

## Autor-Obra-Recepção no universo da representação visual dos videogames

Delmar Galisi Domingues

Universidade Anhembi Morumbi, Design de Games, Brasil

### Resumo

Um jogo envolve autores, que são aqueles que desenvolvem o jogo, e os receptores, que são os próprios jogadores. Se o sistema em que o jogo foi construído permitir, estes jogadores podem eventualmente ser tornar co-autores da obra. Ou seja, eles podem interferir em elementos formais do sistema e alterar o próprio jogo. Este trabalho propõe a existência de níveis de participação do receptor/jogador na alteração da visualidade de um videogame tomando como base a classificação de abertura de obra estabelecida por Julio Plaza no artigo “Arte e Interatividade: Autor-Obra-Recepção”. Pretende-se com isto colocar em discussão alguns conceitos, como o de autoria e interatividade.

**Palavras-chaves:** participação, autoria, interatividade, representação visual de jogos

**Contato com os autores:**  
delmar@anhembibr

### 1. As três aberturas de Plaza

Em 1962, Umberto Eco publicou “Obra Aberta”, livro em que introduz o conceito homônimo. Para Eco, uma obra “é aberta porque não comporta apenas uma interpretação”. O receptor é desafiado a participar da construção da obra de arte. Ou seja, o objeto artístico, em si, deve possibilitar a fruição a partir de uma gama aberta de escolhas.

São exemplos deste conceito obras participativas como os ambientes de Jesus Soto ou os bichos de Lygia Clark. Para Clark, a obra não existiria se o espectador não se propusesse a fazer a experiência. No entanto, mesmo obras de arte não manipuláveis fisicamente possuem um grau de abertura. As pinturas de Kandinsky ou Mondrian são abertas, pois propiciam uma livre interpretação.

A partir disso, Julio Plaza [2000] identifica três níveis de abertura, cada qual relacionada a uma fase produtiva da arte. As obras de arte artesanais, ou imagens de

primeira geração, estariam relacionadas ao que Plaza aponta como abertura de primeiro grau, pois remetem “à ambigüidade, à multiplicidade de leituras e à riqueza de sentidos.” [idem]. Os quadros de Mondrian estariam classificados dentro desta abertura, do mesmo modo que as telas de Paul Klee, Veronesi e Miró, e mesmo obras mais figurativas como as pinturas de Magritte ou Léger. Do mesmo modo, se enquadram nesta classificação as esculturas de Amílcar de Castro ou Donald Judd; a literatura de James Joyce ou a poesia concreta brasileira do grupo Noigrandes. Na verdade, o conceito da obra aberta de primeiro grau está fortemente impregnado na estética de grande parte da produção artística do século XX.

As obras de arte industriais, ou imagens de segunda geração, estariam classificadas como de abertura de segundo grau. Neste contexto, o receptor poderia manipular a obra, alterar a sua composição, penetrar no seu interior, modificá-la dentro de uma estrutura previsível pelo autor, mas que, de todo modo, levaria a um universo amplo de possibilidades de fruição. Além das supracitadas obras de Lygia Clark e de Soto, se enquadrariam neste grau de abertura os parangolés de Hélio Oiticica, os móveis de Alexander Calder, a música experimental de John Cage, Pierre Boulez e Stockhausen, a dança de Merce Cunningham, as poesias de Raymond Queneau, a literatura da Estética da Recepção, o teatro do José Celso e do Living Theater.

A terceira abertura está relacionada às obras de arte eletro-eletrônicas, ou imagens de terceira geração. Segundo Plaza [idem p.9], “ao participacionismo artístico sucedem as artes interativas e a participação pela interatividade, só que desta vez, há a inclusão de um dado novo: a questão das interfaces técnicas com a noção de programa.” Neste caso, a obra está atrelada a um programa de computador, que é construída de tal modo a possibilitar a alteração da estrutura da peça. Ao interagir com esta obra, o operador transforma-se em co-autor. Se a obra estiver aberta a múltiplos usuários, ele tende a transformar-se numa construção coletiva. A hipermídia, particularmente a que está disponibilizada na Internet, é a linguagem propícia a este tipo de experimentação.

