

Análise Fílmica sobre a Representação de Jogos Eletrônicos no Cinema:

um estudo a partir da Narratologia e Mitologia

Pollyana Notargiacomo Mustaro
FCI / PPGEE
Universidade Presbiteriana Mackenzie, UPM
São Paulo, Brasil
pollyana.mustaro@mackenzie.br

Juliano Alves
Gerência de Marketing para Desenvolvedores
Intel do Brasil
São Paulo, Brasil
juliano.alves@intel.com

Hertz Wendel De Camargo
Departamento de Comunicação Social / Mestrado em Letras
Universidade Estadual do Centro Oeste, UNICENTRO
Guarapuava, Brasil
hertzwendel@yahoo.com.br

Raphael Leal Mendonça
FCI / PPGEE
Universidade Presbiteriana Mackenzie, UPM
São Paulo, Brasil
lealnet@gmail.com

Abstract—The electronic game market has shown significant growth in recent years, expanding itself, enabling people to have recreational experiences through consoles and computers, as well as smartphones and tablets. This increasing presence of electronic games on culture also implied in artistic events geared to its representation, as is the specific case of cinema. Over the past 30 years, movies that electronic games are the central element were released, and, since 2000, it has been intensified numerically and has been presented regularly. This paper presents the representations of electronic games in cinema, resulting in a sample of 26 movies. The theoretical cut started from the film analysis elements, which were combined to both mythological and narratological approach for establishing categories and identifying patterns. The results indicate trends of representation as well as its founding myths.

Keywords— *jogos eletrônicos, análise fílmica, narratologia, mitologia*

I. INTRODUÇÃO

Na atualidade, grande parte das ações e relações humanas é mediada por objetos eletrônicos. O desenvolvimento da indústria e a consequente divisão social do trabalho nos séculos XVII e XVIII apenas marcam o início das transformações que, nos dias atuais, ganham uma sofisticação técnica inimaginável para aquele período. Desde um simples transistor até o mais sofisticado *chip* testemunha o empenho do homem, ao longo do tempo, no sentido de aprimorar as diversas formas de comunicação, educação e entretenimento. A rede informacional hoje potencialmente disponível coroa de êxito esse esforço e tem nos jogos de computador o seu principal exemplo de inovação e representação.

O entretenimento digital constitui a indústria que atualmente obtém maior faturamento mundial, sendo que o mercado de jogos eletrônicos ultrapassou o mercado

cinematográfico (calculado em 34,7 bilhões de dólares) [1] e vem apresentando números que revelam suas possibilidades de expansão nos próximos anos. O *Newzoo's 2013 Global Games Market Report* [2] aponta que a venda mundial de jogos eletrônicos esperada para 2013 é da ordem de 70,4 bilhões de dólares. Inclusive, a indústria cinematográfica e a do entretenimento, especialmente a dos videogames, compartilham alguns aspectos ou mesmo exercem influência mútua (o que pode se refletir no posicionamento da câmera, ou seja, na “visão” transmitida ao espectador ou ao jogador com o intuito de estabelecer um contexto imersivo, na estética, etc.), ainda que se apresentem alguns elementos distintivos como é o caso da interação, presente nos jogos eletrônicos [3].

Inclusive, alguns autores [4]-[5]-[6]-[3] estudaram como se dá a relação entre jogos eletrônicos e cinema, bem como se deu a influência mútua entre estas duas linguagens visuais. Contudo, existe uma lacuna em relação à questão de como a linguagem cinematográfica é utilizada para representar jogos eletrônicos, isto é, como estes são retratados cinema. Isso implica em identificar os índices presentes/ausentes em filmes cujo enredo é constituído por jogos eletrônicos, os mitos que podem ser relacionados como elementos fundadores das narrativas presentes nestes, bem como as possibilidades de instituir uma proposta de análise fílmica para expressar tal panorama. Sendo assim, a partir dos elementos citados anteriormente, a presente proposta tem por objetivo realizar uma análise fílmica de obras cinematográficas que possuem jogos eletrônicos como tema principal.

O presente artigo encontra-se organizado da seguinte maneira: a seção II apresenta os trabalhos relacionados, destacando desde a presença do mito na mídia, a reatualização e ritualização do mito no cinema, bem como a relação do mito e cinema com jogos eletrônicos, culminando na discussão sobre as contribuições que a análise fílmica e a narratologia

podem oferecer para analisar a tríade apresentada (mito–cinema–jogos eletrônicos); a seção III detalha os materiais e métodos, destacando a caracterização da amostra, a estruturação das informações e a forma de coleta e análise de dados; a seção IV descreve a análise fílmica realizada da representação de jogos eletrônicos no cinema, abordando elementos gerais, os padrões mitológicos e narratológicos encontrados e as categorias estabelecidas; finalmente, a seção V expõe as conclusões decorrentes do presente estudo e os trabalhos futuros a serem realizados.

II. TRABALHOS RELACIONADOS

O mito sempre foi um tema que desperta curiosidade e fascínio, da ancestralidade aos dias atuais. Diversas pesquisas no Brasil já contemplam os estudos dos mitos, principalmente nas áreas da Psicologia, Antropologia e, um pouco mais recente, da Semiótica Cultural. Sua relação com os sistemas culturais é clara para os semioticistas da cultura, no entanto, o diálogo entre os sistemas mítico e midiático alça o mito a outro nível, ao de alicerce da cultura, pois constituiu a primeira manifestação narrativa do homem sobre a realidade. Hoje, esse papel é desempenhado pelas narrativas audiovisuais presentes na imprensa, no cinema, na internet, na televisão e jogos eletrônicos em diferentes suportes. Sendo assim, a aderência do mito à mídia se dá no campo das diversas narrativas ficcionais e não-ficcionais diariamente criadas e recriadas pelos meios de comunicação, que são modos de representar, interpretar e conhecer a realidade composta pelo outro, pelo grupo e outros grupos, objetos, coisas e as relações entre tudo isso. É por meio da alteridade que o “eu” busca seu sentido, uma provável explicação pelo fascínio ancestral pela imagem (narcísica) midiática.

Através desse ponto de vista, identificou-se a mídia como um mosaico de subjetividades, sentimentos, percepções, tudo experimentado coletivamente. Multifacetada, a mídia parece caótica demais, líquida demais, etérea em demasia, repleta de produtos que surgem e, na maioria das vezes, desaparecem rapidamente – o universo das narrativas digitais não deixa mentir. Absorvendo a lógica das convergências digitais, programas de televisão, filmes, jogos eletrônicos, sucessos da literatura de massa, além de vetores estéticos, são vetores de junção, agrupamentos, de natureza transnarrativa. É neste ponto que se pode vislumbrar algo permanente, imutável, o mito como um DNA das atuais narrativas, pois, “no coração do real há um irreal irredutível, cuja ação não pode ser menosprezada” [7, p. 17].

Dentro e fora da mídia, o mito representa valores arraigados na vida cotidiana na forma de pequenas e complexas ritualizações, totemizações e mitificações nos mais diversos comportamentos, atitudes, modos de ser-estar na sociedade. Sendo um tipo de *ethos* que molda e guia a vida em sociedade do simples comportamento de divertir-se com um game à interpretação do texto político (a *polis* moderna), o mito em si torna-se um tipo de ética dando sentido ao caos de sentidos do mundo. Para [7, p. 17], compreender que “estética e ética estão juntas [...] significa reconhecer a importância do imaterial no material”.

