

As cidades audiovisuais nos videogames: um estado da arte

Hilario Junior dos Santos
 PPG em Ciências da Comunicação
 Universidade do Vale do Rio dos Sinos
 Unisinos, São Leopoldo, Brasil
 hilariojs@yahoo.com.br

Resumo - O presente artigo tem por finalidade apresentar o estado da arte para uma pesquisa que procura investigar a construção de cidades audiovisuais nos videogames a partir das concepções de tecnocultura audiovisual e do *game design*. Para realizar seu intento, a pesquisa situa sua abordagem específica sobre conceitos dos videogames sob o olhar dos processos midiáticos audiovisuais para, em um segundo momento, promover uma pesquisa exploratória e bibliográfica sobre fontes acadêmicas especializadas e generalistas sobre os principais termos de busca. O resultado demonstra que há uma reconhecida relevância em analisar videogames sobre o viés audiovisual, inserido na tecnocultura e considerando o *design* como eixo fundamental.

Palavras-chave – videogames; tecnocultura audiovisual; cidades audiovisuais;

I. INTRODUÇÃO

Esta pesquisa tem como tema videogames¹ que têm cidades construídas como cenário onde os jogos se desenvolvem. Jogadores interagem com estes jogos com avatares que proporcionam diferentes pontos de vista audiovisuais para a interação lúdica. Os videogames, podendo ser inseridos e entendidos como manifestação da tecnocultura, são resultantes da convergência de diferentes ordens de tecnologias de *hardware* e *software*, do *game design* preocupado com a experiência lúdica e das mediações de imagens das mais diferentes ordens que são digitalizadas ou construídas no meio digital. Tem-se como *corpus* três videogames que representam as principais manifestações do fenômeno que queremos observar e que trazem cidades construídas como sua ambiência principal – Bioshock Infinite (2013), Assassin’s Creed Unity (2014) e SimCity BuildIt (2014). Além disso, tais jogos possibilitam uma classificação que os distingue considerando diferentes pontos de vista do corpo do avatar² dentro desta ambiência – tomando como critério a

¹ “Videogames” é o termo principal que adotamos para se designar o objeto de estudo nesta pesquisa. Em algumas bibliografias relevantes a terminologia utilizada aparece como “games” (jogos) ou “jogos digitais”. A opção por “videogames” se dá porque indica uma interface de mediação audiovisual, além de que o termo jogo preferimos usá-lo mais especificamente no conceito que pretendemos construir até o final desta pesquisa: a cidade-jogo.

² O conceito de avatar surgiu na religião hindu ao descrever a possibilidade de um corpo celestial imortal “encarnar” num corpo físico mortal e habitar o mundo real com um propósito específico até que morra e volte a ser sua realidade imortal. Na cultura digital o termo passou a ser apropriado para nomear o

linguagem audiovisual no que se refere aos enquadramentos do campo e as contribuições de Gouveia [1] e Järvinen [2].

A pesquisa principal tem como perguntas norteadoras: que cidades são aquelas construídas através de quais montagens nos videogames em questão? O que elas dizem sobre a tecnocultura contemporânea, sobre os videogames e sobre os processos audiovisuais em geral?

Este *paper* apresenta o estado da arte (ou pesquisa da pesquisa) que visa dar um panorama sobre as investigações que abordem fronteiras teórico-metodológicas para discutirmos, debatermos, refletirmos a temática e problemática aqui proposta. Desta forma, trata-se de uma pesquisa de natureza básica, abordagem quanti-qualitativa, objetivos exploratórios e uso de técnica de pesquisa bibliográfica.

Desta forma, na primeira parte do *paper* apresentam-se os videogames que motivam a pesquisa em suas características audiovisuais essenciais que os diferenciam; na segunda, desenvolve-se um amparo conceitual necessário sobre as concepções de tecnocultura audiovisual e de *design* adotadas aqui para dar condições de estabelecer uma pesquisa exploratória adequada aos objetivos; e, por fim, o resultado do levantamento do estado da arte, apresentando e discutindo os principais resultados encontrados.

II. CORPUS DA PESQUISA

Como objetos observáveis da pesquisa que motiva este estado da arte têm-se três videogames nos quais cidades audiovisuais foram projetadas para serem percebidas por diversos avatares e jogadores. Nos propomos a compreender o jogo dentro do jogo, a cidade dentro do jogo, ou seja, as audiovisualidades dos jogos em questão. Temos quatro videogames que têm cidades construídas de forma audiovisual, vistas desde diferentes pontos de vistas e classificadas a partir da combinação do olhar do jogador em conjunto com o avatar (peça-chave para caracterizar estes jogos e suas cidades).