Os três graus de abertura estão relacionados, então, a três formas de “inclusão do espectador na obra de arte” [idem, *ibidem*], a saber: o da contemplação, percepção, imaginação, evocação – que Plaza prefere chamar de participação passiva; o da participação ativa ou perceptiva – momento em que há uma manipulação ou exploração do objeto artístico; e o da interatividade, em que há “relação recíproca entre o usuário e um sistema inteligente.” [idem, *ibidem*]

Portanto Plaza considera que a interatividade está relacionada a uma forma de participação que vai além da simples reação ao objeto artístico. Nas palavras de Arlindo Machado, a interatividade implica na “possibilidade de resposta autônoma, criativa, e não prevista pela audiência” [MACHADO 1997 p. 145]. No nível de interação, deve estar prevista, portanto, a viabilidade de alteração estrutural da obra de forma a permitir que o receptor se torne um co-autor. Segundo Couchot, neste caso, “o leitor não está mais reduzido ao olhar, ele adquire a possibilidade de agir sobre a obra e de modificá-la, de ‘aumentar’ e, logo, tornar-se co-autor, pois o significado da palavra autor (o primeiro sentido de *augere*) é crescer, nos limites impostos pelo programa.” [PLAZA 2000 p.17]. Ao agir como co-autor, o seu papel de mero receptor começa a se diluir. Por outro lado, isto só é possível se o sistema for programado para isso – o suporte não garante que aja as mudanças de papéis entre autor e receptor.

Ou seja, o simples fato de uma obra de arte estar suportada em um meio digital não garante a recepção o mérito de ser enquadrada como interativa. Podemos dizer então que um meio digital possibilita mas não necessariamente possui as três aberturas. Há diversos exemplos na Internet de obras que solicitam ao usuário uma fruição apenas reativa. O simples fato de se clicar em um botão dentro um *website* que responde com uma ação previsível não é condição para classificar a fruição como interativa. Estaria mais próxima do que Plaza denomina uma participação ativa. Assim como a reprodução digital de uma pintura de Klee dentro em um meio digital, num momento em que o “usuário” está apenas a contemplando, coloca o receptor numa posição próxima ao que Plaza afirma ser o de uma abertura de primeiro grau. Ou seja, o que os meios digitais fazem é apenas propiciar uma resposta técnica para a interatividade que até então era só potencial. Para que uma ação se torne interativa num sistema digital, é preciso em primeiro lugar que o sistema seja programado para tal e que depois, num segundo momento, o usuário de fato aja interativamente sobre este sistema, fazendo do receptor um co-autor.

## 2. O grau de abertura nos Videogames

Em geral, considera-se a participação como um pressuposto do jogo, seja ele eletrônico ou não. Para Huizinga [2001] o jogo está ligado a um sentimento de liberdade, ócio, de faz de conta, uma “atividade livre, conscientemente tomada como ‘não séria’, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total.” Queremos dizer com isso que o jogador penetra em outra dimensão existencial, lúdica, em que pode experimentar formas de agir que não utilizaria no seu cotidiano. Caillois [SATO 2007 p.2] coloca o jogo como uma experiência “artificial”, uma “segunda realidade” ou uma “livre irrealidade”. O jogador precisa, portanto, intencional envolver-se com o jogo, caso contrário ele não “estará no jogo”.