As produções cinematográficas atuam em dois tempos, um veloz, iconofágico, mercadológico, em sintonia com a realidade cultural cambiante; e outro, permanente, relacionado à memória cultural e aos modelos fundantes dos textos da cultura (os mitos), um tempo que nunca morre, o tempo mítico. Na visão lévi-straussiana, o mito é uma linguagem que trabalha em um nível muito elevado, no qual o sentido consegue, por assim dizer, deslocar-se do fundamento da linguagem na qual inicialmente se manifestou. “O mito faz parte da língua, é pela palavra que o conhecemos, ele pertence ao discurso” [8, p. 224]. Mas, como apontou [9], sons e imagens do cinema constituem uma “língua” da realidade. Portanto, esse território, ao qual se circunscreveram os vínculos entre cinema e mito, pertence a duas culturas orais. A primeira trata-se de uma oralidade baseada no gesto, na palavra e no corpo presente que outrora, em êxtase, vivenciou na pele e na alma o mito como verdade, concretude, realidade e que, atualmente, busca preencher um vazio a partir de, por assim dizer, migalhas narrativas atiradas pelos meios de comunicação. A segunda oralidade é baseada em sons e imagens em movimento que mediam espectador e realidade, uma cultura oral audiovisual – oralidade não só do cinema, mas da televisão, do vídeo, da web e dos jogos eletrônicos.

A proposta deste trabalho, conforme destacado na introdução, é transitar por esse território a partir de obras fílmicas, especificamente, as que representam, possuem como estruturas narrativas o universo dos jogos eletrônicos.

A. Cinema: mito reatualizado e ritualizado

Cada vez que um filme se apresenta ao olhar do espectador, nasce uma nova realidade, funda-se um novo mundo. Certamente, um mundo onde reside o fantástico. Seu momento escatológico, seu fim, é marcado quando os créditos dos produtores da obra sobem pela tela. Os nomes em ascensão soam como uma alegoria, espíritos em direção a um panteão imaginário localizado no cosmo da cultura. Diretores, produtores, atores – entre outros personagens dessa arte coletiva são – “semideuses” da atual cultura (ou culto?) das visualidades.

Iniciou-se, portanto, por uma afirmação que vai sendo explicada no decorrer da análise: cinema é mito reatualizado – sendo mito, é também, ritualizado.

Para o senso comum, o termo mito está relacionado aos sentidos de fábula, lenda, história inventada ou inverídica, uma história que não corresponde à realidade. Também pode ser a representação de fatos ou personagens reais, mas exagerada pela imaginação popular; além disso, o mito pode estar relacionado a uma pessoa de significativo papel na sociedade. Na cultura de massas, por exemplo, esse papel geralmente está atrelado aos ídolos: cantores, modelos, esportistas, atores e suas conturbadas histórias pessoais. De qualquer maneira, o mito é sempre uma história repleta de imagens, lugares e personagens marcantes e alegóricos, desejosos de serem decifrados e, porque não dizer, devorados e serem devorados de várias maneiras: por meio da televisão, do rádio, dos jornais e revistas, da publicidade, dos jogos eletrônicos, por meio do cinema.

Para compreender o filme como mito reatualizado, é necessário entender que o mito, da mesma forma que o filme, não constitui um símbolo – já que expressa diretamente seu objeto – ou busca satisfazer a cientificidade. O mito pauta-se em um relato que busca a satisfação de necessidades primordiais de cunho social, moral e religioso (tendo em vista questões de ordem prática), assim como a garantia da eficiência ritualística envolvida [10]. Segundo o autor, o mito é essencial à civilização, desempenhando um papel fundamental na cultura primitiva devido à expressão e exaltação das crenças, bem como à codificação destas.

A referência [11] destaca a distinção, em todo mito, de quatro planos que se confundem na estrutura discursiva: a) no plano estético, enquanto narrativa, o mito evidencia o encadeamento de sequências, constituindo uma história que produz significâncias para quem narra e para quem recebe a mensagem; b) Nos planos teórico e prático, o mito instaura-se como conhecimento, um saber, que se deseja explicativo, na medida em que organiza o relato e estrutura o mundo; c) No plano da linguagem, como história-gênese, o mito nomeia as coisas, hierarquiza-as, é uma história fundadora que garante a veracidade (ou naturalização) de um discurso; d) No plano cultural, o mito é autoridade, é História, pois ao narrar “o tempo, o espaço, o lugar e a função do ser humano, o mito é, sempre, mito das origens e o conjunto de mitos confunde-se com a própria história da sociedade em que se engendrou e que a engendrou” [11, p. 202].

No plano estético, o cinema opera com o encadeamento de sons e imagens, criando sentidos para os produtores do filme e para o público. O filme também se instaura como um saber sobre o mundo, promovendo uma educação estética e visual, tal qual uma janela que se abre diante do espectador, em um panorama que articula diferentes conhecimentos sobre a realidade. Como linguagem, o diretor escolhe, seleciona, organiza o que é mais importante e menos relevante a ser ouvido-visto e, como analisou [9], as escolhas estéticas do cinema implicam sempre em escolhas políticas. O cinema, ao apresentar uma forma de ver, ouvir, perceber o real, por meio do fato ou da ficção, torna-se uma autoridade, pois apresenta sempre modelos (exemplos) de ser e estar em sociedade. Por todos esses conceitos, o cinema mantém diálogos com o mito.

Nesse sentido, o mito mantém uma aderência natural às linguagens baseadas na narrativa fantástica, tais como o cinema, a televisão, a publicidade e os jogos eletrônicos. A aproximação entre o cinema e o mito ocorre em dois níveis: o primeiro é que toda estrutura fílmica é também uma narrativa mítica; o segundo nível é que, como narrativa, todo mito pode servir de roteiro para diversas criações cinematográficas.

Como sistema de signos e códigos (linguagem), o mito possui uma estrutura que tende a se organizar em narrativa. Com estrutura análoga ao sonho, à alucinação e à vidência – exemplos culturalmente conhecidos de sequência de sons e imagens em movimento – o texto cinematográfico, como sistema sígnico, forma uma teia de expressão para o mito. Ao constatar que “o discurso escrito, assim como a fotografia, o cinema, a reportagem, o esporte, os espetáculos, a publicidade, tudo isso pode servir de suporte à fala mítica” [12, p. 132], se vê ampliado o campo fenomenológico do mito e pode-se

afirmar, portanto, que o “mito é uma linguagem que parasita outras linguagens” [12]. Em contrapartida, o mito também pode ser parasitado pela linguagem do cinema. Nesse sentido, refere-se às narrativas míticas que funcionam como pré-roteiros para a criação fílmica (Tabela I).

TABELA I. APROXIMAÇÕES ENTRE MITO E CINEMA

<i>Mito</i>	<i>Cinema</i>
Narrativas fantásticas, trágicas, com lugares, personagens e situações impressionantes com forte influência na vida do homem.	Os filmes são narrativas que contêm situações, personagens e lugares impressionantes, influentes na vida das pessoas.
O mito promove a conscientização de si, do outro e da realidade do homem.	Narrativas ficcionais e realísticas promovem a conscientização de si, do outro e da realidade social.
O mito oferece modelos a serem seguidos e contribui para a ordem social.	O cinema opera com modelos de ser e estar em sociedade, considerados ideais.
O tempo mítico não possui começo, meio e fim, é um tempo circular, metafísico.	O tempo do filme é circular em sua linearidade.
O ritual desloca o espectador para o tempo do mito. O ritual é a encenação do mito.	O ritual de ir ao cinema promove um deslocamento do espectador para o tempo da narrativa fílmica. Na duração do filme, o tempo vivido é um tempo não cronológico.

