

Détournement em Jogos Digitais

Gabriela B. Melo Daniel B. Coimbra André M. Neves* Gentil Porto**

Universidade Federal de Pernambuco, Dept. de Design, Brasil

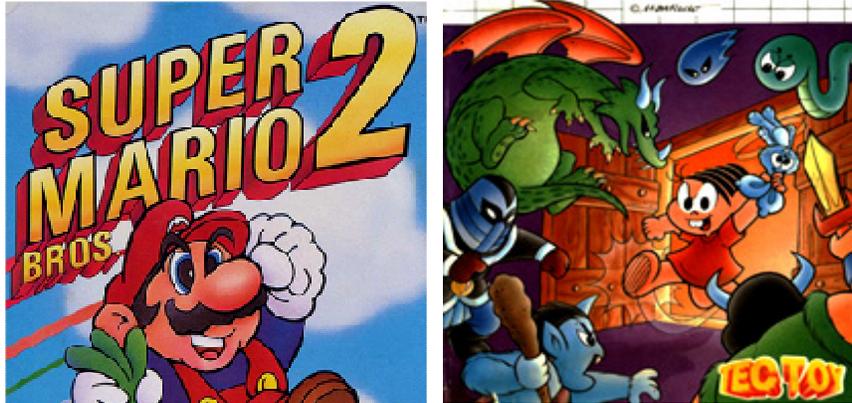


Figure 1: Estudo da prática do détournement nos jogos digitais Super Mario Bros.2 e Mônica no Castelo do Dragão

Resumo

O artigo apresenta o conceito de “détournement” da forma como foi elaborado pela Internacional Situacionista (IS), como uma abordagem possível para discussão da prática do desvio nos jogos digitais. Definido pela IS como desvio de elementos estéticos preexistentes para a construção de novos arranjos significativos, o trabalho propõe estudos de casos para análise de jogos através do Guia Prático para o Détournement, escrito por Guy Debord e Gil Wolman, em 1956.

Palavras-chave: détournement, Internacional Situacionista, jogos digitais

Abstract

The article presents the concept of “détournement” as it was prepared by Situationist International (SI) as a possible approach to discuss the practice of diversion in digital games. Defined by SI as a deviation from preexisting aesthetic elements for the construction of significant new arrangements, the paper proposes case studies to analyze games through the Practical Guide of Détournement, written by Guy Debord and Gil Wolman, in 1956.

Keywords: détournement. Situationist International. digital games

Contato dos autores:

{gabi_batista, noght}@hotmail.com
*andremneves@gmail.com
**gentilp@uol.com.br

1. Introdução

A partir da Revolução Industrial, uma série de mudanças foram implementadas nas linhas industriais que impactaram diretamente no processo produtivo, aumentando o volume e complexidade dos projetos concebidos.

O design baseado em plataforma (platform-based design), por exemplo, é um modelo que tem como objetivo reaproveitar projetos eficientemente, evitando a criação de produtos a partir do zero [Goering 2002]. A plataforma torna-se essencialmente um projeto baseado em componentes, a partir de um design reutilizável pela customização desses módulos.

Atualmente, observa-se que a indústria dos Jogos Digitais utiliza técnicas de reuso para modularizar os jogos e torná-los expansíveis [El-Nasr e Smith 2006]. Assim, modificar as variáveis de jogos já existentes, processo conhecido como “*modding*”, diminui a carga de trabalho de desenvolvimento do produto, já que as mecânicas são reutilizadas [Salen e Zimmerman 2004].

Exemplos dessa aplicação na indústria são os jogos “Counter Strike” e “Team Fortress”, mods (abreviação do termo modificação) do jogo “Half Life” construídos sob o mesmo componente fixo, responsável pelo controle das funcionalidades [El-Nasr e Smith 2006]. A diferenciação entre os jogos citados ocorre visto que o visual é alterado. Contudo, apesar da arte desses jogos variar entre si, ao longo de novas versões, eles continuam apresentando o mesmo contexto no qual foram criados, jogo de tiro em primeira pessoa (First Person Shooter) e cenários de guerra.

Por outro lado, também foi percebido que alguns jogos, construídos a partir do reuso de outros jogos já conhecidos e estabelecidos no mercado, tinham como resultado dessa modificação um trabalho com um significado antagônico, desviado ao original.

Nesse contexto, casos de “*modding*”, modificações de jogos existentes, podem ser interpretados não só como um resultado da aplicação de uma técnica de reuso de componentes, mas também, como uma prática criativa que distorce os elementos estéticos preexistentes e o sentido do trabalho precursor, o “*Détournement*”.