Bioshock Infinite (2013) é um jogo *FPS* (*first-person shooter*) que situa-se em 1912, no qual o jogador assume o personagem de Booker Dewitt, cuja motivação é ir até a cidade flutuante de Columbia para encontrar uma jovem chamada Elizabeth, a qual estaria sendo mantida em cativeiro sua vida inteira. A cidade de Columbia é uma utopia isolada do mundo terrestre cujo acesso é restrito a poucas pessoas e, ao longo do desenvolvimento narrativo, demonstra problemas de *apartheid* que culminam numa

corpo virtual que o usuário assume em experiências digitais, que variam desde as redes sociais até os videogames.

guerra civil. No *game*, o jogador controla e joga com Booker, enquanto Elizabeth acompanha o personagem, interagindo com diálogos e agindo segundo orientações do jogador, porém com certa independência dada pela inteligência artificial do jogo. Booker é o avatar cujo corpo proporciona a visão subjetiva do jogo, ou seja, em primeira pessoa. O jogador vê a cidade por meio de Booker, ou seja, pelo corpo do avatar.



Figura 1. Imagem de divulgação do videogame Bioshock Infinite (2013)
Fonte: Disponível em: <https://www.2k.com/games/bioshock-infinite>. Acesso em jun. 2018.

Do ponto de vista da linguagem audiovisual, tem-se um ângulo subjetivo em plano subjetivo. Classificamos como o modo “espaço em tempo real” [1] e nos estilos “caricaturismo” e “fotorrealismo” de ponto de vista 3D em primeira pessoa [2].

SimCity BuildIt (2014), é mais um produto criado por Will Wright pela produtora Maxis a partir da premissa do original de 1989 que, como em suas versões anteriores, é um jogo de simulação em que o jogador constrói e administra uma cidade com elementos culturais que remetem a cidades norte-americanas dos séculos XX e XXI. O fim do jogo é relativo pois a cidade, apesar de contida nos limites da modelagem, continua a apresentar eventos que demandam a atenção do jogador, como problemas econômicos, sociais ou naturais. A versão BuildIt tem nos dispositivos móveis a sua plataforma e praticamente adapta a versão de 2013 (produzida para navegadores de internet). O avatar tem seu ponto de vista elevado, como um “deus” nesta ambiência (*good view*), olhando de cima num ângulo levemente inclinado suas criações e como os *NPCs* (*non-playable characters*) agem ou reagem por suas decisões “magnânimas”. Este ponto de vista, iniciando de forma isométrica (cerca de 30° do plano horizontal e 45° do plano vertical), possibilita uma visão ampla acompanhada de uma ilusão de tridimensionalidade.



Figura 2. Imagem de divulgação do videogame SimCity BuildIt (2014).
Fonte: Disponível em: <https://www.ea.com/games/simcity/simcity-buildit/news/top-5-tips-for-new-mayors>. Acesso em jun. 2018.

Do ponto de vista da linguagem audiovisual, temos um ângulo “aprumo” em plano geral. Classificamos como o modo “para lá do tempo” [1] e no estilo “caricaturismo” de ponto de vista 3D com dimensionalidade isométrica em terceira pessoa [2].

Assassin’s Creed Unity (2014) é o oitavo jogo da franquia da produtora Ubisoft que narra o embate entre duas facções milenares (Assassinos e Templários) na busca por conhecimento e controle de artefatos poderosos perdidos no passado. Através de uma tecnologia de simulação (Animus) tornou-se possível reviver memórias de antepassados que compartilham o DNA de personagens no mundo atual. Através do Animus pode-se viajar ao passado e reviver memórias de um antepassado consanguíneo, buscando encontrar respostas para eventos não registrados e desvendar mistérios ainda não respondidos no mundo atual do jogo. Em Unity, o jogador assume, em boa parte do jogo, o personagem de Arno Dorian (avatar), que teria vivido na época da Revolução Francesa, no final do século XVIII. Em jogos anteriores desta saga, havia um personagem no mundo atual do jogo que usava do dispositivo de imersão para viver memórias do passado. Nas versões mais recentes, o personagem atual é incorporado pelo jogador, no sentido de suprimir um personagem com uma história dentro do jogo. Ou seja, há camadas de metalinguagem, mas o maior tempo de jogo se dá enquanto o avatar de Arno está em atividade na Paris de 1789. Arno é o avatar cujo corpo inteiro é visto pela ação do jogo proporcionando uma visão de conjunto deste com a cena, ou seja, em terceira pessoa. Diferente de Bioshock Infinite, ele tem várias missões distribuídas em uma narrativa principal e outras subnarrativas das quais é opcional participar, de forma que o jogador pode decidir a ordem delas.