Por outro lado, entre o jogador e o próprio jogo há um sistema que controla o jogo. Este sistema pode estar suportado em um aparato físico (como em um jogo de tabuleiro), digital (no caso dos videogames) ou pode não estar suportado em meio algum (como nos jogos de rua), mas ele é sempre descrito por um conjunto de regras. Ao agir sobre este sistema de regras, o jogador está necessariamente participando do jogo. Não existe a possibilidade de um jogador apenas assistir a uma partida, já que neste caso ele estará numa posição de mero espectador<sup>1</sup>. A este respeito, Katie Salen e Eric Zimmerman afirmam que no jogo, “toda ação resulta em uma mudança que afeta o sistema como um todo. Este processo de ação e reação só acontece porque o jogador age<sup>2</sup> sobre o sistema projetado para o jogo.” [SALEN and ZIMMERMAN 2006 p.58]

A partir do modelo de Plaza, podemos afirmar que nos jogos de rua ou de alguns esportes, como uma corrida, por exemplo, em que não há um sistema tangível ou físico – há somente um conjunto de regras – temos o que Plaza afirma ser uma obra com abertura de primeiro grau. Já os jogos de tabuleiro podem ser classificados fundamentalmente como de participação ativa ou obras que propiciam uma abertura de segundo grau. Finalmente, os videogames, por serem obras eletro-eletrônicas, intermediadas por interfaces técnicas, propiciam a abertura de terceiro grau, que é levada a cabo quando há interatividade.

<sup>1</sup> Sabe-se que o espectador (torcedor) de uma partida de futebol ou de vôlei pode interferir no jogo, na medida que a torcida pode incentivar um jogador a conquistar a sua missão dentro do jogo. É conhecido também o momento em que o espectador fica “secando” o jogo do jogador numa partida de fliperama. De qualquer forma, estes espectadores não estão inseridos formalmente no jogo. Eles não possuem o estatuto de jogador.

<sup>2</sup> No texto original, Salen e Zimmerman usam a palavra interagir. Na tradução preferi utilizar a palavra agir, já que, ao contrário deste artigo, os autores utilizam a palavra interagir num sentido bem amplo, mais próximo ao que estamos chamando aqui de participar.

É importante ressaltar que ainda que o videogame propicie a abertura de terceiro grau, nem toda a ação sobre o jogo é necessariamente interativa. Como vimos acima, a ação do jogador é interativa quando ele se torna co-autor da obra. Em muitas ocasiões, a participação do jogador se resume ao que Plaza denomina abertura de segundo grau. São ações meramente reativas, quando, por exemplo, o jogador liga a ignição de um carro representado num jogo como a da série GTA (*Grand Theft Auto*) ou quando o Pac Man<sup>3</sup> come as vitaminas que vão aparecendo no seu percurso pelo labirinto.

Por outro lado, é difícil imaginar que a abertura de primeiro grau num jogo eletrônico, já que o sistema de regras está implementado no algoritmo do videogame – ou seja, para jogar, o jogador tem que necessariamente agir sobre a interface do jogo –, a não ser que num momento de mera contemplação (ou participação passiva), sem agir fisicamente sobre o sistema, consideremos que o jogador esteja “jogando”. Ele pode preferir, por uma questão de estratégia de jogo, ficar parado – não agir sobre o sistema – em determinado momento da partida, pois acha que deste modo obterá maiores vantagens do que se estivesse “agindo”. Isto é mais claro em jogos multiusuários. Por exemplo, num jogo de batalha, cujo objetivo é sobreviver, o jogador pode ficar parado, simplesmente esperando que os outros jogadores se destruam.

Deste modo, embora tecnicamente os games permitam que se ofereça a chamada abertura de terceiro grau, eles podem, por outro lado, estar oferecendo somente as aberturas de primeiro e/ou de segundo grau. O nível de interatividade de uma obra, na verdade, depende do modo como o sistema foi programado: os autores podem propiciar graus de abertura diferenciados.

“Games são baseados em interatividade e banco de dados. Aos sinais de entrada do usuário (...), a máquina oferece um *feedback*, com base em seus registros. Deste modo, as possibilidades de ação do usuário dentro de um game estão delimitadas pelo banco de dados, ou seja, pela quantidade de registros e combinações possíveis... a limitação na quantidade de ações possíveis ao jogador fará parte das regras de funcionamento do jogo, fornecendo elementos para que o usuário interaja de forma harmônica com o sistema.” [FERREIRA 2007 p.104]