Ao longo do texto, será definida e contextualizada a técnica em questão sob a perspectiva da Internacional Situacionista (IS). Será realizado, então, um estudo sobre a técnica do *détournement* nos jogos “*Super Mario Bros.2*” (versão USA) e “*Mônica no Castelo do Dragão*”, através da aplicação dos postulados de “*Um Guia Prático para o détournement*”, escrito por Guy Debord e Gil Wolman, em 1956. Em seguida, serão apresentadas as considerações finais e as referências utilizadas.

2. Modificando os Jogos Digitais

Existe uma série de definições para Jogos Digitais. Salen e Zimmerman [2004] conceituam jogos como um sistema no qual o jogador se engaja em um conflito artificial, definido por regras, que terminam em um resultado que pode ser quantificado.

Complementando, Huizinga [1938] define “jogar” como uma atividade voluntária e “não-séria”, lúdica, externa à vida comum, mas que ao mesmo tempo prende o jogador intensamente, uma atividade sem interesse material, que não gera lucros, que funciona dentro de seus próprios limites de tempo e espaço de acordo com regras pré-estabelecidas e de maneira ordenada. Para ele, os Jogos promovem a formação de grupos sociais que os separam no mundo.

Fazendo uma análise de outro ponto de vista, porém bastante válido para esse trabalho, Costikyan [1994] considera os Jogos uma forma de arte na qual seus participantes, chamados jogadores, tomam decisões para gerenciar recursos através dos objetos do jogo na busca de um objetivo.

Hunicke, LeBlanc e Zubek [2004] propõem que os jogos devem ser projetados em um modelo que agrupam suas Regras (Rules), seu comportamento através do Sistema (System) e a sua interface que provoca a Diversão (Fun) e outras emoções nos jogadores, conforme Figura 02.



Figura 02: Modelo RSF

Estabelecendo um paralelo com os componentes de design, seus elementos seriam agrupados de acordo com a: Mecânica, Dinâmica e Estética (Mechanics, Dynamics e Aesthetics - MDA) respectivamente, como mostra a Figura 03.



Figura 03: Figura 01: Modelo MDA

A Mecânica é a estrutura interna formal do jogo, responsável por controlar o “motor” (*engine*) do jogo a partir de representação de dados e algoritmos quase sempre expressa através de fórmulas e modelos matemáticos. É o conjunto de regras do jogo, ou seja, são as normas, as engrenagens que fazem com que o jogo funcione.

A Dinâmica, por sua vez, descreve o comportamento das escolhas do jogador, motivada pela narrativa do jogo, visando alcançar um objetivo. Pode ser entendida como um conjunto de possibilidades que é dado ao jogador para que ele tome as suas próprias decisões dentro do ambiente de jogo, determinando os propósitos a serem alcançados. [Rollings e Morris 2003]

Por fim, a Estética descreve a desejável resposta emocional evocada no jogador enquanto ele interage com o sistema do jogo. Nesse contexto, Lansdale e Ormerod [1995] propõe estudar esse elemento voltando-se para a Interface da obra como o conjunto de objetos, cenários, linguagens, formas, cor, visores que se encontram entre as pessoas e o trabalho em questão análise. Uma interface não é apenas uma entidade física, pois pode incluir símbolos, conceitos e palavras, já que todos são meios pelos quais informações são transmitidas. Mais especificamente, eles são usados para comunicar e trocar informações.

Atualmente, os projetos de Jogos Digitais vêm se tornando sofisticados programas de computador que herdam as mesmas demandas e problemas de projeto encontrados na engenharia de software [Claypool e Claypool 2005]. Esse segmento está rapidamente incorporando a técnica da plataforma, produzindo jogos configuráveis (muitas vezes pelo próprio usuário), e gerando a partir de um mesmo jogo (ou seja, de uma “plataforma”) uma série de continuações do jogo original e/ou outros jogos diferentes visualmente [El-Nasr e Smith 2006].

Um exemplo da aplicação do reuso na indústria são os jogos “*Counter Strike*” e “*Team Fortress*”, mods do jogo “*Half Life*” construídos sob a mesma engine, mecânica, desse último (componente fixo) [El-Nasr e Smith 2006]. A dinâmica e a estética, entretanto foram diferenciadas através de uma narrativa e linha de arte distintas. Contudo, ao longo de inúmeras novas versões distribuídas no mercado, cada mod de jogo manteve

seu contexto e identidade adquirida desde o primeiro lançamento. Personagens, Vilões, Objetivos e o Estilo de jogo de tiro em primeira pessoa (“*First Person Shooter*”) com cenários de guerra de cada jogo foram continuados.