Figura 3. Imagem de divulgação do videogame Assassin’s Creed Unity (2014).

Fonte: Disponível: <https://www.ubisoft.com/pt-br/game/assassins-creed-unity/>. Acesso em jun. 2018.

Do ponto de vista da linguagem audiovisual, temos uma angulação livre em planos predominantemente primeiro e aberto. Classificamos como o modo “espaço-tempo” [1] e no estilo “fotorrealismo” de ponto de vista 3D em terceira pessoa [2].

III. SOBRE TECNOCULTURA AUDIOVISUAL E DESIGN

Enquanto relevância científica estudar o audiovisual em videogames é de reconhecida importância para entendê-los como processos midiáticos audiovisuais, pois a expansão da produção, consumo, significação deste dispositivo midiático de entretenimento é fenômeno

inserido no conjunto mídias comunicacionais atuais, seja por influência delas, seja por influenciá-las, de fato.

O videogame é, inclusive, um artefato tecnocultural resultado da integração de diversas tecnologias audiovisuais e vem sendo alvo de estudos no campo da comunicação [3], o que se justifica no entendimento do mesmo enquanto uma mídia e/ou dispositivo midiático.

Tecnocultura se dá no contexto em que a cultura é afetada ou atravessada por aparatos de produção e reprodução de imagens por dispositivos que proporcionam experiências midiáticas em novas imagens e estéticas atualizando perspectivas da própria cultura. Em outros termos, tensiona as configurações da técnica e das tecnologias nos afetos sobre a cultura. Fischer [4] contextualiza o conceito evocando Benjamin e McLuhan, entre outros:

Ainda que pensando em fonogramas e fotografias na cultura parisiense do século XIX, as reflexões de Benjamin sobre o que se torna a experiência humana a partir do imbricamento das tecnologias de (re)produção de imagens e sons são embebidas de uma perspectiva tecnocultural absolutamente essencial para as discussões contemporâneas que marcam as reflexões dos autores que observam a sociedade midiaticizada e *softwarizada*. [4]

Para McLuhan [5], a concepção sobre o efeito de novas tecnologias gerando novas ambiências (ou paradigmas) com o poder de alterar comportamentos humanos institucionais alinha-se à tecnocultura, sobretudo quando, na transformação de mídias já existentes, transformam-se também os contextos comunicacionais. Desta forma, para McLuhan [5], o funcionamento, estética, estruturação, enfim, lógica de uma mídia tende a ter mais influência na cultura do que seu conteúdo e novos meios e suas ambiências seriam capazes de reprogramar a vida sensorial fortemente midiaticizada.

A nova “ambiência” que McLuhan [5] sugeria a partir de tecnologias de comunicação e informação criando novas configurações socioculturais implicando em novos comportamentos e formas de pensar o mundo ganha contornos atualizados quando falamos em videogames, especialmente quando suas ambiências se apresentam muitas vezes como ambientes digitais virtuais.

Os videogames podem ser entendidos como parte desta tendência comunicacional, no qual o audiovisual é substrato e elemento indissociável, permeado e influenciado por tecnologias que atravessam-no de forma a criar ambiências pouco exploradas como objeto da comunicação e sob as quais novos contextos emergem e afetam uma ecologia midiática ainda em processo. Desta forma, abordar as questões dos processos midiáticos audiovisuais por meio da compreensão do problema das cidades construídas, manifestadas e atualizadas nos videogames torna-se relevante dado o contexto. Cabe uma reflexão, ainda em processo nesta pesquisa, se o conceito de “cidade audiovisual” não poderia/deveria ser abordado na transição entre diferentes mídias ancestrais do audiovisual que antecedem e coexistem com os videogames, como o cinema e a televisão. Compreender como operam os conceitos de cidades nos videogames por meio de suas imagens visuais e sonoras pode ser o primeiro passo de uma cartografia que não deva ser limitada a apenas uma mídia, já que reforça a construção

de cidades como territórios complexos técnica e esteticamente. Suspeitamos que a pesquisa nos levará a ver que estas cidades/mídia não são exatamente as cidades como apenas fundo de uma narrativa ou como protagonistas destas, pelo menos não as cidades que pretendemos perceber na pesquisa.