O mito é umas primeiras formas de interação com a realidade na história humana. Em essência, o mito é narrativa, ritual e memória. Assim, verifica-se que essa estrutura narrativo-ritualística-simbólica se repete no sistema do cinema e de outras narrativas midiáticas. “É pela narração que se constroem os mitos e com eles a memória dos homens. E não há como se construir a memória sem uma linguagem que a expresse” [13, p. 27].

B. Cinema: onde há ritual há mito

Mito e ritual são indissociáveis. Todo mito necessita de um ritual, compõe seu processo de recepção, e todo ritual está intrinsecamente ligado a um mito. A ritualização do mundo é uma produção cultural “porque ritualizar é inventar o drama e dramatizar é chamar atenção para alguma coisa que passava despercebida” [14, p. 11]. Nestes termos, o filme é o meio em que “dramatizar” e “enaltecer” constituem a sua essência. O momento da recepção dessas produções cinematográficas é um espaço de encontro entre a narrativa e o espectador, um espaço ritual. O espectador, no momento da recepção, envolve-se com os mundos criados pelos filmes. A referência [15] explicita que esse envolvimento não modifica a essência do cotidiano, mas a perspectiva do espectador em relação ao mundo apresentado. Neste sentido, o autor destaca que o substrato organizador é compartilhado pelas esferas cotidiana e ritual, porém a ritualização presente num determinado instante encerra em si uma combinação particular desse substrato formada pela junção de uma perspectiva específica aos elementos e relações sociais cotidianas (que instituem uma ritualização de tal instante).

Outra característica ritualística do filme é sua natureza redundante. O cinema opera no fluxo cíclico de um eterno

retorno dos enunciados, dos discursos, da estrutura arquetípica da narrativa – principalmente a trajetória do herói (protagonista) é sempre a mesma em todo filme, obedecendo à estrutura de separação, transformação e retorno, como descreveu Campbell [16]. A repetição dessas estruturas narrativas nos filmes ajuda no religar do espectador ao metafísico, rememorando a experiência mítica de outrora. Ao mesmo tempo, promove uma educação estética e visual do homem urbano contemporâneo, pois o cinema é uma espécie de “herdeiro de uma história de produção e reprodução da memória” [17, p. 11], o que se explica por “processo secular de fabricação estética e política de imagens agentes feitas para se tornarem inesquecíveis, na perspectiva de uma educação visual da memória” [17, p. 11].

É preciso considerar também que todo esse aparato técnico, tecnológico, estético e ideológico, que constitui o cinema, é próximo e distante do espectador, ao mesmo tempo. Ao espectador só cabe a recepção, a compreensão e o domínio da tarefa de ouvir-ver o filme e não o processo de produzi-lo, que é “apagado” na linguagem cinematográfica. Esse distanciamento que o cinema mantém do espectador é necessário, pois é o espaço onde o mito reside. Por isso, o “mito se aloja onde a explicação racional não alcança mais” [18, p. 72], sendo que o distanciamento estabelecido entre o binômio fonte de informação–destinatário é proporcional ao espaço existente para a instalação de explicações míticas. “É nesse espaço, então, que a indústria cultural passa a reproduzir discursivamente mitos” [18, p. 72].

Isso leva a acreditar que, por mais distintas que sejam as culturas e seus universos mitológicos, existe uma memória, uma parte permanente e comum a todos os mitos mundiais. De acordo com [8], o valor do mito permanece e, por pior que seja a tradução, é percebido por qualquer pessoa. “Sua substância não se encontra nem no estilo, nem no modo de narração, nem na sintaxe, mas na história que nele é contada” [8, p. 225]. Enfim, mito é repetição. Segundo [8], a manifestação da estrutura mítica ocorre pela repetição; assim, “a estrutura sincro-diacrônica que caracteriza o mito, permite ordenar seus elementos em sequências diacrônicas (as linhas de nossos quadros) que devem ser lidas sincronicamente (as colunas)” [8, p. 247].

Não há dúvidas de que o cinema é um espaço ritualístico. Há um processo de deslocamento para outro mundo, o mundo proposto pela obra filmica, toda vez que o espectador se propõe a assistir a um filme. Ir ao cinema, adentrar na sala escura, ouvir-ver histórias, deslocar-se para outro tempo-espaço e renascer das sombras para as luzes do mundo real ritualizam o filme e reatualizam os mitos por meio de diferentes narrativas filmicas. Se os estudos antropológicos reiteram que o mito se faz vivo por meio do ritual, o cinema é o espaço contemporâneo onde o mito sobrevive.

C. Mito, cinema e jogos eletrônicos

É da natureza do mito suscitar diferentes saberes. Em sua concepção grega, o mito traz em si diversos ensinamentos que se misturam com conceitos antropológicos, psíquicos, artísticos, filosóficos. A natureza do mito (a palavra tem origem grega, *mythós*, que significa *narração*) sempre esteve

conectada à produção de conhecimentos e à memória cultural. As origens do mito remontam os primeiros passos da humanidade e sua estrutura narrativa foi se complexificando conforme o desenvolvimento da linguagem humana (a fala). Por trazer sempre uma mensagem cifrada, voz de algo além das aparências, e, por ser simbólico, pode-se considerar a linguagem mítica como alegórica. Neste sentido, o mito estabelece um “cenário” (composto pela explicação da ordem neste âmbito, assim como a disposição das relações humanas nesta esfera e entre si mesmos). Portanto, “todo mito narra como se processa a formação de um grupo, de uma sociedade, conferindo, portanto, sentido ao universo” [11, p. 201].

Mitos indianos, celtas, astecas, africanos, quíchuas, australianos, orientais e os mais conhecidos, os greco-romanos, possuem funções muito claras, como descreveu [16]. Ser um apoio psíquico, prover a humanidade de modelos e organizar o social figuram entre tais funções. O conceito de que os homens criaram os deuses e os deuses recriaram os homens tem na mitologia grega sua mais expressiva verdade. Os deuses gregos são vingativos, passionais, invejosos, irritadiços, voluptuosos, protetores, competitivos, enfim, o Olimpo é um reflexo das fobias, obsessões, paranoias e angústias dos homens.

Como exposto, o mito está vivo entre os seres humanos, seja como base conceitual ou narrativa. E quando está presente no cinema significa que um recorte já foi estabelecido, uma escolha estética já foi realizada e alguns pontos do mito já foram potencializados ou suprimidos pela criação cinematográfica. Assim como o mito, cinema é uma arte que possui vozes que reverberam além da imagem. Ao considerar o filme um mito reatualizado, pode-se vislumbrar o papel do cinema que, por si só, contribui para a compreensão da realidade humana, de natureza caleidoscópica.