Porém, em outro exemplo de jogo construído a partir do reuso de outro já conhecido e estabelecido no mercado, o caso de “*Doki Doki Panic*” (1987) e seu mod “*Super Mario Bros. 2*” versão USA (1988), gerou como resultado dessa modificação um jogo com um significado desviado a versão anterior, *Super Mario Bros.* (1985). O mod produzido sob a técnica de reuso obteve um impacto forte nos usuários admiradores do jogo precursor, podendo então ser interpretado também como uma prática criativa que distorceu os elementos estéticos preexistentes e o contexto do trabalho pioneiro, construindo um novo arranjo significativo. Assim, essa obra será estudada sob a perspectiva da IS como um caso de “*Détournement*”.

3. O *Détournement* e seus desvios de significado

“*Détournement*” é uma palavra francesa que de acordo com o dicionário significa desvio, diversão, descaminho, distorção, extravio, roubo, rapto, virar ao contrário do curso ou propósito normal.

A palavra foi apropriada para designar uma prática criativa constante em obras do Movimento Internacional Situacionista, especialmente por dois de seus líderes, Guy Debord e Gil J. Wolman.

A IS foi um movimento político-cultural que se iniciou em 1957 a partir da Internacional Letrista. Adeptos do mundo inteiro acolheram o movimento que se desenvolveu a partir de idéias das vanguardas históricas e dos movimentos operários marxistas, visando revolucionar a vida cotidiana com base numa concepção lúdica da existência. Os integrantes do grupo, liderados principalmente por Guy Debord, tinham como foco a superação da arte, valorizando a vida cotidiana. [Debord 1997].

O apogeu do grupo foi em 1969, quando ocorreram os eventos de Maio de 68 nos quais as obras situacionistas tiveram grande influência. A IS durou até 1972, mas deixou um legado de grande valia como os textos de Debord que até hoje são clássicos e referências.

Durante o movimento, foi publicada uma série de definições na revista *Internationale Situationniste*, entre ela o que seria “*Détournement*” para a IS, um abreviação de ‘desvio’ de elementos estéticos pré-existentes. Integração das produções artísticas presentes ou passadas em uma superior construção do meio [Definitions 1958].

O que Debord e Wolman chamam de *détournement* é, numa escala maior, o sistema pelo qual a maior parte da tecnologia e do pensamento humano se desenvolve – inovações são, em geral, uma síntese do que já é sabido e uma nova descoberta, muito pequena. Passos gigantescos em direção ao desconhecido parecem ocorrer apenas acidentalmente, e não podem ser trabalhados conscientemente do modo que ocorre a maior parte do desenvolvimento humano [Home 1999].

Esses desvios de significado serão utilizados de diversas formas, por exemplo, alterando-se as legendas de um desenho ou a construção de filmes a partir de trechos de outros filmes. Para os situacionistas, significa, sobretudo a subversão e o desvio, contornando o uso “original”, estabelecido institucionalmente, realizando uma “dialética da desvalorização e revalorização”.

Dessa forma, o *détournement* não se restringe a uma técnica estética, não se constitui numa repetição acrítica e apenas formal. Ela traz as citações de volta “ao jogo”, de crítica e revalorização, uma prática que formalmente é bastante comum em design. No caso dos Situacionistas é também uma maneira de questionar as interpretações “seguras” e institucionalizadas dentro da sociedade, que buscam certo controle das significações.

Para Aquino [2006], deste modo, o desvio e a reversão do significado dos produtos da cultura passada e mesmo contemporânea buscam fundamentalmente a crítica consciente do presente, crítica que é inseparável da centralidade teórico-prática deste mesmo presente em face do passado. Numa perspectiva mais ampla, pode-se dizer finalmente que o *détournement* junta uma concepção histórica do passado com base na crítica do presente a uma concepção histórica da própria linguagem.

Num sentido mais amplo, toda a concepção social de Debord, por exemplo, baseia-se no afastamento: todos os elementos para uma vida livre já estão presentes tanto na cultura como na técnica; é necessário apenas modificar seu sentido e organizá-los de modo diferente [Jappe 1999].

Ao “desviarmos” os significados estamos evidenciando nossa participação no jogo da linguagem, e colocando a vida, coletiva e individual, em oposição a uma fragmentação onde as pessoas contemplam, consomem e cultuam algo que lhes parece exterior, ou seja, apenas uma imagem.