Estas cidades são “vistas” por avatares. Klevjer [6] traz uma contribuição importante sobre a ideia do avatar em videogames a partir de Merleau-Porty (análise da intencionalidade corporal, espaço corporal e extensões corporais). Suas ideias convergem com McLuhan [5] (tecnologias como extensões do corpo humano) e, portanto, têm uma grande afinidade com nossa visada tecnocultural:

A telepresença protética opera na base da fenomenologia do corpo, e não depende de imaginação ou ficcionalidade. A telepresença protética oferece – e na verdade exige – imersão total da percepção, e mesmo assim, não é dependente de tecnologias de imersão audiovisual. [6]³

Desta forma, a experiência é diferente de audiovisuais tradicionais em que o espectador está “protegido”, não precisando habitar o que assiste como um sujeito transcendental que “navega” entre as cenas, planos e cortes ou, mesmo, do espectador que é “flagrado” pela quebra da quarta parede [7]. O jogador (reunindo funções de espectador e usuário), por outro lado, demanda de uma representação sua na ambiência do jogo. Esta representação, por vezes, “olha” pelo usuário e, por vezes, é olhada por ele como parte da composição da cena.

A pesquisa de Gouveia [1], ao refletir a relação de Artes e Jogos Digitais, traz significantes contribuições para pensarmos a questão de espaço significativo em ambiências lúdicas digitais. Sobre tudo, quando se elabora a relação da memória com o espaço e o lugar, sendo o primeiro aquele que pode ser resumido por planos, mapas e desenhos e, o segundo aquele imbuído de valores pelas memórias e significados advindos do espaço.

Manovich [8] se faz relevante em nossa contextualização com seu conceito de remixabilidade profunda. Tal remixabilidade é constante nos dias atuais e está fortemente presente nas mídias por meio de *designs* cada vez mais complexos e diversificados que, na perspectiva da linguagem audiovisual, montam no espaço do próprio plano além de montarem no tempo narrativo – como indica Eisenstein [9]. Esta montagem espacial proporciona sobreposições de imagens de diferentes tempos e ordens midiáticas dando condições, inclusive, ao hibridismo. Este último, por sua vez, produz novas estéticas como resultado de experiências que residem nesta nova ecologia remix. Os memes digitais seriam um bom exemplo deste fenômeno.

A remixabilidade profunda é, portanto, naturalizada nos ambientes produtivos dos *softwares*, operados por *designers* (no sentido de planejadores do programa, como discutido a seguir) que encontram ferramentas simbólicas também pautadas por remixabilidade e convergência, um dos fenômenos constituintes da tecnocultura. Isso pode ser percebido pelas bibliotecas que acompanham e podem ser

³ Texto original: “Prosthetic telepresence offers – and indeed demands – full perceptual immersion, yet is not dependent on technologies of audiovisual immersion.”

atualizadas as *engines* (motores de videogames), as quais podem, inclusive, ser importadas para títulos diferentes que compartilham as mesmas linguagens de programação. Ou seja, diferentes ordens de imagens técnicas [10] podem ser produzidas, absorvidas e/ou reunidas por diferentes softwares que, além de armazená-las, permitem (re)configurá-las em diferentes formas de apresentação de novas imagens técnicas. No fim, estas imagens “desembocam” no plano audiovisual percebido pelo jogador por diferentes telas, interfaces e ambiências [5]. Acompanhando este fenômeno encontramos os videogames e suas ambiências construídas sobre “camadas” de imagens manuseadas no suporte algorítmico e apresentadas em novas imagens de cidades que sempre carregam elementos “importados” de outras mídias, mas sempre novos, na proposta criativa do videogame. Daí o viés da abordagem tecnocultural que parte do audiovisual para “escavar” estas imagens e detectar seus sentidos e tempos evocados.

No plano audiovisual se apresentam imagens e sons em articulação trazidas por um projeto (*design*) que compõe novas configurações de/sobre outras imagens oriundas do próprio meio ou de outros que compartilham um imaginário com potencial de evocar lembranças e significados. No caso dos videogames e daqueles que trazem uma cidade audiovisual, estas escolhas foram feitas por um *designer* que construiu parte por parte desta ambiência utilizando elementos que ele inventou, ou reciclou de outras cidades já construídas (ou desconstruídas) no meio digital, ou ainda, importou de outros meios, normalmente audiovisuais.

A tal jogo de composição, oriundo mesmo da concepção de *design*, Flusser [11] faz uma provocação: “[...] a palavra design ocorre em um contexto de astúcias e fraudes. O designer é, portanto, um conspirador malicioso que se dedica a engendrar armadilhas”. Sob essa perspectiva, o *designer* seria tido em Flusser [11] como um falsificador, manipulador, que tem o interesse de criar armadilhas construídas. Tratando-se especificamente do audiovisual, tal *designer* utilizaria das características próprias dos meios para construir (ou montar) planos que portam experiências que, quanto mais complexas e dialógicas, mais têm o potencial de afetar o observador ou mesmo a outros audiovisuais por interferência. Mais especificamente ainda, em se tratando de videogames, a construção não só tem a função de dar ambiência ao audiovisual, mas de apresentar desafios e um senso de urgência que normalmente está ali para não deixar o avatar inerte, mas em movimento, perseguindo ou sendo perseguido, escondendo-se, lutando, reagindo com coisas programadas a acontecer à medida que o jogador age e o avatar repercute a decisão na cidade do jogo.