A relação dos mitos gregos com a psicanálise já é muito conhecida – narcisismo, complexo de Édipo, as relações entre Eros e Psique – são alguns dos exemplos de como a mitologia serviu de base para a compreensão da alma humana. Além da Psicologia, outras ciências se conectam intimamente à mitologia tais como a Sociologia, a Filosofia, a Antropologia, a Semiótica, a Teologia; e artes como a Dramaturgia, a Literatura e o Cinema. “Os mitos podem nos ensinar o presente e as imagens filmicas estruturam a alegoria da originalidade, mostram as forças insondáveis que governam o mundo da natureza” [11, p. 206]. Portanto, um vasto campo de aplicação do mito surge para diferentes profissionais do mercado usufruírem desse universo ao mesmo tempo imaterial e tão presente no cotidiano das pessoas, que há milênios acompanha, influi, educa a humanidade. Como disse Fernando Pessoa, no poema Ulisses, “o mito é o nada que é tudo”.

Importante refletir que como o mito, os jogos [19] também surgiram na gênese do pensamento, da descoberta de si mesmo, da possibilidade de experimentar, de criar e de transformar o mundo. Ele está onde se apresenta justamente o lúdico, sendo ideia central para a civilização, como uma categoria absolutamente primária da vida, tão essencial quando o raciocínio (*homo sapiens*) e a fabricação de objetos (*homo faber*). De acordo com [19], o homem que brinca não substitui o *homo sapiens*, que sabe, e raciocina, mas se coloca ao lado e um pouco abaixo deste, numa instância semelhante à categoria

do *homo faber*, que trabalha. Da mesma forma, de acordo com [20], o tabuleiro de jogo mais antigo descoberto foi “O jogo real de Ur”, um jogo sumeriano datado de 2.500 a.C. que talvez seja um predecessor do gamão. Por sua vez, o jogo japonês *Gô* tem sua origem traçada por uma lenda de 2.200 a.C., quando o imperador chinês Chun supostamente o usa para ensinar seu filho a assumir a liderança do reino.

Ou seja, o relato dos jogos eletrônicos, que se iniciaram no ano de 1958 quando o físico Willy Higinbotham, do Instituto de Tecnologia de Massachusetts (M.I.T.), criou, usando um computador analógico para o processamento e um osciloscópio como monitor, o primeiro jogo eletrônico batizado de “Tennis for Two”, tornou-se o programa precursor de toda uma nova indústria tendo em si uma carga história e cultural profunda. Essa afirmação pode é observada por [21] quando ela descreve que os games podem ser considerados um fenômeno cultural, na medida em que, mesmo depois de ter chegado ao fim, permanecem como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória e, ao ser transmitido, tal qual o mito, torna-se tradição.

Enfim, os jogos eletrônicos representam, para a cultura humana, o que há de mais moderno e inovador em matéria de entretenimento, interação e educação eletrônica. Também aparentam ser a expressão cultural do processo de mundialização que, em última instância, “coabita e se alimenta” das culturas e dos imaginários locais e regionais [22]. A partir desse duplo aspecto, que representa tanto símbolo de modernidade como expressão da cultura global, os jogos eletrônicos representam, neste estudo, o principal foco. A ref. [23, p. 59] também comenta que “os videogames são uma janela para um novo tipo de intimidade com máquinas que caracteriza a cultura do computador nascente”, inclusive a autora continua, destacando “O poder dominador dos videogames, o seu fascínio quase hipnótico, é o poder dominador do computador. As experiências dos jogadores de videogames ajudam-nos a compreender esse poder dominador e algo mais”, sendo que o cerne refere-se a “mundos construídos, governados por regras”. E isso demonstra a afirmação feita por [19] de que os jogos representam a expressão mais bem acabada da cultura lúdica na modernidade e os jogos eletrônicos entre os jogadores e os valores socioculturais sob determinado ponto de vista, se pretendem “globais”. E enquanto globais estes valores são abstratos, desterritorializados e desenraizados, a fim de que possam ser alienáveis em todas as esferas da sociedade.

Entretanto, de um lado, os jogos eletrônicos oportunizam ao espectador (que se torna jogador) interagir ou influir diretamente nos novos mundos fundados pelos designers de games. De outro lado, entretanto, torna-se premente analisar quais sentidos são despertados quando uma narrativa mítica se encontra dentro de outra narrativa mítica, ou seja, os jogos eletrônicos representados nas narrativas cinematográficas.

D. Narratologia em jogos eletrônicos

O estudo da narratologia é definido como uma análise do elemento “narrativa” como uma entidade separada, isto é, “algo a parte” do restante da mídia que a possui [24].

Por meio desta definição, induz-se que os narratologistas são aqueles que estudam o elemento “narrativa” *per se* em qualquer mídia em que esteja contida. No âmbito dos jogos eletrônicos, os narratologistas reivindicam que esta mídia deve ser tratada, analisada e estudada como pura narrativa, isto é, como um objeto completamente interconectado com o elemento “narrativa”, tal qual um livro, um romance ou um filme [25].

A narrativa, na visão dos narratologistas (no contexto dos jogos eletrônicos), tem como objeto de estudos um evento ou uma série de eventos, que formam a parte da história quando tratados como sendo o discurso da narrativa. Considerando este discurso, assim que tais eventos são proferidos para o jogador, é formado o ato de narrar, tal qual um “contador de histórias” [26].

O que distingue o jogo eletrônico das outras formas de mídia que possuem a narrativa como base é o caminho trilhado para atingir o final proposto pela história que está sendo contada. Em um jogo eletrônico, por exemplo, o trajeto para este final comumente não é linear, pois cada ação que o jogador realizar diferenciá aquela história de outro jogador, que tomou uma ação distinta. Em outras mídias, a forma de chegar a este final é linear e trilhado pelo narrador que está apresentando tudo para o usuário em questão [25].

Com isto, é possível deduzir que o jogo eletrônico possui dois tipos de narrativa: Aquela que é estudada pelos narratologistas, que foi feita pela equipe de criação do jogo e é apresentada ao jogador por meio de “cenas de corte”, textos, diálogos etc., conhecida como “História de Alto Nível”; e aquela que é feita pelo próprio jogador por meio de suas ações em suas incursões no mundo virtual apresentado pelo jogo eletrônico, onde cada jogador cria sua própria história com estas ações. Esta narrativa é conhecida como “História de Nível Intermediário” [27].

E. Análise filmica: leituras possíveis de uma obra cinematográfica

Inicialmente, deve-se destacar que não há um formato ou metodologia universalmente aceita para a análise filmica [28]. Contudo, é possível identificar na literatura algumas linhas de encaminhamento, sendo as mesmas apresentadas a seguir.

Vanoye e Goliot-Lété [29] colocam que a análise filmica constitui um elemento de caráter institucional, ou seja, tem como objetivo a redação de um texto de cunho acadêmico (seja destinado à graduação, à pós-graduação, a um periódico ou mesmo à elaboração de um livro) cuja temática é o cinema. Contudo, os autores destacam que do ponto de vista do espectador/leitor “desmontar um filme é [...] entender seu registro e [...] usufruí-lo melhor” [29, p. 12]. Neste sentido, a análise filmica engloba a parte técnica da obra de maneira a propiciar ao público que faz uso da mesma sua compreensão.

Tal proposta [29] utiliza duas abordagens: decomposição dos “elementos constitutivos” (que resulta numa desconstrução) e compreensão dos vínculos existentes entre os elementos elencados com o intuito de instituir um “todo significante”, resultando numa construção do analista. Esta, porém não deve ultrapassar as fronteiras estabelecidas pelo

próprio filme, instituindo uma legitimidade em que este constitui o princípio e o fim da análise.