3.1 Guia Prático para o *Détournement*

Em 1956, Debord e Wolman publicaram um Guia Prático para o *Détournement* onde introduziam, conceituavam e orientavam as práticas realizadas pelo grupo, registrando atividades que vinham sendo desenvolvidas desde 1952.

O documento define duas categorias principais de elementos desviados que podem ser classificadas em:

- **Détournement Menor:** desvio de um elemento que não tem importância própria, e que ganha significado no novo contexto onde foi colocado [Debord e Wolman 1956].
- **Détournement Abusivo:** desvio de um elemento intrinsecamente significativo, o qual toma uma dimensão diferente a partir do novo contexto [Debord e Wolman 1956].

Além disso, o guia apresenta também as quatro leis de aplicação do *détournement*, entre as quais, a primeira é essencial e universalmente aplicável e as outras três são praticamente aplicáveis apenas a elementos desviados abusivamente. De acordo com Debord e Wolman [1956], as leis são:

1. O elemento que contribui mais decisivamente para a impressão geral é o elemento mais distante, e não os elementos que determinam diretamente a natureza da impressão.
2. As distorções introduzidas nos elementos desviados devem ser as mais simples possíveis, já que o impacto de um desvio é diretamente proporcional à memória consciente ou semiconsciente dos contextos originais dos elementos.
3. O *détournement* se torna menos efetivo à medida que se aproxima de uma resposta racional.
4. O *détournement* pela simples inversão é sempre o mais direto e o menos efetivo.

As primeiras consequências visíveis do uso amplo do desvio, além do seu poder intrínseco de propaganda, é a facilidade de produção que ultrapassa de longe em quantidade, variedade e qualidade os trabalhos produzidos. O *détournement* leva à descoberta de aspectos novos do talento, onde idéias e criações podem ser multiplicadas à vontade.

3.2 Expressões Clássicas do *Détournement*

Além de ter sido bastante utilizada durante a IS, a prática do *détournement* continua sendo observada na cultura visual contemporânea. As possibilidades de aplicação se espalharam por diversos setores ganhando novas configurações, principalmente através do avanço das tecnologias que permitem tais intervenções. Alguns dos exemplos clássicos da expressão do *détournement* estão nos textos de Guy Debord e nas pinturas de Asger Jorn.

Guy Debord, no livro “A Sociedade do Espetáculo” [1967], começa com um exemplo de *détournement* ao

apresentar, já no primeiro parágrafo da obra, uma cópia de “O Capital” de Karl Marx [1867]:

Debord: “Toda a vida das sociedades nas quais reinam as condições modernas de produção se anuncia como uma imensa acumulação de espetáculos”.

Marx: “A riqueza das sociedades em que domina o modo-de-produção capitalista apresenta-se como uma imensa acumulação de mercadorias”.

A ideia de Debord era mostrar que a etapa do capitalismo em que vivíamos pelo acúmulo de mercadorias havia passado, e chegara o tempo em que passaríamos a acumular apenas imagens de mercadorias – espetáculos. Assim, ao invés de citar o parágrafo original e discorrer sobre ele até chegar a uma conclusão, procedimento tornado comum na academia, Debord julgou que seria melhor a substituição direta do que já não servia.

O “Le canard inquiétant”, por sua vez, é uma pintura de Asger Jorn sobre uma tela já pintada por outro autor anônimo, que mostra uma paisagem campestre. Através de ações e cores fortes, Jorn produz, sobre o cenário preexistente, um pato grande, descomunal. A casa, que era o centro da composição, perde importância diante do “novo objeto”, o pato, na Figura 04.



Figura 04: Le canard inquiétant, Asger Jorn (1957)

4. Estudo da Aplicação Prática do *Détournement* em Jogos Digitais

Para este experimento foram selecionados dois jogos digitais de diferentes plataformas que foram lançados oficialmente no Brasil. Os jogos escolhidos foram “Super Mario Bros. 2” para o NES, da empresa Nintendo e “Mônica no Castelo do Dragão” para o Master System, da empresa Tectoy.

A seleção desses jogos se baseou no fato de ambos terem sofrido algum tipo de desvio de seu contexto

original, com modificações dos elementos antes característicos para inseri-los em um novo ambiente.

No caso do “Super Mario Bros. 2”, o jogo sofreu desvios para que se tornasse familiar ao público dos Estados Unidos, que poderia não aceitar a dificuldade excessiva de sua contraparte japonesa.

Já o jogo “Mônica no Castelo do Dragão” foi adaptado, seguindo o próprio exemplo do Mario, como uma manobra comercial para popularizar o Master System no mercado brasileiro.