Os games, portanto, possuem limites. Estes limites podem ser físicos e/ou projetuais. Os limites projetuais são aqueles que são definidos pelas regras do jogo. Em um game de luta, por exemplo, nem todas as áreas do corpo da personagem geram algum tipo de pontuação ou resposta do sistema. O designer pode optar por pontuar

apenas quando o jogador atinge determinadas áreas do tronco e da cabeça do oponente, mas não nas pernas. Por outro lado, os limites físicos são, em grande parte, determinados pelo tamanho do banco de dados. Se todas as imagens representadas em um jogo fornecessem algum tipo de resposta e todas “as possibilidades do usuário fossem infinitas, seria necessário um banco de dados igualmente infinito.” [idem p.107]

Segundo Ferreira [idem, ibidem], uma alternativa seria o desenvolvimento de sistemas inteligentes que aprendem com as ações do usuário. O algoritmo preveria novas possibilidades, à medida que o jogador age sobre o sistema. Um dos exemplos clássicos a este respeito são os diversos jogos de xadrez por computador – como *Deep Blue*, *Deep Fritz* e *Rybka* – que foram programados para se tornarem cada vez mais fortes à medida que uma partida é efetuada.

### 3. Jogo, participação e Autoria

Atualmente, o videogame é uma obra bastante complexa, devido à própria natureza do gênero. Um jogo eletrônico é composto por inúmeros elementos projetuais: as regras, a missão, os personagens, os cenários, o roteiro etc, que são construídos por uma equipe de diversos “autores”, cada qual atuando dentro de sua especialidade: designers, programadores, animadores, modeladores, roteiristas etc. O receptor<sup>4</sup>, por outro lado, é formado pelo jogador ou pelo conjunto de jogadores.

Para que haja a terceira abertura de Plaza pressupõe-se que o receptor, neste caso o jogador, possa tornar-se um co-autor. Deste modo, no caso dos videogames a co-autoria pode ser propiciada a partir de um elemento do jogo, mas não de outro. Há diversas maneiras de um jogador ser co-autor. Por exemplo, dependendo do jogo, o jogador pode alterar o cenário de um jogo, sem que possa mudar a história. Por outro lado, há games em que o jogador pode construir a sua história, sem interferir diretamente na missão principal do jogo. Alterar as regras do jogo, por outro lado, pode ser algo bastante discutível.

Há toda uma discussão ética sobre a possibilidade de o jogador alterar as regras do jogo. Para alguns designers, a alteração das regras deve ser algo impedido pelo jogador. Deste modo regras e missões são pressupostos: não deveriam ser mudados.

Por outro lado, há games que não possuem regras ou missões pré-definidas. O jogador define os seus objetivos. Um bom exemplo é o videogame *The Sims*.

<sup>3</sup> Personagem principal do jogo Pac Man.

<sup>4</sup> Portanto, não estamos considerando nesta análise o receptor que é mero espectador – aquele que não está jogando, mas apenas assistindo à partida.

Neste game, o usuário constrói o cenário, a personagem e define livremente o que fará no ambiente. Para muitos, por não ter regras ou missões definidas, *The Sims* não é um jogo. Possui muitas características da estética e do funcionamento do videogame, mas não é jogo. Está mais próximo de um brinquedo.

Porém, há formas de participação, que, embora não sejam interativas no sentido estrito do termo, propiciam formas interessantes de intervenção no jogo.

Há games que permitem que o usuário escolha o seu caminho para chegar a uma determinada missão. O designer projeta o jogo de forma a abrir uma gama vasta de possibilidades de construção narrativa. Mesmo em games mais simples como *PitFall* – em que o usuário controla um explorador-arqueólogo que busca tesouros ao tentar desviar de diversos perigos – o jogador pode optar por um caminho em que terá que pular um buraco, ou partir para outro lado, onde encontrará crocodilos. Mas, neste jogo, o universo de escolhas é ainda bastante limitado. O cenário tem visão apenas lateral e o usuário caminha somente para a direita, para a esquerda ou para baixo, já que o jogo tem também um nível inferior, que é acessado quando o explorador cai no buraco.