Deve-se destacar que há outras classificações no contexto da análise fílmica, dentre as quais se ressalta a que se volta à “linguagem cinematográfica” [30], ou seja, a um procedimento técnico específico que encerra “mensagens” ao estabelecer uma forma de utilização destas na composição do filme. O mesmo autor também propõe uma análise fílmica integral, de ordem sistêmica, que privilegia o conjunto da obra como “realização única”, que se distingue de outros produtos culturais (sejam estes filmes ou não) ao configurar uma “inteligibilidade construída”. Isto envolve, ainda, o que [31] denomina de “grande sintagmática”, que explora cinco materiais expressos em filmes: imagem em movimento, fala/discurso, textos presentes na imagem, elementos musicais, ruídos incorporados ao ambiente (implicando em desmontar e segmentar o discurso presente no filme).

A análise fílmica também pode considerar, ao longo do processo de interpretação, os aspectos sócio-históricos e/ou simbólicos. Então, postula-se que, independentemente da temática, o filme encerra conceitos/posturas/visão da sociedade/época da produção, constituindo um ponto a ser considerado no processo de análise [29]. Neste sentido, [28] destacam três instrumentos de suporte que podem ser aplicados à análise fílmica:

- Descritivos (apreensão global do filme, a qual pode fazer uso do preceito da decomposição/segmentação, bem como da sintagmática);
- Citacionais (que trabalham com determinados momentos que integram o discurso fílmico);
- Documentais (integração de materiais externos ao filme para sua análise).

Às dimensões apresentadas anteriormente pode-se agregar a abordagem polissistêmica. A proposta de polissistema busca explicitar o dinamismo e heterogeneidade embutidos na concepção de sistema, o que é realizado por meio da ênfase atribuída às múltiplas interseções e ao grau de complexidade inerente à estrutura trabalhada. Para isso, do ponto de vista cinematográfico, é necessário identificar os elementos a serem considerados [32]:

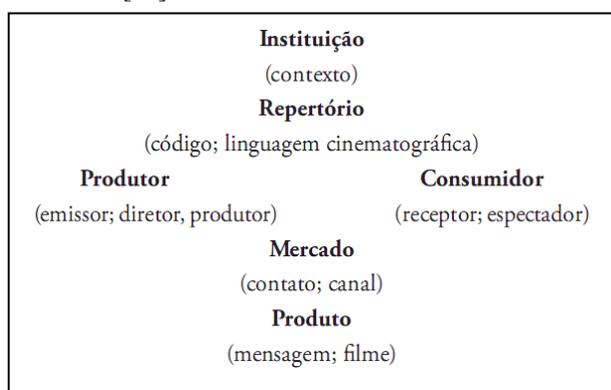


Fig. 1. Esquema de Polissistema Cinematográfico [32, p. 103]

Inclusive, quando [32] destaca a Instituição, refere-se a um contexto que engloba não só diretores, como produtoras, críticos, meios de comunicação, editoras, escritores, periódicos, etc. Da mesma forma, ao tratar do repertório se está trabalhando a questão dos códigos existentes, que, ao serem combinados, instituem a singularidade da obra. Ainda assim, um polissistema cinematográfico pode configurar modelos, não só aceitos como institucionalizados no âmbito do próprio polissistema, que pode comportar a interação de outros polissistemas, gerando estratificações denominadas de “grupos de filmes” [30], que no presente artigo constitui a exploração dos traços presentes nas representações de games. Tais traços podem envolver desde o gênero, centralidade ou periferia (em relação ao destaque na mídia, à logística para exibição e aos códigos institucionalizados), nacionalidade (instituída pelo idioma empregado), movimentos cinematográficos, a relação com outros polissistemas culturais (como o literário, por exemplo), etc.

O panorama apresentado orientou a estruturação dos materiais e métodos usados na presente investigação, descritos na seguir.

III. MATERIAIS E MÉTODOS

O presente estudo configura-se como um estudo de caso [33] qualitativo [34]. Tal opção pode ser justificada pelo fato da representação de jogos eletrônicos no cinema constituir um fenômeno único, diferenciado, que requer uma abordagem de caráter descritivo para sua compreensão. De maneira complementar, também se adotou a estratégia de decomposição de “elementos constitutivos” [29], bem como a identificação da visão e/ou sentimentos suscitados pelos jogos eletrônicos na cultura contemporânea [30]-[32] por meio de sua narrativa [25] para possibilitar a descrição do fenômeno, sua análise e compreensão, inclusive os elementos de caráter conotativo [3], bem como os globais e documentais [28]. Para isso, se faz uso da abordagem mitológica [7-8, 11-13].

A partir destes parâmetros, passou-se, então, à configuração da amostragem. Para este estabelecimento foi realizada uma busca no *Internet Movie Database* (IMDb) com a palavra-chave “vídeo game” no contexto do tema (*plot*) – resultando em 896 títulos, sendo que os resultados foram filtrados por tipo de mídia (filmes que foram exibidos em salas de cinema) e sinopse, totalizando 31 filmes. Essa amostra de 31 filmes selecionados via IMDb foi reduzida para 26 após os autores assistirem aos mesmos para a realização da análise fílmica. Isso se justifica pelo fato de quatro obras apenas possuíam referências ao ato de jogar (“Kung-Fu Master”, “Grandma’s Boy”, “La Máquina de bailar” e “The Dungeonmaster”) e por porque outra (“Ra.One”) se centrava num herói ciborgue, sendo a questão do jogo eletrônico secundária.

Assim, foram, portanto, considerados como amostra 26 filmes, que datam de 1982 a 2012, englobando a representação de jogos digitais em 30 anos de cinema. A opção por trabalhar com o conjunto de manifestações artísticas encontradas em relação ao objeto de estudo deu-se pela busca não só de padrões de representação [7]-[9], de narrativas [25-26] e os mitológicos [11]-[16], como também por propiciar uma análise da alteração/permanência destes elementos devido a questões

históricas ou mesmo pela própria evolução da indústria cinematográfica.

Para estruturar as informações presentes nestes 26 filmes, de maneira a propiciar uma análise qualitativa dos dados, foi construída uma planilha com o título, o ano de produção, o tema (*plot*), o argumento, o mito fundador da narrativa (bem como sua origem mitológica e função, além dos índices mitológicos presentes) e observações pertinentes. A opção por esta organização deu-se a partir do recorte teórico estabelecido para o estudo e do objetivo proposto: realização de análise fílmica e do ponto de vista da narratologia da tríade mito-cinema-jogos eletrônicos.

Após a organização de qual seria o tratamento em relação à amostra passou-se a realizar as anotações pertinentes a cada um dos 26 filmes (listados na Tabela II) da planilha supracitada.

TABELA II. FILMES QUE ABORDAM REPRESENTAÇÕES DE JOGOS ELETRÔNICOS

Período de 1980-1989	Período de 1990-1999	Período de 2000-2009	Período de 2010 em diante
1982 • Tron	1992 • The Lawnmower Man	2001 • Avalon	2010 • Scott Pilgrim vs. the World • Tron: Legacy • RPG: Metanoia
1983 • Nightmares • War Games • Joysticks	1993 • Arcade	2003 • Game Over • Spy Kids 3D: Game Over	2012 • Wreck-it Ralph
1984 • Cloak & Dagger • The Last Starfighter	1994 • Brainscan	2004 • GameBox 1.0	
1989 • The Wizard	1997 • Nirvana 1999 • eXistenZ	2006 • Stay Alive 2007 • Ben X • Press Start 2008 • WarGames: The Dead Code 2009 • Gamer • Assault Girls	

Os resultados foram, então, analisados com o intuito de estabelecer categorias e identificar os padrões presentes, sendo que tais informações se encontram detalhadas no próximo item.