4.1 Utilizações de Desvios na Versão de Super Mario Bros. 2

“Super Mario Bros.” é um jogo clássico de videogame lançado pela Nintendo em 1985, sendo um dos primeiros jogos de mecânica de plataforma com rolagem lateral (*side-scrolling*), e um dos mais vendidos da história, de acordo com o site VGChartz.

O jogador controla o protagonista Mario percorrendo o Reino dos Cogumelos e derrotando inimigos, através dos seus pulos, para salvar a princesa Peach, inspirando incontáveis mods criados a partir dele, inclusive novas versões do mesmo.

Segundo o site The Mushroom Kingdom, em 1986, foi lançada a continuação natural do jogo “Super Mario Bros.” apenas no Japão. A versão japonesa chamada de “Super Mario Bros. 2” foi desenvolvida reusando a mesma engine ou “motor” do jogo precursor com novas fases. A continuação apresentou uma mecânica e dinâmica compatíveis, com uma estética mais evoluída por conta dos avanços tecnológicos. Entretanto, manteve a mesma jogabilidade, características e estilo do jogo original.

Por considerar o excessivo nível de dificuldade nas fases do jogo japonês “Super Mario Bros. 2” frustrante e temendo uma rejeição por parte do público americano ao jogo, a Nintendo Americana resolveu não lançar essa versão nos EUA. Então, a empresa decidiu criar uma versão diferente para esse país, baseando-se em outro jogo já lançado no Japão conhecido como “Doki Doki Panic”, que foi desenvolvido pelo mesmo criador do “Super Mario Bros.”, o japonês Shigeru Miyamoto.

Em 1988, a versão americana “Super Mario Bros. 2” chegou ao mercado. Entretanto, o novo jogo se mostrou diferente ao jogo japonês de mesmo nome, possuindo universo e alguns requisitos de jogabilidade diferentes do jogo anterior “Super Mario Bros.”. Essa continuação americana foi desviada do contexto original porque seu desenvolvimento não se baseou no jogo antecessor. O “Super Mario Bros. 2” (USA) é uma modificação (mod) de um outro jogo chamado “Doki Doki Panic”, apresentando a mecânica, dinâmica e alguns elementos estéticos semelhantes a

esse último. Apenas os personagens principais do “Super Mario Bros.” foram mantidos.

Entre os estranhamentos causados pela versão americana de “Super Mario Bros. 2” podemos observar, por exemplo:

O tradicional “pulo” sobre os inimigos deixou de ser o ataque principal de Mario (como acontece no “Super Mario Bros.”), pois para matar os inimigos deve-se “atirar” vegetais nessa continuação americana (como acontece no “Doki Doki Panic”). Ilustrado nas Figuras 05 e 06.



Figura 05: Mario enfrentando seus inimigos através do Pulo



Figura 06: Mario enfrentando seus inimigos através do arremesso de vegetais

Outro ponto para analisarmos é que os cenários e inimigos são baseados nos ambientes medievais clássicos também bem diferentes do contexto anterior, visto que o “Doki Doki Panic” possui origens árabes.

No lugar do vilão Bowser, presente nas histórias da série de Mario, foi colocado o vilão de “Doki Doki Panic” na versão americana. Ilustrado nas Figuras 07 e 08.



Figura 07: Em Super Mario Bros, o vilão final do jogo é o réptil Bowser



Figura 08: Em Super Mario Bros. 2, o vilão tradicional de Mario foi substituído pelo vilão do jogo Doki Doki Panic

As consequências visíveis do uso amplo do desvio do jogo “Super Mario Bros.”, encontrados na análise da versão americana do jogo “Super Mario Bros. 2”, mostram a facilidade de produção em termos de quantidade, variedade e qualidade dos trabalhos produzidos, ilustrado nas figuras 09 e 10. As modificações realizadas nos elementos do jogo preexistentes levaram à descoberta de novas idéias e criações que tinham a intenção de superar a obra anterior já que essa não atendia o público-alvo.