A concepção de Flusser [11] e sua visão ampla sobre o papel do *design* em tudo que é planejado em um mundo codificado (especialmente de/por imagens) nos ajuda a compreender videogames, antes de tudo, como projetos. Ou seja, independente do eixo que o videogame se apoia para existir – sobretudo, algoritmo, arte ou *game design* propriamente dito – trata-se ele de um “projeto”, se considerado seu planejamento para ser um software, um artefato (possivelmente artístico) ou uma experiência lúdica interativa e voluntária, que depende de regras, metas, *feedback* e condições para vitória.

Percebe-se que a evolução dos videogames acompanhou a invenção de recursos cada vez mais elaborados para os *designers* projetarem experiências lúdicas cada vez mais verossímeis e diversificadas. Também é resultado desta evolução a segmentação das formas de jogo e, por natureza, das formas de olhar a cidade. De uma distância elevada e “divina”, o ponto de vista do jogador passou a ser cada vez mais próximo do avatar na forma de simular a mescla de corpos e experiências. Não é possível precisar de forma quantitativa dada a grande efervescência do mercado dos jogos, mas a incidência de representações com cidades em suas experiências lúdicas aumentou consideravelmente, sobretudo quando as *engines* passaram a trazer cada vez mais um remanescente de seus códigos algorítmicos anteriores. Ou seja, em alguns jogos que observa-se nesta pesquisa exploratória, a base de programação é a mesma, alterando-se apenas o que “veste” o jogo, entendido como as superfícies nas quais se observa e se incorpora o avatar. Isto é sintoma de que muitos videogames são construídos sob camadas de outros jogos e códigos, que podem estar armazenados na memória lógica do software ou, ao menos, como rastros de outros jogos anteriores. Por exemplo, sob o jogo *Half Life* foi produzido o jogo *Counter Strike*, aproveitando códigos, mecânicas, *designs*, gráficos e, até, elementos construtivos de suas cidades. Em uma analogia, é como se determinados jogos fossem sempre como o brinquedo Lego, no qual se montam diferentes representações cada vez que as peças são retiradas da caixa. Por si só, isso cogitaria uma arqueologia que se debruçasse sobre que camadas de outros jogos foram sobrescritos novos *designs* para além de uma ideia de rastros como em outras mídias. Há em jogos contemporâneos cada vez mais um processo de atualização de antigos códigos, aprimorando-os e mudando suas superfícies na lógica da inovação, o que leva a novas camadas de programação que mantém, metaforicamente, antigos algoritmos “enterrados”. O mesmo ocorre com jogos com sequências, nos quais, o jogo anterior foi usado como base para se programar o seguinte, alterando-se a narrativa e os desafios, mas ainda preservando o encapsulamento da *engine* original.

IV. ESTADO DA ARTE: COLETA E ANÁLISE

Tecendo uma pesquisa da pesquisa por bases de dados virtuais como Ebsco [12], Capes [14], bem como DiGRA [15], Game Studies [16] e SBGames [17], desenvolveu-se um levantamento levando em consideração os seguintes termos de busca: “cidade audiovisual” e “cidade e [videogames]”, “avatar e [videogames]” presentes em resumos e palavras-chaves, bem como se exploraram pesquisas que mencionassem nas palavras-chaves os jogos que são *corpus* desta tese. Obviamente, houve a inflexão dos termos para a língua inglesa em determinadas buscas, bem como houve a variação das terminologias comuns aos “[videogames]” (jogos digitais, *games*, *computer games*, *digital games*, *electronic games*). O período inicial escolhido foi a partir de 2010 e nos detivemos em artigos científicos, teses, dissertações e, raramente em livros. Pesquisou-se também no Scholar Google [13], mas os resultados em ambas as buscas retornou cerca de 18.000. O algoritmo de busca do Google retorna resultados

excessivos e pouco focados, embora tragam algumas contribuições relevantes, porém, reincidentes das outras bases verificadas. Desta forma, o uso deste recurso reforçou o que outras bases haviam retornado.