IV. ANÁLISE FÍLMICA DA REPRESENTAÇÃO DE GAMES NO CINEMA

Com base no levantamento dos filmes voltados à representação dos jogos eletrônicos, buscou-se, em primeiro lugar, verificar aspectos gerais vinculados à produção, como período de lançamento (Figura 2), gênero (Figura 3) e classificação indicativa (Figura 4).

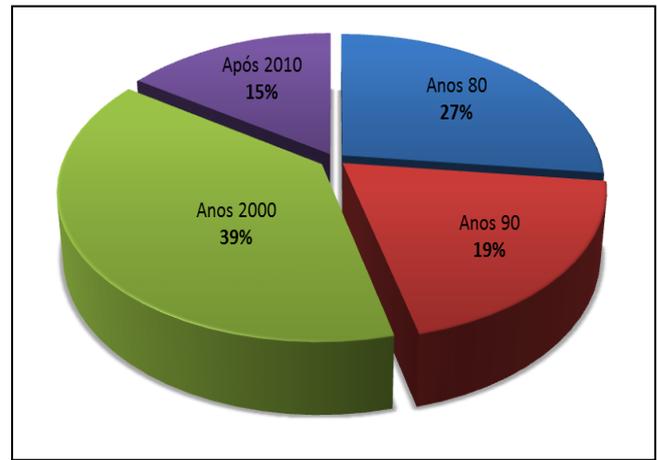


Fig. 2. Distribuição das produções cinematográficas que representam jogos eletrônicos por período temporal (décadas)

A maior faixa da Figura 2 (39%) encontra-se concentrada no período de 2000 a 2009. Um dos fatores que pode contribuir para a explicação deste fenômeno é que no período de 2002 a 2009, segundo dados da ESA [35] houve um crescimento da ordem de 134,8%, passando de 6,9 bilhões de dólares (2002) para 16,2 bilhões de dólares (2009). O crescimento do mercado leva a uma maior presença na cultura, o que se reflete no cinema (Figura 3). Da mesma forma, dados de um estudo da *Wichita State University* [36] indicam que o gênero preferido de jogos eletrônicos nos E.U.A. no ano de 2011 é Ação (31%), sendo que Aventura ocupa a quarta colocação, representando 14%.

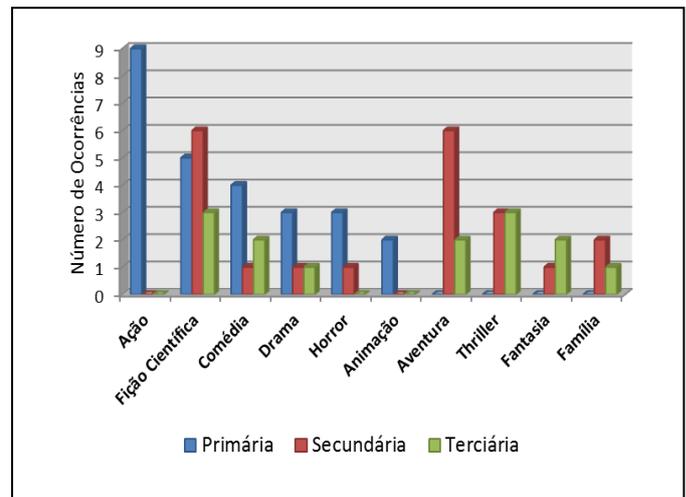


Fig. 3. Gráfico de Classificação por Gênero de Filme indicando as três primeiras opções presentes no IMDb [37] para a amostra dos 26 filmes

A superioridade do número de ocorrências do gênero “Ação” como classificação primária, assim como a de “Aventura” na classificação secundária, presentes na Figura 3, podem indicar, de certa forma, o reflexo das preferências dos jogadores [36].

Finalmente, para encerrar essa análise das características gerais da amostra, são detalhadas questões sobre a classificação indicativa dos filmes analisados (Figura 4).

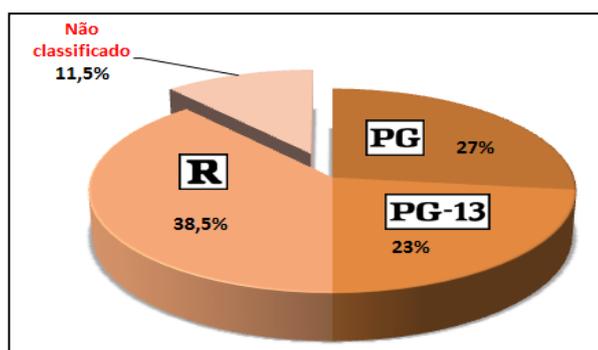


Fig. 4. Gráfico de Classificação Indicativa dos Filmes baseado no *filmRatings.com* [38], vinculado à Associação de Cinema da América (*Motion Picture Association of America, MPAA*) [39]

No gráfico da Figura 4 percebe-se a predominância (38,5%) de filmes de “Acesso Restrito” (R – *Restricted*) [39], ou seja, de filmes onde é necessária a presença dos pais ou responsáveis junto a menores de 17 anos (pois são apresentados temas adultos, violência intensa ou persistente, drogas, nudez voltada à sexualidade). Estes são seguidos (27%) por filmes considerados impróprios para menores de 13 anos (PG-13 – *Parents Strongly Cautioned* por conta da temática, linguagem, violência não realista/persistente/extrema, nudez/sensualidade [39]). Percebe-se, ainda, que não há, na amostra pesquisada, obras cinematográficas consideradas “Livres” para todas as idades (G – *General Audiences* [39]) ou mesmo proibidas para menores de 17 anos (NC-17 – *No one 17 and under admitted* [39]), indicando que tais filmes encontram-se direcionados às faixas intermediárias, buscando possivelmente uma identificação com o próprio mercado de jogos eletrônicos. Essa perspectiva pode ser reforçada pelos filmes que requerem uma orientação dos pais ou responsáveis para crianças menores (já que a classificação PG – *Parental Guidance Suggested* chama a atenção para a necessidade de acompanhamento devido à violência ou nudez breves não consideradas intensas [39]); sendo estes também consumidores de produtos (jogos eletrônicos, brinquedos, etc.) vinculados, o que pode ser exemplificado por obras como “Tron” (1982), “Tron: Legacy” (2010, exibido no Brasil como “Tron: o Legado”) e “Wreck-it Ralph” (2012, denominado em território brasileiro de “Detona Ralph”), que possui representatividade inclusive em tablets. Tais dados fortalecem, ainda, a premissa de que os temas tratados ao se representar jogos eletrônicos replicam questões como violência, sexualidade, etc., reforçando uma perspectiva negativa em relação a estes [21].

Após esta análise de cunho geral, passa-se a seguir à apresentação das categorias encontradas ao longo da análise filmica da amostra.

A. Categorias presentes nas obras cinematográficas que representam jogos eletrônicos

Conforme apontado na estruturação metodológica presente no item III adotou-se a decomposição do filme para compreendê-lo, sendo esta feita por meio de “elementos

constitutivos”, que foram analisados de maneira a instituir um significado como resultado [29]. Assim, dentre as possíveis categorias que poderiam ser exploradas numa análise filmica, destacam-se as seguintes: função do mito, índices mitológicos presentes, mito fundador e origem mitológica.