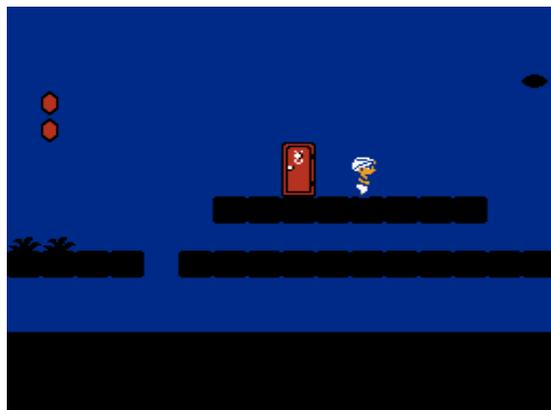


Figura 09: Imagem do jogo Doki Doki Panic

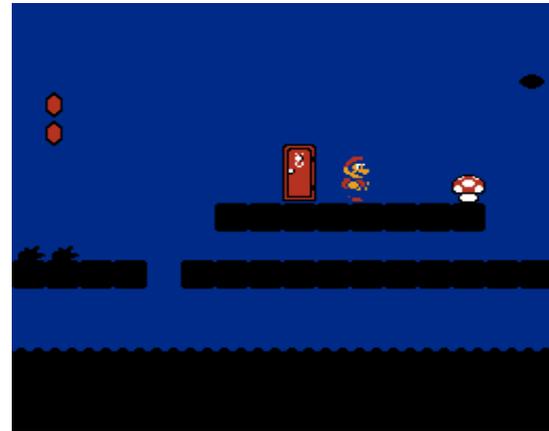


Figura 10: Imagem do jogo Super Mario Bros. 2

De acordo com o Guia Prático para o Détournement, o estudo de caso pode ser classificado como um Détournement Menor, pois o personagem principal, Mario, é mantido, mas seu ataque e o vilão, que não tinham grande importância originalmente, ganharam espaço e se tornaram o “centro das atenções” no novo contexto.

Por se tratar de um Détournement Menor, a primeira lei do Guia é essencial. Assim, o elemento que contribui mais decisivamente para a impressão geral é o elemento mais distante, e não os elementos que determinam diretamente a natureza da impressão.

No caso do “Super Mario Bros. 2” (USA), o personagem se manteve no jogo, porém vivendo uma aventura fora do seu contexto original. O novo jogo ainda é do tipo plataforma (side-scrolling) que apresenta elementos visuais semelhantes. Os elementos “secundários”, mais distantes, pois demoram mais para serem percebidos, como o vilão e a ação de ataque do protagonista são os que causam maior estranhamento.

4.2 Utilizações de Desvios no Jogo Mônica no Castelo do Dragão

Em 1989, a empresa brasileira Tectoy lançou no mercado brasileiro o videogame conhecido como Master System. Sua principal tática para popularizar seus produtos no mercado nacional foi justamente a regionalização dos jogos e o suporte ao usuário [Suzuki 2009]. Então, cerca de 8 meses depois do lançamento, a Tectoy fechou uma parceria com os Estúdios Maurício de Souza para a produção de jogos baseados na revistas da “Turma da Mônica” com personagens reconhecidos no país.

Segundo entrevista de Stefano Arnhold para a UOL [2010], presidente do conselho da Tectoy, como estava no começo de sua produção no Brasil, a empresa não tinha condições de elaborar e produzir um jogo completo. Tornou-se necessário então à empresa fazer o reuso da “engine” (motor de jogo) e da maioria dos elementos gráficos de outro jogo já pronto. Com a

autorização da própria SEGA, a Tectoy utilizou como base o jogo “Wonder Boy in Monster Land”, por se tratar de uma série já consolidada no Japão e com grande potencial de vendas em outros mercados.

Na versão japonesa, “Wonder Boy in Monster Land”, o usuário controla um personagem conhecido como Tom-Tom, em um jogo de plataforma com rolagem lateral (*side-scrolling*) que traz alguns elementos de jogos de RPG, como por exemplo, a possibilidade de customizar o personagem principal com equipamentos especiais e armas.

A série tornou-se uma franquia de sucesso no Japão, chegando até o “Wonder Boy 6”, também conhecido como “Wonder Boy: Monster World IV”, lançado em 1994 para o videogame Genesis ou Mega Drive [Suzuki 2009].

Por sua popularidade, sendo muito familiar ao público japonês, a Tectoy decidiu lançar no Brasil, adaptando para o público nacional, a partir do contrato de uso de imagem dos personagens da “Turma da Mônica”.

No ano de 1991, foi lançado o primeiro jogo eletrônico baseado nas revistas da “Turma da Mônica” chamado de “Mônica no Castelo do Dragão”. O jogo é uma modificação (mod) do jogo japonês conhecido como “Wonder Boy in Monster Land”. Ao colocar a personagem da Mônica nesse ambiente anteriormente desconhecido, cria-se um desvio de contexto e consequentemente um estranhamento do público.