Há games, por outro lado, que permitem um grau de abertura maior na construção da narrativa. Certos MMORPGs<sup>5</sup>, cuja missão nem é muito bem definida e cuja grande diversão é simplesmente explorar o cenário e se relacionar com os outros personagens-jogadores, a abertura para a narrativa é bem maior. O universo é amplo, em geral tridimensional, construído com diversos ambientes, que podem ser penetrados por caminhos ilimitados. Nestes jogos, porém, o jogador é autor apenas da sua narrativa. Como não há uma história pré-definida; o enredo é construído pelo jogador e pela relação que ele possui com outros usuários.

Uma segunda forma de participação seria propiciada pela atuação/interpretação<sup>6</sup> que o jogador faz com a personagem. Ao controlar uma personagem, o jogador também a está interpretando. Esta interpretação é construída pelo jogador, como se ele fosse um ator representando uma personagem de uma peça teatral. Segundo Sato [2007 p.6], “ao interpretar uma personagem o indivíduo experimenta a vida de sua personagem naquele contexto. Portanto compreendemos que ao experimentar a realidade virtual do ambiente do jogo, o indivíduo está experimentando a realidade de sua personagem e, assim, neste momento do jogo, a realidade da personagem torna-se própria realidade do indivíduo.”

<sup>5</sup> MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Game* ou *Multi massive online Role-Playing Game*). São jogos do tipo RPG, jogados simultaneamente por milhares de usuários.

<sup>6</sup> Interpretação no sentido de atuação numa peça de teatro, por exemplo.

Os primeiros jogos, como *Pong*, tinham uma abertura muito pequena para a interpretação. Neste game, ao controlar um retângulo representando um jogador de tênis (de mesa) que deve rebater uma bolinha que alterna os dois lados da tela, a interpretação do jogador se limita a ter uma postura mais agressiva, ou cômica, ou displicente quando movimenta o seu controle (*joystick*), como se estivesse atuando destes mesmos modos dentro da quadra que está sendo representada.



Figura 1: O jogo *Pong*

Em 1981, o designer Shigeru Miyamoto compôs provavelmente o primeiro videogame com cenários, personagens, enredo e recompensa dentro de um contexto ficcional. Ou seja, a partir do mundo real é possível retirar um arcabouço de tramas que podem ser representados numa linguagem de videogame. “Miyamoto inseriu um sistema simbólico que permitia além da interação no ambiente virtual, uma identificação do jogador com os símbolos e significados no contexto do jogo.” [idem p.3] Deste modo o jogador passou a construir uma interpretação bastante particular da sua personagem.

Muito dos games atuais permitem que o jogador leve o seu repertório de atitudes da vida real. O jogo é projetado com tal abertura que possibilita ao usuário tenha uma vasta gama de atuações no universo ficcional. Em um jogo como *GTA*, o jogador pode atingir a sua missão matando ou não os seus oponentes. De certo modo a autoria está presente nas diversas possibilidades de interpretações/atuações que o game permite ao jogador. Ainda assim não podemos colocar esta forma de autoria como um tipo de participação interativa. É uma participação exploratória.

Nos dois exemplos acima, a intenção inicial do receptor é simplesmente a de jogar. A co-autoria se restringe a colocar um tom particular, pessoal, no tempo próprio da partida, sem interferir na estrutura do jogo. Há jogos, por outro lado, que abrem os seus códigos para alteração da própria obra. Deste modo, antes mesmo de ser um jogador, o receptor pode ser um autor de partes do jogo.

Uma das formas mais comuns é propiciada pelos chamados MODs. O termo é uma abreviação de

*Modification* (Modificação) e define um modo de “modificar” um ou mais elementos de um jogo, desde que o autor original da obra abra para esta possibilidade. Um caso já bastante conhecido é o *Counter Strike*, jogo que é *mod* do videogame *HalfLife*.