Em relação à função do mito, buscou-se identificar se a mesma, nos filmes analisados, seria explícita ou implícita, instituindo “grupos de filmes” [30]. Os resultados indicam que 54% da amostra apresenta função implícita, ou seja, a expressão do mito se faz por linguagem alegórica que atribui sentido à estrutura sócio-cultural [11]. Dentre as obras que trabalham o espaço do mito e distanciamento do espectador [18] para instituir a função implícita pode-se destacar, no escopo das 16 ocorrências, “Tron” (1982), “The Lawnmower Man” (1992), “eXistenZ” (1999), “Avalon” (2001), “Game Over” (2003), “GameBox 1.0” (2004), “Ben X” (2007), “Tron: Legacy” (2010); filmes onde as fronteiras entre o real e o virtual ficam esmaecidas. Percebe-se ainda, a permanência da função implícita ao longo do período temporal da amostra, refletindo a escolha do produtor [32], de cada uma das obras citadas (do ponto de vista polissistêmico), por este modelo [9] para educar a memória visualmente [17] pela repetição. Tal abordagem foi complementada pelo exame dos índices mitológicos.

Nas películas cinematográficas avaliadas surgiram códigos (repertório) – os quais propiciam uma abordagem polissistêmica [32], sendo sua combinação responsável por gerar a singularidade de cada obra. Neste escopo encontram-se, por exemplo, deuses humanos, presentes em “Tron” (1982) e “Tron: Legacy” (2010), personificados na figura de programadores. Estes foram explorados por [23] ao tratar da questão psicológica de que codificar poderia ser uma espécie de alusão à função da maternidade (de dar origem a algo) repertório que reforça a linguagem cinematográfica empregada. Da mesma forma, também foram encontrados índices vinculados diretamente à esfera dos jogos digitais, tais como monstros (na obra “Nightmares” de 1983), labirintos (na obra “Game Over” de 2003), magia (na obra “Press Start” de 2007), heróis e vilões (presentes, respectivamente, em 46% e 44% das obras da amostra). Estes dois últimos, juntamente com missões, poderes e princesas encontram-se condensados na narrativa do filme “Scott Pilgrim vs. the World” (2010); configurando um exemplo de natureza transnarrativa [7].

A exploração do repertório [32] conduz, por sua vez, ao mito fundador da narrativa e a sua origem mitológica [8]. Neste sentido, evidenciam-se dois mitos fundadores vinculados à mesma origem (romana): o do deus se personificar como ser humano para salvar a humanidade; e do filho de um deus retornar ao mundo para salva-lo e ascender ao mundo dos deuses com sua companheira – explorados em “Tron” (1982) e “Tron: Legacy” (2010). Também de origem romana é o mito fundador do néctar dos deuses, presente no “The Lawnmower man” (1992). Contudo, a origem mitológica grega é que possui maior frequência na amostra, sendo vinculada ao labirinto do Minotauro (em “Nightmares”, de 1983), e nas películas cinematográficas (“Brainscan”, de 1994, “Avalon” de 2001, “Game Over” de 2003, “GameBox 1.0”, de 2004 e “Ben X”, de 2007) que tratam do mito da caverna de Platão e do mundo sensível como um simulacro do mundo das ideias.

Foram encontrados também outros mitos, como o pertinente à criação de um ser consciente (de origem indiana) em “War Games” (1983) e em sua continuação “WarGames: The Dead Code” (2008) – indicando seu reforço pela repetição [8] – e em “Nirvana” (1997). Ainda em relação à criação, também se constatou que o mito fundador do criador perder o controle sobre a criatura (de origem judaica) foi trabalhado em “Arcade” (1993). Cabe, ainda, explicitar que o mito fundador de espíritos que assombram objetos (de origem japonesa) foi retratado em “Stay Alive” (2006). Finalmente, destaca-se que o monomito [16], também denominado de jornada heroica, vem sendo explorado e se constitui como um dos alicerces para as narrativas cinematográficas contemporâneas.

Após a exploração das categorias formadas por “elementos constitutivos” [29], passou-se, então, à identificação de padrões dominantes na amostra analisada.

B. Padrões narratológicos e mitológicos preponderantes na análise fílmica das representações de jogos eletrônicos

O processo de decomposição forneceu subsídios para a identificação de padrões de ordem narratológicas e mitológicas, os quais complementam a análise fílmica e são expressos a seguir.

As representações de jogos eletrônicos na sétima arte são de caráter implícito e fizeram uso do artifício da repetição [17] para se perpetuarem, instituindo uma espécie de modelo [9] percebido em mais da metade dos filmes apreciados. Contudo, o modelo encontrado não se vincula a um mito fundador ou origem mitológica específica, já que as narrativas [24] são provenientes de diferentes culturas (conforme descrito no item anterior). Percebeu-se, contudo, a influência greco-romana como predominante.

Cabe destacar também a preocupação de alguns produtores [32] em tratar a narrativa fílmica numa perspectiva semelhante à adotada nos jogos eletrônicos (de “contador de histórias” [26]), fazendo, para isso, uso de elementos que integram ambos os repertórios: o dos jogos eletrônicos e o cinematográfico. Essa estratégia também exerce um caráter redundante [17], que foi replicado, inclusive, em filmes que constituem continuações (casos do “WarGames: The Dead Code”, de 2008 e de “Tron: Legacy” de 2010).

Após a integração do estudo polissistêmico, são, então, apresentadas, a seguir, as conclusões e possíveis estudos decorrentes do presente trabalho.

V. CONCLUSÕES E TRABALHOS FUTUROS

Por meio da combinação de elementos provenientes das áreas de antropologia, linguagem cinematográfica e de estudos culturais sobre jogos eletrônicos foi possível construir e aplicar uma proposta de análise fílmica específica para o fenômeno da representação dos videogames na sétima arte, resultando no exame de 26 filmes lançados ao longo de 30 anos (1982 a 2012). Tal investigação permitiu identificar que a maior parte das produções situa-se no intervalo temporal instituído entre 2000 e 2009, período em que houve um crescimento acentuado do mercado de jogos eletrônicos, indicando a possível correlação entre estes dois dados, reforçada pelos gêneros de

filmes predominantes (ação e aventura), os quais, de certa maneira, refletiriam as preferências dos jogadores por estes estilos. Constatou-se, também, que a classificação indicativa adotada (proveniente da *Motion Pictures Association of America – MPAA*, utilizada pelo fato da maioria dos filmes analisados ser originária deste país) encontra-se, em relação à sua ocorrência na amostra dos filmes estudados, contemplada parcialmente, já que nenhum filme da amostra foi catalogado pela MPAA em uma das duas extremidades (G–“Livre” e para NC-17–“Maiores de 17”). Isso talvez constitua uma busca por maior audiência, o que requer novos estudos para confirmação. Outra hipótese diz respeito à vinculação/presença, e mesmo reforço, no contexto sociocultural, de uma ótica desfavorável aos jogos eletrônicos, trabalhando mensagens que, por exemplo, encontram-se associadas à violência.

Em relação às categorias analisadas, ressalta-se a preponderância da função implícita, indicando a alegoria como uma opção do produtor do polissistema da obra cinematográfica para estabelecer uma redundância das estruturas narrativas. Também foram identificados índices mitológicos que integram o universo dos jogos eletrônicos, sugerindo uma transnarratividade, o que requer um estudo complementar para a compreensão dos parâmetros encontrados. No que se refere aos mitos fundadores e suas origens, os gregos e romanos se sobressaem em relação aos demais presentes na amostra analisada. Tal fenômeno pode constituir um indício da influência destes mitos fundadores na sociedade ao longo do tempo, bem como do uso de mecanismos para sua perpetuação, dentre os quais está o próprio cinema.