“Mônica no Castelo do Dragão” mostrou-se completamente diferente de sua versão original, trazendo a própria Mônica para um universo completamente estranho ao usual, onde ela deve usar armaduras, escudos e variações do seu coelhinho de estimação como armas equivalentes ao Wonder Boy.

Ela também enfrenta inimigos que são incomuns ao seu mundo como esqueletos, monstros e diabinhos, visto que o universo do jogo reusado “Wonder Boy in Monster Land” traz diversos elementos familiares ao estilo de Fantasia Medieval. Ilustrado nas figuras 11 e 12.



Figura 11: Universo medieval do jogo Wonder Boy



Figura 12: Mônica em um universo diferente do habitual

Outras deturpações de contexto também causadas através do jogo da “Mônica no Castelo do Dragão” podem ser identificadas quando:

A personagem Mônica, que nas revistas é apenas forte fisicamente, no jogo traz alguns super poderes, muitos deles baseados em magias utilizadas pela protagonista. Além disso, os inimigos enfrentados no jogo usavam armas, espadas e arcos para atacar, enquanto que na revista, que conta a história original, eles costumam ser mais inocentes por meio de discussões sem malícia num cenário mais urbano.

Outro ponto importante a ser salientado é que apenas na tela de título do jogo é que se pode ver a Mônica com outro personagem da turma, o Capitão Feio. Apesar de aparecer nessa tela, ele não aparece em nenhum outro momento participando do jogo. Diferentemente do conceito pré-existente da revista, onde todas as histórias trazem a Mônica interagindo com algum dos personagens da turma, sejam eles integrantes do elenco principal (Cascão, Cebolinha e Magali) ou integrantes do elenco secundário como Franjinha, Tina, Piteco e o próprio Capitão Feio. Ilustrado nas imagens 13 e 14.



Figura 13: Mônica fora de seu contexto, enfrentando monstros, utilizando um escudo e atacando através de magia.



Figura 15: Imagem do jogo Mônica no Castelo do Dragão



Figura 14: Mônica, em seu contexto original, acompanhada dos outros personagens da turma.

A regionalização do “Wonder Boy” para o público brasileiro a partir da “Mônica no Castelo do Dragão” foi alcançada sem que o “gameplay” original fosse alterado e a maioria das fases se manteve igual. Ilustrado nas figuras 15 e 16. Assim, segundo o Guia Prático para o Détournement, esse caso pode ser classificado também como um Détournement Menor, pois a inserção da personagem Mônica no meio de vários elementos de menor ou nenhuma importância no jogo original trouxe um contexto totalmente diferente ao novo jogo.



Figura 16: Imagem do jogo Wonder Boy

Assim, por se tratar de um Détournement Menor, a primeira lei do Guia continua sendo essencial à análise do caso. Pode-se dizer que o conjunto dos elementos característicos do jogo precursor como os personagens, inimigos e cenário perdeu importância diante da simples presença da personagem nesse novo ambiente. A obra tornou-se, de fato, um “Jogo da Mônica”, fazendo com que esse desvio ganhasse uma identidade própria.

Apesar de ter sido transportada para um universo totalmente diferente das histórias da revista e do fato dela utilizar armaduras e enfrentar monstros, o jogo não desagradou o público nem causou repulsa por parte dos fãs, visto que continuações foram lançadas posteriormente.

A segunda lei do Guia também pode ser aplicada nesse estudo, pois a presença de distorções discretas na obra inicial “Wonder Boy”, tornou possível uma relação direta com a lembrança consciente do contexto original do elemento Mônica.

O fato da personagem estar presente no jogo faz com que os elementos estranhos à obra tradicional da Mônica e fundamentais ao universo de “Wonder Boy”,

percam o foco, fazendo com que a temática de fantasia medieval sugerisse relações com a história da sua turma nas revistas.

5. Conclusões

Além de ter sido bastante utilizada durante a Internacional Situacionista, a prática do *détournement* continua sendo observada no uso de frases desviadas em cartazes, programas de rádio e televisão, histórias em quadrinhos, cinema, e também em jogos. Assim, é notório que as possibilidades de aplicação do desvio se espalharam por diversas áreas, principalmente por causa dos avanços das tecnologias que permitem o uso de novas técnicas para intervenções em obras, como no caso dos jogos digitais estudados.

As consequências mais visíveis do uso amplo do *détournement* são a facilidade de produção e a descoberta de outros aspectos, onde idéias e criações podem ser multiplicadas à vontade, valorizando a propaganda e o novo.