A tabela 1 traz a coleta com os resultados gerais das buscas não levando em consideração a reincidência que pode mostrar um resultado de busca em mais de uma fonte, portanto, um levantamento bruto:

TABELA I. ESTADO DA ARTE (BRUTO)

Fonte/ Termo de busca	Cidade audiovisual	Cidade e [videogames]	Avatar e [videogames]
Ebsco	7 no total, envolvendo pesquisas sobre circulação de audiovisuais na cidade	41 no total, envolvendo pesquisas sobre realidade misturada e <i>gamification</i>	6 no total, envolvendo pesquisas de comportamento, identidades e sociabilidade
Capas	4 no total, envolvendo pesquisas sobre circulação e mediação.	34 resultados obtidos com termos em inglês, envolvendo críticas de jogos e uso de jogos na educação, especialmente Sim City	4 resultados obtidos com termos em inglês, retornando a tese de Klevjer (2006).
DiGRA	27 no total, envolvendo diferentes abordagens, não alinhadas à pesquisa	1 resultado, retornando a pesquisa de Schweizer [25]	7 resultados ao todo, envolvendo pesquisas investigando comportamentos em jogos em rede
Game Studies	10 resultados ao todo, sem um retorno relevante no que diz respeito à pesquisa aqui desenvolvida.	29 resultados, envolvendo análises de discurso, críticas a determinados games (especialmente SimCity e GTA), etnografias e pesquisas abordando espaços virtuais sob vieses geográficos e arquitetônicos. Nesta busca, encontrou-se a pesquisa de Lizard [26] sobre Bioshock Infinite	8 resultados que envolvem pesquisas sobre personalidade e arte visual, sem pesquisa que fizesse conexão com nossa pesquisa
SBGames	Como o portal do SBGames não permite uma busca abrangente sobre as diferentes publicações, foi necessário investigar a cada Simpósio desde 2010, especialmente na trilha de Arte e Design, chamando a atenção aos artigos de Severo [18], Costa-Junior [23] e Barbosa [21]		

Fonte: Dados primários da pesquisa exploratória.

De forma geral, pesquisas de outros campos que não fizessem relação com processos midiáticos, *design* ou estética audiovisual não fazem parte deste estado da arte e foram, portanto, desconsideradas. Algumas pesquisas abordam Bioshock e, quando o fazem, abordam as cidades de Rapture (do jogo original) e Columbia, sobre seu viés narrativo, sobretudo sobre a função utópica e/ou distópica

de suas representações. Poucas pesquisas focam no processo de construção/concepção da cidade e sua relação com o jogador e/ou personagem. Praticamente todas as pesquisas abordam mais o lado narrativo do que o estético-constitutivo das imagens e sons do jogo e como suas cidades funcionam, operam ou são construídas. As pesquisas mais relevantes foram as que evocaram autores dos processos midiáticos audiovisuais, especialmente na reflexão diegético e não-diegético no caso dos videogames e questões tecnoculturais presentes nos jogos.

Com relação ao termo de busca “cidade audiovisual”, diversas pesquisas retornaram nas diferentes bases, mas o que observou-se foi uma forte incidência de estudos culturais e semióticos verificando aspectos simbólicos em movimentos simultâneos entre a cidade no audiovisual e pesquisas preocupadas em contrapor conceitos de cidades “reais”. Algumas terminologias surgem nas pesquisas mais próximas da pesquisa deste *paper* e margeiam a temática da mesma, que procura compreender como se configura a noção de cidade ou de urbanidade em audiovisuais, porém nem todas aplicáveis aqui e muitas delas voltadas ao cinema. As pesquisas mais relevantes foram as que evocaram as relações entre cidades reais e virtuais, pois provocam a reflexão do funcionamento destes construtos. Porém, estas relações fogem dos problemas que nos importam, ou seja, entender a construção da cidade na ambiência audiovisual e não na representação/cópia de cidades reais/físicas, reconhecida a relevância desta abordagem também.

A seguir, relatam-se pesquisas que têm afinidade com a presente tese e dialogam com a temática.

O artigo de Severo [18] permitiu chegarmos à sua tese de dissertação [19]. Sua pesquisa se propõe a analisar como o avatar apresenta um novo regime de subjetividade para os atos dos jogadores, especialmente pela disponibilidade cada vez maior de customização deste corpo virtual. Ela conclui que a personalização do avatar ultrapassa a função apenas de fazer parte do objetivo do jogo, aumentando, por outro lado, a relação entre jogador e a interação lúdica. Para chegar a estas conclusões, Severo [19] abordou a narrativa geral e nos ambientes digitais e estudou o avatar como instrumento do *interator* nos dois jogos que foram objeto da sua análise – The Sims 3 e World of Warcraft – que têm um alto grau de personalização do avatar. Sua abordagem converge com nossa pesquisa por considerar a “incorporação” (da perspectiva da origem hindu do termo) e ter Murray [20] como base para esta concepção.