No entanto, os *mods* são ferramentas que tornam alguém em autor propriamente dito. A modificação não é realizada no tempo próprio do jogo. Há uma alteração no tempo anterior à partida; não há participação, muito menos interatividade. A co-autoria citada no modelo de Plaza implica em alterações estruturais da obra no momento da recepção; no tempo da partida/jogo.

#### 4. Jogos e Autoria na representação visual do game: a construção da imagem pelo jogador

A questão central que se coloca neste artigo, no entanto, é como um jogador pode se tornar um co-autor das várias formas de representações visuais de um jogo, seja o cenário, a personagem ou os diversos objetos que compõem o ambiente do videogame. Estamos falando aqui exclusivamente de autoria na construção da imagem.

Antes de citar as formas interativas, referentes à abertura de terceiro grau, abordaremos como se manifestam as aberturas de primeiro e segundo grau na construção de imagens. Deste modo, poderemos afirmar que a construção visual nos videogames possui também níveis de abertura.

Citando novamente Plaza, a abertura de primeiro grau é propiciada pela imaginação, pela evocação. Isto significa que a representação visual do game não está no jogo em si, ou embora esteja, é (re)inventada na mente do jogador. Como praticamente todos os games são figurativos e orientados para um significado fechado, seria muito difícil encontrar exemplos de imagens que permitam a chamada abertura de primeiro grau. As imagens do jogo procuram ser fechadas para que a atenção do jogador esteja concentrada no desafio; não na tradução do significado da imagem. Porém, alguns games do início da década de 1970 não eram imagéticos. O jogo *Adventure*, de 1972, por exemplo, é um game em que o jogador interage a partir de respostas (em texto) na tela do computador. A personagem interpretada pelo jogador não possui representação visual, que fica a cargo somente da imaginação do jogador.

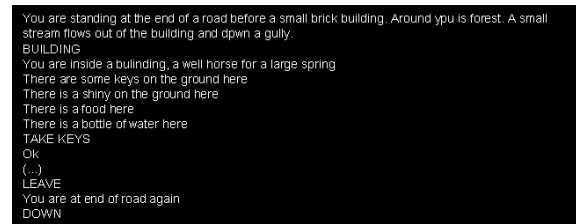


Figura 2: O jogo Adventure, 1972

Se, por um lado, há poucos exemplos de games que – na leitura da imagem – permitem a abertura de primeiro grau, por outro, praticamente todos os games permitem a chamada abertura de segundo grau. Do mesmo modo que falamos que o jogador constrói o seu percurso e narrativa durante uma partida, neste caminho ele está sempre a interferir na própria imagem que é apresentada pela tela. Nos primeiros games, da década de 1970, como *Pong* e *Combat*, os gráficos eram rudimentares, possuíam poucas cores e detalhes e o cenário era bidimensional, com visão lateral ou de cima. A intervenção na imagem era mínima: a resposta de um pequeno movimento de uma personagem ou objeto controlado pelo jogador praticamente não alterava a representação visual como um todo. A intervenção do receptor na imagem era, de toda forma, participativa.

A partir dos anos 1980-90, os games passaram a simular a visão tridimensional, alguns deles com visão subjetiva<sup>7</sup>. Neste caso qualquer movimento do controle (teclado ou *joystick*) pelo jogador alterava toda a imagem. Ao penetrar no universo diegético do game, de certo modo, o jogador interfere no percurso narrativo e visual do jogo. A personagem pode penetrar em salas, subir ou descer níveis, navegar pelos espaços. O jogador define o que será visto, típico da abertura de segundo grau.



Figura 3: No Doom, o jogador controla o que é visto

Concomitantemente, alguns games passaram a ter diversos cenários e personagens. Jogadores podiam

<sup>7</sup> Alguns autores se referem a estes jogos como jogos de visão em primeira pessoa.

interpretar mais de uma personagem. E tal qual um RPG, o usuário podia participar da construção do perfil figurativo (e mesmo psicológico) do avatar/personagem. Neste caso, estamos entrando pela abertura de terceiro grau. No entanto, a maioria dos games permite somente a simples alteração da roupa de uma personagem, sem que isto altere significativamente o jogo. No jogo *FIFA Football* (ou *FIFA Soccer*), por exemplo, o usuário escolhe o time, monta o estádio, escolhe o uniforme. Mas estas escolhas ainda pouco alteram a partida virtual. Alguns MMORPGs permitem que o jogador construa o seu avatar nos mínimos detalhes, do rosto ao sapato. Do mesmo modo, isto pouco interfere no jogo em si.