Observamos a partir dos estudos de caso que o desvio de elementos estéticos dos jogos preexistentes possibilitou a construção de novos arranjos significativos, visto que as versões desviadas foram um sucesso no mercado e tiveram uma boa recepção dos usuários. Apesar dos estranhamentos causados, não houve aversão por parte do público consumidor.

A presença de Mario e Mônica em contextos diferentes do habitual foi o suficiente para que os novos jogos desenvolvidos para ambos personagens criassem uma identidade própria, como a obra clássica “Le canard inquiétant” de Asger Jorn. Dessa forma, tanto “Super Mario Bros. 2” quanto o jogo “Mônica no Castelo do Dragão” se tornaram um lançamento efetivo e uma sequência válida das histórias originais.

O uso dos desvios na área de jogos abriu portas para que empresas, como a Tectoy, pudessem entrar no mercado com um nível de qualidade equiparável ao do mercado internacional. Outras consagradas, como a Nintendo, conseguiram se manter como referências através do lançamento de versões desviadas de sucesso em um curto intervalo de tempo.

Por fim, consideramos que a prática do *détournement* se apresentou também como uma solução eficiente para possibilitar a popularização e regionalização de jogos, que antes eram voltados para um determinado público e para serem apreciados em outros países precisaram ser superados.

Referências

- AQUINO, J. E. F., 2006. Reificação e linguagem em Guy Debord. Fortaleza: EdUECE/Unifor.
- DEBORD, G., 1997. A sociedade do espetáculo. Rio de Janeiro: Contraponto.

DEBORD, G E WOLWAN, G., 1956. *A user's guide to détournement* [online]. Disponível em: <http://www.cddc.vt.edu/sionline/> [Acessado 09 dezembro 2010].

DEFINITIONS, 1958. *Internationale Situationniste, Paris, n. 1, June* [online]. Disponível em: <http://www.cddc.vt.edu/sionline/>. [Acessado 09 dezembro 2010].

CLAYPOOL, K. E CLAYPOOL, M., 2005 Software engineering design: teaching software engineering through game design. In: *Proceedings of 10th Annual SIGCSE Conference on Innovation and Technology in Computer Science Education, Junho Caprica*. Nova Iorque: CM Press.

COSTIKYAN, G., 1994. *I Have No Words and I Must Design. Interactive Fantasy #2* [online]. Disponível em: <http://costik.com/nowords.html>. [Acessado 30 novembro 2010].

EL-NASR, M. E SMITH, B. Learning through game modding. *Computers in Entertainment*. Nova Iorque: ACM, 2006.

GOERING, R., 2002. Platform-based Design: A Choice, Not a Panacea. Washington: EETimes.

HOME, S., 1999 Assalto à cultura. São Paulo: Conrad.

HUIZINGA, J., 1938. Homo Ludens, São Paulo: Perspectiva.

HUNICKE, R. LEBLANC, M. ZUBEK, R., 2004. *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research* [online]. Disponível em: www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf. [Acessado 03 dezembro 2010].

JAPPE, A., 1999. Guy Debord. Petrópolis: Vozes.

LANSDALE, M. W. E ORMEROD, T. C., 1995. Understanding Interfaces. Academic Press. San Diego. CA.

ROLLINGS, A. E MORRIS, D., 2003. Game Architecture and Design: A New Edition. New Riders. Indianapolis, IN.

SALEN, K. E ZIMMERMAN, E., 2004. Rules of Play – Game Design Fundamentals. Cambridge: MIT Press.

SUZUKI, A., 2009. *Master System completa 20 anos de vida no Brasil* [online]. Disponível em: <http://jogos.uol.com.br/playstation3/ultnot/2009/09/04/ult530u7180.jhtm> [Acessado 02 de agosto 2011]

THE MUSHROOM KINGDOM, 2010. Super Mario Bros. 2 Madness [online]. Disponível em: http://themushroomkingdom.net/smb2_madness.shtml [Acessado 10 dezembro 2010].

THE MUSHROOM KINGDOM, 2010. *Super Mario Bros. 2 : From Doki Doki Panic to Super Mario Bros. 2* [online]. Disponível em: http://themushroomkingdom.net/smb2_ddp.shtml [Acessado 10 dezembro 2010].

UOL JOGOS, 2010. *Entrevista com Stefano Arnhold, presidente do conselho da Tectoy* [online]. Disponível em: <http://jogos.uol.com.br/infograficos/executivo-tectoy-counta-historias-curiosas-da-empresa-em->

entrevista-ao-uol-jogos.jhtm [Acessado 02 de agosto
2011]