em Miami, EUA. Ele sofre de possíveis alucinações onde vê pessoas com máscaras de animais o julgando. Ele atende telefonemas que lhe determinam assassinar uma série de pessoas: e assim ele o faz. A trama tem um momento importante quando ele resgata uma mulher que passa a morar em sua casa – a relação que se desenvolve entre eles não é precisa, fica a cargo da interpretação do jogador. Então, ele continua completando as missões dadas pelos telefonemas. Até que a mulher é assassinada. É possível dizer que, neste ponto, o game fornece um arco de história muito claro, mais acessível, por se tratar de um tema clássico em todas as mídias narrativas: vingança. O homem busca quem assassinou a mulher, “encontra” os responsáveis – foram usadas aspas porque não fica claro se são, de fato, os responsáveis, já que o homem nunca realmente questiona a pista que está seguindo – e os assassina, satisfazendo, assim, seu desejo de vingança e finalizando a história de Jacket.

Em seguida, o jogo apresenta uma nova história de outro homem que recebe telefonemas que determinam que ele assassine uma série de pessoas: e assim ele o faz – apesar de não ser mostrado no jogo, esse fato é deduzido com base nos diálogos. Mas esse homem se cansa da tarefa e vai atrás de quem está telefonando para ele. Depois de assassinar muitos outros homens, ele encontra, de fato, os responsáveis pelos telefonemas. O game fornece duas versões de respostas para os questionamentos do homem: ele não se satisfaz com nenhuma. O homem sai de cena com destino desconhecido e a história de Biker termina.

Logo, é possível dividir a narrativa embutida do game em três: a história de Jacket antes de conhecer a mulher, a história de Jacket depois que a mulher é assassinada e a história de Biker. Na primeira, não acontece nada de especial em termos de enredo. Jacket não tem uma grande motivação para obedecer aos telefonemas, ele – sendo Jacket, nesse caso, uma projeção do jogador – simplesmente obedece. Na segunda, é dada uma motivação ao jogador: vingar a morte da mulher. Na terceira, Biker vai atrás de respostas de eventos que sequer foram exibidos ao jogador, eventos apenas sugeridos através de diálogos – e não se sente realizado com elas. Por ser tão vago, o contexto de cada uma

dessas histórias – se, por exemplo, Jacket é um mercenário cujo contrato foi fechado antes dos eventos do game ou um psicopata sanguinário altamente sugestionável – cabe ao jogador.

Examinando, então, a narrativa emergente do game, vê-se que ela não varia muito durante o jogo – com exceção do, já citado, estágio *Trauma*. As escolhas dadas ao jogador são basicamente: a máscara que ele usará durante os estágios, as armas, a ordem e a maneira que executará os inimigos. Não há muita oscilação de cenário. Depois que Jacket vai atrás dos responsáveis pela morte da mulher, o *game play* não muda. Para o jogador, joga-se o estágio imediatamente anterior à morte da mulher do mesmo jeito que se joga o estágio em que Jacket sai em busca de vingança. Motivar o personagem não modifica a relação de interatividade que o jogador tem com o jogo. Em outras palavras, sendo Jacket, aos olhos do jogador, um mercenário ou um psicopata, suas ações, no fim, são sempre as mesmas. É quase como se a história de vingança tenha sido posta no game – com certo tom de deboche – com o intuito de evitar uma possível parte do público que pudesse reclamar da falta de história.

Na história de Biker, mais uma vez, não há alteração na narrativa emergente. O *game play* é, virtualmente, o mesmo da história de Jacket: entra-se em um prédio e elimina-se todos. Biker estar motivado a conseguir suas respostas não altera em nada a relação jogador/jogo: ele não fica mais rápido ou mais forte ou mais resistente a ferimentos. E o fato de Biker/jogador não obter nenhum resquício de resposta aceitável no desfecho é, efetivamente, uma crítica carregada de sarcasmo ao jogador que acredita necessitar de motivação narrativa para aproveitar a experiência que o game proporciona.

Em resumo, não se pode falar que *Hotline Miami* tem dissonância ludonarrativa porque sua narrativa embutida não deve ser levada totalmente a sério. Ou, pelo menos, não deve ser considerada soberana se comparada à narrativa emergente.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apesar de, aparentemente, já ter sido superado, o debate “ludologia x narratologia” ainda é uma maneira interessante e didática de apresentar uma mídia recente para público o geral e aos estudiosos da área de audiovisual. Os ludólogos, na tentativa de tornar o estudo de videogames uma disciplina independente, fazem questão de enfatizar o fato de que os games não devem ser estudados tendo em mente conceitos de outras mídias narrativas.

Hotline Miami faz tudo que um game deve fazer aos olhos dos ludólogos: conquista e prende por suas mecânicas, visual e trilha sonora, colocando sua narrativa em um lugar de muito menor destaque. Em outras palavras, proporciona uma experiência que só os videogames podem e faz questão de afirmar isso.

Na verdade, *Hotline Miami* vai além: não abre mão de sua narrativa com o intuito de criticar o enaltecimento do uso de narrativas nos games.

REFERÊNCIAS

APPERLEY, Thomas. *Genre and Game Studies: Toward a critical approach to vídeo game genres*. In: SIMULATION & GAMING, Vol. 37 No. 1, March 2006 6-23. Disponível em <http://sag.sagepub.com/content/37/1/6>. Acessado em 15/01/2016.