O artigo de Barbosa [21] – “Rapture, Cidade Aberta: As ações do jogador e a compreensão do espaço urbano virtual em Bioshock” – tem forte relação com nossa pesquisa por dois motivos: o primeiro por envolver a cidade de Rapture, construída para o jogo que inaugura a franquia que estudamos e mantém com ele aspectos criativos de seu *game designer* principal (Ken Levine); o segundo por estar preocupado na compreensão do espaço urbano virtual em uma cidade dentro de um videogame.

[...] compreendemos ‘Bioshock’ em seus aspectos progressivos e emergentes, na concepção de Jesper Juul, e observamos como as ações do jogador, nos aspectos de agência e transformação como tratados por Janet Murray, buscam conduzir o jogador para a descoberta de aspectos

da sociedade de Rapture observáveis apenas através dos rastros que permanecem. Para compreender como esses fragmentos e os espaços podem ser reveladores, nos amparamos na importância dos rastros como formas de conhecimento na Teoria Ator-Rede de Bruno Latour e a divisão e formatação dos espaços como um aspecto profundamente revelador dos modos de viver de uma determinada sociedade, como sustentado por David Harvey. [21]

Barbosa [21] considera a cidade de Rapture como um personagem dentro da narrativa e Bioshock como “jogo em torno da criação e destruição do ambiente onde o jogador se encontra nessa estadia virtual”. Além disso, ressalta o aspecto do jogo mostrar e esconder a história da cidade através de suas missões, o que faz parte do processo de jogar e descobrir do jogador. Trazendo a diferença proposta por Juul [22] entre “jogos emergentes” e “jogos progressivos”, Barbosa [21] sugere que Bioshock aparentemente seja progressivo (muitas regras e uma lógica sequencial de resolução do jogo), mas que a exploração do espaço virtual o coloca como emergente (poucas regras, que permitem ao jogador compor a estratégia para superar os desafios). Ou seja, que Bioshock seria um jogo “progressivo com certo grau de emergência”. A exploração de Rapture seria um ato motivado por uma emergência que é decidida pelo jogador, pois enquanto a progressividade indica a rota que ele deve tomar para resolver a questão principal do jogo, “olhar ao redor”, investigar e conhecer mais da cidade de Rapture é uma opção dispensável (porém, recompensadora). Barbosa traz dois autores (Santos e Harvey) para definir o espaço, bem como traz Latour para falar de laços da sociedade. Estas definições conduzem as análises para observar a fusão entre estruturas sociais com suas relações espaciais a partir de vestígios e rastros deixados intencionalmente pela cidade por meio do *game design*. Apesar da afinidade com a pesquisa que tentamos desenvolver, nossa intenção não está em abarcar a sociedade que está habitando a cidade no videogame ou mesmo entrar em definições sobre espaço, ou mesmo lugar. Ou seja, nossa preocupação se dá percepção destas cidades como construtos audiovisuais cujo ponto de vista se desenrola por uma possível “visita”.

Costa-Júnior [23] aborda a imagem da cidade de Liberty City em GTA IV (Grand Theft Auto) partindo do pressuposto que cidades virtuais compartilhariam da mesma lógica de construção de cidades físicas. Para isso, evoca a obra de referência no urbanismo do autor Kevin Lynch – “A imagem da Cidade” – e, se permitindo fazer um deslocamento teórico, afirma que obras “científicas” e “ficcionais” podem compartilhar os mesmos princípios e as questões de *game design* podem ser úteis para as disciplinas de arquitetura e urbanismo. O interessante “deslocamento teórico” que evoca de Lynch as ideias de concepção do espaço urbano (legibilidade, vias, limites, bairros, pontos nodais e marcos/pontos de referência) é interessante, mas em nossa pesquisa seria “falso problema” [24] a tentativa de misturar coisas de naturezas distintas, como a cidade física e a cidade digital. Ou seja, para fins desta pesquisa, nos é particularmente relevante ater-se à ambiência digital audiovisual.

O artigo de Schweizer [25] – “*Understanding Videogame Cities*” – examina a cidade de Steelport em Saints Row: The Third. Sua pesquisa relaciona cidades

mediadas e físicas por meio de arranjos espaciais, de processos de representação e encontra os fatores que contribuem para um sentido de lugar nos mundos material e imaterial. Da mesma forma que Costa-Júnior [23], evoca teorias do urbanismo para falar das cidades digitais dos jogos convergindo uma mescla de percepções sobre o espaço urbano para procurar explicar como se desenrola e se transforma a cidade para o jogador. Para desenvolver sua pesquisa, adota um procedimento metodológico composto por três partes: o “jogar” propriamente dito, a análise da unidade dos elementos e a síntese através do “*emplotment*”. *Emplotment*, segundo Schweizer [25] é um conceito adotado pelo geógrafo humano J. Nicholas Entrikin a partir do historiador Hayden White (1973) e consiste em “uma maneira de interpretar a experiência do espaço como não um fluxo contínuo, mas sim uma série de momentos ou vinhetas amarrados em nossas mentes”.