Em relação aos trabalhos futuros, destaca-se a análise das adaptações de jogos eletrônicos para o cinema, bem como os jogos eletrônicos que foram elaborados a partir de filmes. Neste sentido, se buscará trabalhar as transposições de cunho narrativo e mitológico, distinguindo suas peculiaridades em relação aos meios comunicacionais originais, bem como os dispositivos técnicos que obtiveram (ou não) êxito ao retratar esses aspectos em outra mídia.

Outras investigações a serem realizadas dizem respeito à adaptação do instrumento de coleta de dados com o intuito de explorar as representações de jogos eletrônicos em outros suportes midiáticos, tais como em livros (literatura de ficção, adaptações interativas para e-books, livros de RPG e novelizações), *Card Games* e jogos de tabuleiro.

REFERÊNCIAS

- [1] Theatrical Market Statistics. 2012. Motion Picture Association of America, Inc. Disponível em: <http://www.mpa.org/resources/3037b7a4-58a2-4109-8012-58fca3abdf1b.pdf>
- [2] P. Warman, Global Monetization of Games: Emerging Markets as Drivers of Growth. Newzoo. 20130. Disponível em: http://www.newzoo.com/wp-content/uploads/Newzoo_Games_Monetization_Europe_May_2013.pdf
- [3] V. Diaz Gandasegui, “Spectators of Videogames,” in: Proceedings of the Under the Mask: Perspectives on the gamer. University of Bedfordshire, 2009.
- [4] N. L. R. Lopes, e L. F. R. Borges, “Uma Análise da Interface Cinema/Videogame,” Revista Eneagrama, 4(1), set/nov. 2010, pp. 1-15.

- [5] M. Bittanti, *The technoludic film: images of video games in movies (1973-2001)*. Dissertação (Mestrado em Jornalismo e Comunicação de Massa) – San Jose State University, USA, 2001, 301 f.
- [6] A. Battaiola, F. E. Martins, e L. L. R. Barbosa, “O uso da linguagem cinematográfica nos jogos eletrônicos como elemento narrativo,” in: *Proceedings of the SBGames 2008*, Belo Horizonte, 2008, pp. 1-8.
- [7] M. Mafesoli, *O ritmo da vida: variações sobre o imaginário pós-moderno*. Rio de Janeiro: Record, 2007.
- [8] C. Lévi-Strauss, *Antropologia estrutural*. São Paulo: Cosac Naify, 2008.
- [9] P. P. Pasolini, *Empirismo Herege*. Lisboa: Assírio e Alvim, 1982.
- [10] B. Malinowski, *Estudios de psicología primitiva*. Buenos Aires: Editorial Paidós, 1949.
- [11] L. I. Mucci, “O mito de Tirésias revisitado: ética e estética na ótica do cinema,” *Amaltea Revista de Mitocrítica*. Universidad Complutense de Madrid. v. 2, 2010. Disponível em: <http://www.contracampo.com.br/66/tiresia.htm>
- [12] R. Barthes, *Mitologias*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.
- [13] L. M. Coutinho, *O estúdio de televisão e a educação da memória*. Brasília: Plano Editora, 2003.
- [14] R. Da Matta, “Vendendo totens,” in E. Rocha, *Magia e capitalismo: um estudo antropológico da publicidade*. São Paulo: Brasiliense, 2010.
- [15] E. Rocha, *Magia e capitalismo: um estudo antropológico da publicidade*. São Paulo: Brasiliense, 2010.
- [16] J. Campbell, *Mito e transformação*. São Paulo: Ágora, 2008.
- [17] M. J. Almeida, “Prefácio” in L. M. Coutinho, Laura Maria. *O estúdio de televisão e a educação da memória*. Brasília: Plano Editora, 2003.
- [18] D. C. O. Siqueira, *Ciência na televisão: mito, ritual e espetáculo*. São Paulo: Annablume, 1999.
- [19] J. Huizinga, *Homo Ludens*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1996.
- [20] E. Bethke, *Game Development and Production*. Wordware Publishing, Inc., 2003.
- [21] L. Alves, *Game Over: Jogos eletrônicos e violência*. São Paulo. Editora Futura. 2005.
- [22] R. Ortiz, *Mundialização e Cultura*. São Paulo, Brasiliense, 1994.
- [23] S. Turkle, *O segundo Eu: Os computadores e o espírito humano*. Editorial Presença: Lisboa, 1989.
- [24] G. Frasca, “Simulation versus Narrative: Introduction to ludology,” in: M. J. P. Wolf, e B. Perron (Eds.), *The Video Game Theory Reader*. 2003a. p. 221-236. New York: Routledge. Disponível em: http://ludology.org/articles/VGT_final.pdf
- [25] G. Frasca, “Ludologists love stories too: notes from a debate that never took place,” in: M. Copier, e J. Raessens (Ed.), *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, Utrecht University, 2003b.
- [26] S. P., Sá, e A. Albuquerque, “Hipertextos, jogos de computador e comunicação,” *Famecos*, Porto Alegre, 13, p. 83-93, Dez. 2000.
- [27] M. DeMarle, “Chapter 4: Nonlinear Game Narrative,” in: C. Bateman (Ed.), *Game Writing: Narrative Skills for Videogames*, p. 71-84. Boston, Massachusetts: Charles River Media, 2006.
- [28] J. Aumont, e M. A. Marie, *A análise do filme*. Lisboa: Texto & Grafia, 2009.
- [29] F. Vanoye, e A. Goliot-Lété, *Ensaio sobre a análise filmica*. Campinas, SP: Papyrus, 1994.
- [30] C. Metz, *Linguagem e Cinema*. São Paulo: Perspectiva, 1980.
- [31] C. Metz, “A grande sintagmática do filme narrativo,” in: R. Barthes et al., *Análise estrutural da narrativa*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1971. pp. 201-208.
- [32] R. F. Medeiros, “O cinema enquanto Polissistema: a Teoria do Polissistema como ferramenta para análise filmica,” *Em questão*, Porto Alegre, v. 15, n. 2, p. 95-113, Jul/Dez 2009.
- [33] R. K. Yin, *Estudo de caso: planejamento e métodos*. Porto Alegre: Bookman, 2005.
- [34] M. A. Marconi, e E. M. Lakatos, *Técnicas de Pesquisa*. São Paulo: Atlas, 1999.
- [35] 2013 Sales, Demographic and Usage Data. Essential Facts about Computer and Video Games Industry. Entertainment Software Association (ESA). Ipsos MediaCT, 2013. Disponível em: http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2013.pdf
- [36] Favorite video game genres in the United States in 2011. Out/Nov. 2011. Statista, 2013. Disponível em: <http://www.statista.com/statistics/246766/favorite-video-game-genres-in-the-us/>
- [37] Internet Movie Database - IMDb. Disponível em: <http://www.imdb.com/>
- [38] filmRatings.com. The Classification & Rating Administration (CARA). 2013. Disponível em: <http://www.filmratings.com>
- [39] Classification and Rating Rules. 2010. Motion Picture Association of America, Inc. Disponível em: http://www.filmratings.com/downloads/rating_rules.pdf