Já em games como *The Sims*, a escolha das características físicas e psicológicas da personagem, assim como de todo ambiente, fazem parte da brincadeira. Na versão multiusuário, a personagem interpretada pelo jogador estabelece redes de interação com outros personagens interpretados por outros jogadores. Evidentemente, a escolha do visual da personagem interfere nestas relações. Mas, como afirmamos acima, o game é tão aberto que muitos não o consideram um jogo.



Figura 4: o game *The Sims*

Alguns games, por outro lado, permitem que se altere o cenário, como um labirinto ou uma cidade, e isto interfere diretamente no jogo. No game *Boom Blox*, o jogador brinca de diversas formas com um conjunto de blocos. Em um dos modos uma torre é montada e o jogador deve retirar blocos cuidadosamente para que ela não desmorone. Em outro, o jogador deve abrir caminhos para que uma personagem percorra um trajeto. O grande diferencial é que o jogador monta previamente o seu próprio desafio. Embora esta construção seja feita antes da própria partida, podemos considerar esta montagem como já parte do jogo.

Deste modo, dentro do que Plaza chama de abertura de terceiro grau, podemos inferir que há diversos níveis de autoria na construção das imagens nos videogames. Há desde construções de imagens que em nada interferem no desafio do jogo, mas que, de todo modo, são autorais; até imagens que, alteradas pelo jogador,

podem modificar totalmente o próprio desafio do jogo. Este nível, o ponto extremo da interatividade na linha de abertura de terceiro grau, por ora é apenas potencial.

## 5. Considerações finais

Plaza ampliou o conceito de abertura de Eco, classificando-a em três níveis, a partir das três fases produtivas da obra de arte. A terceira abertura estaria ligada à fase eletro-eletrônica e às interfaces técnicas. O videogame, suportado em interfaces técnicas, está naturalmente associado ao terceiro nível de abertura de Eco. No entanto, percebemos que nem toda ação que o receptor executa sobre um game propicia necessariamente uma abertura de terceiro grau. Esta constatação também é válida se considerarmos apenas as imagens que são representadas no videogame, desconsiderando outros elementos como, por exemplo, a história ou o desafio do jogo.

O jogador pode agir sobre estas imagens de diversas formas: da pura contemplação, passando pela intervenção sem mudanças estruturais na própria imagem, até a construção de novas imagens, a partir da ação interativa sobre o jogo.

## Referências

- ECO, Umberto, 1997. *Obra Aberta*, São Paulo: Perspectiva.
- FERREIRA, Emmanoel Martins, 2007. *Game, Imersão e Interatividade: novos paradigmas para uma comunicação lúdica*. Dissertação de Mestrado, Universidade Federal do Rio de Janeiro.
- HUIZINGA, Johan, 2001. *Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura*. 5ª ed. São Paulo: Perspectiva.
- MACHADO, Arlindo, 1997. "Hipermissão: o Labirinto como Metáfora" in DOMINGUES, Diana (org). *A Arte do Século XXI: a Humanização das Tecnologias*. São Paulo: Ed. UNESP.
- PLAZA, Júlio, 2000. *Arte e Interatividade: Autor-Obra-Recepção*. Disponível em: [www.plural.com.br/jplaza/texto01](http://www.plural.com.br/jplaza/texto01) [acessado em: 19 de abril 2008]
- SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric, 2004. *Rules of Play – Game design fundamentals*. Cambridge: The MIT Press.
- SATO, Adriana K. *O Caráter Interpretativo da Representação de Personagem no Videogame*. In: SBGames 2007, 7-9 de novembro de 2007 São Leopoldo-RS. Anais.