AUDI, Gustavo. *Jogos narrativos de videogame: criação e manutenção do estado de imersão*. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Faculdade de Comunicação Social, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2012.

DENNATON. *Dennaton, "Hotline Miami" – Fantastic Arcade 2012*. 2012. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=PSGWCnFGGrj0>. Acessado em 20/01/2016.

ESKELINEN, Markku. *The Gaming Situation*. In: Game Studies: The International Journal of Computer Game Research. Volume 1, Issue 1, Julho de 2001. Disponível em <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>. Acessado em: 15/01/2016.

FRAGOSO, Suely. *Imersão em games narrativos*. Galaxia (São Paulo, Online), n. 28, p. 58-69, 2014. Disponível em <http://dx.doi.org/10.1590/1982-25542014216692>. Acessado em 20/01/2015.

FRANKLIN, Chris. *Errant Signal – Hotline Miami (Spoilers)*. 2012. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AixOBp15KdI>. Acessado em 20/01/2016.

FRASCA, Gonzalo. *Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place*. 2003. Disponível em: http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf. Acessado em 14/02/2016.

FRASCA, Gonzalo. *Ludology meets narratology: similitude and differences between (video)games and narrative*. 1999. Disponível em: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>. Acessado em: 15/01/2016.

GEORGIA TECH CABLE NETWORK. *Ramblin' Research – Prof. Janet Murray*. 2011. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=hxusK2zbfY0>. Acessado em 10/01/2016

GODOY, Edson. *História dos Videogames: o Atari 2600 e seu sucesso em terras brasileiras*. Disponível em: <http://www.campograndenews.com.br/lado-b/games/historia-dos-videogames-o-atari-2600-e-seu-sucesso-em-terras-brasileiras>. Acessado em 10/01/2016.

HOCKING, Clint. *Ludonarrative Dissonance in Bioshock*. Disponível em: http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html. Acessado em 15/12/2015.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2000.

JUUL, Jesper. *A Clash between Game and Narrative*. Paper presented at the Digital Arts and Culture conference, Bergen, Noruega, Novembro 1998. Disponível em:

http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html. Acessado em 06/01/2016.

JUUL, Jesper. *First use of "Ludology": 1951*. 2013. Disponível em: <https://www.jesperjuul.net/ludologist/first-use-of-ludology-1951>. Acessado em 15/01/2016.

JUUL, Jesper. *Games telling stories?: A brief note on games and narratives*. 2001. Disponível em: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>. Acessado em 15/12/2015.

JUUL, Jesper. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Massachusetts: MIT Press; 2005.

MURRAY, Janet. *The last word on Ludology v Narratology in Game Studies*. 2005. Estados Unidos: Georgia Institute of Technology. Disponível no post de 2013: <http://inventingthemedium.com/2013/06/28/the-last-word-on-ludology-v-narratology-2005/>. Acessado em 06/01/2016.

REIS, Givaldo dos. *VIDEOGAME: história, gêneros e diálogo com o cinema*. Dissertação (Pós-Graduação em Comunicação) – Faculdade de Comunicação, Educação e Turismo, Universidade de Marília, 2005.

ROSE, Ben. *Ludonarrative Dissonance*. 2013. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=tTS_OZ0h9Jg&. Acessado em 15/01/2016.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press; 2004, Versão E-Book.

SANTA'ANA, Lorena. *Há 119 anos os irmãos Lumière exibiram o primeiro filme da história*. 2014. Disponível em: <http://lounge.obviousmag.org/bibliotela/2014/03/ha-119-anos-os-irmaos-lumiere-exibiram-o-primeiro-filme-ao-grande-publico-dando-inicio-a-magia-do-ci.html> Acessado em 06/01/2016.

SESSLER, Adam. *Violence in BioShock Infinite, Ludonarrative Dissonance, and Historicism*. 2013. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1hL09nf8t68>. Acessado em 15/01/2016.

STERLING, Jim. *LUGOSCABABIB DISCOBISCUITS*. 2013. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=W4Oe0ev8bjA&>. Acessado em 16/01/2016.

SILVA, Fernanda de Souza Lima da Costa e. *Drama interativo: a performance da narrativa no meio digital*. Tese (Doutorado) – Universidade Federal Fluminense, Instituto de Artes e Comunicação Social, Departamento de Comunicação, 2009.

GLOSSÁRIO

Bug – erro inesperado que pode ocorrer em games, quebrando, assim, a imersão do jogador.

Cheating – quebrar regras de um game deliberadamente, trapacear.

Cutscene (também chamadas de *cinematics*) – filme que não se pode jogar inserido em games, geralmente, entre capítulos a fim de complementar o enredo.

Gamer – quem joga videogame, jogador.

Games – jogos de videogame, jogos eletrônicos.

Gráficos – parte visual de um game.

Jogador (se referindo a quem joga videogame) – gamer.

Ludólogo – estudioso de jogos. Defendem que games sejam estudados de forma independente.

Narratólogo – estudioso de narrativas. Estudam games baseados em outras mídias.

Videogame – se refere à mídia videogame. Pode se referir às plataformas em que games são jogados.