Essa combinação de *emplotment* e análise de unidade, quando empregada em jogos que foram jogados de perto, nos permite descrever a experiência conectando momentos de jogo e uma desconstrução das operações do jogo, em vez de traçar um caminho linear através da história. Abraçando a subjetividade, esta combinação pode descrever uma série de possíveis experiências que um jogador pode ter e o tipo de cidade que elas lembram. [25]⁴

Segundo Schweizer [25] como jogadores têm, normalmente, experiências diferentes sob o mesmo jogo, o uso da metodologia de *emplotment* permitiu descrever como “porções individuais de uma cidade de jogo produzem uma impressão do todo”, e conclui: “o arcabouço constitucional, representacional e experiencial aqui proposto leva em conta a natureza híbrida do espaço que é frequentemente citada na literatura de estudos urbanos e é extensível a outras formas da cidade, tanto reais quanto imaginadas.” Trata-se de uma pesquisa relevante do ponto de vista metodológico e dialoga com nossa pesquisa. Contudo, Costa-Júnior [23] evoca cânones do urbanismo (novamente Kevin Lynch) para interrelacionar a experiência da imagem digital da cidade com a experiência física. Da mesma forma, quando procuramos entender a cidade digital do *videogame* no contexto audiovisual, não nos caberia investir em cidades “analógicas”, cuja experiência e estética pode diferir gravemente.

O artigo de Lizardi [26] – “*Bioshock: Complex and Alternate Histories*” – traz uma análise de Bioshock Infinite, que é objeto desta pesquisa, se inclinando a abordar como este tipo de jogo carrega o potencial de contar histórias complexas defendendo mais estudos sobre videogames que articulam contextos históricos alternativos por seu potencial progressivo. Desta forma, foca no potencial dos jogos de proporcionarem visões distintas da historicidade: “[...] reconhecer esses momentos de fissura histórica onde os jogadores podem se sentir encorajados a

⁴ Texto original: “*This combination of emplotment and unit analysis, when employed in games that have been closely played, allows us to describe experience by connecting moments of play and a deconstruction of the game’s operations rather than tracing a linear path through the story. Embracing subjectivity, it can describe a range of possible experiences a player might have had and the kind of city they remember.*”

pensar e jogar através da história é uma prática importante que precisa ser continuada.” [26]⁵

Rocha [27] apresentou em artigo sua pesquisa sobre o espaço no *game* Bioshock Infinite e tem certa relação com a nossa pesquisa. Sua relevante abordagem semiótica da representação do espaço em Bioshock Infinite, contudo, não se aproxima do nosso propósito, que visa antes de significar as imagens audiovisuais presentes em um *game* específico, identificar como a cidade é configurada a partir das mídias audiovisuais e do *design* por trás delas. A pesquisa de Rocha [27] conclui que os espaços identificados nas narrativas dos jogos podem apresentar ações opositoras aos personagens tanto nas suas características físicas e estruturais, quanto socio-psicológicas, ao materializar simbolicamente anseios e conflitos; ou seja, que o espaço nos videogames pode ser visto como uma oposição aos personagens. Esta contribuição da pesquisa pode ser relevante para nossa, quando se pensa no lugar do sujeito em contato com o espaço.

A tese de Lopes [28] sobre a aura e os vestígios em audiovisuais locativos tem especial afinidade com a pesquisa aqui proposta, por ser da mesma linha e grupo de pesquisa. Sua preocupação se debruça no papel do corpo em mídias locativas/imersivas e sobre como desenvolver metodologias de análise que deem conta deste fenômeno, especialmente pela questão da “presença” do corpo nos/pelos audiovisuais em experiências de geolocalização. As relações audiovisuais recuperadas neste por Lopes, como tela, quadro, enquadramento, campo, fora de campo e montagem, são especialmente interessantes de serem alinhadas com a presente pesquisa que também pretende abordar aura, vestígios, rastros e cartografias (conceitos a partir de Benjamin [29]). O corpo, sua experiência, performance ou a interface dos dispositivos móveis em geolocalização são deveras relevantes, contudo, não são preocupações diretas da pesquisa aqui apresentada, que tende a analisar elementos constitutivos da cidade em sua relação com sua apresentação audiovisual, rastreada, possivelmente, em outros audiovisuais, além dos jogos.

Lopes, Montaño e Kilpp [30] também contribui com a pesquisa em artigo sobre “Montagem espacial e potencialidades do audiovisual locativo no cenário urbano”. Nela, através do uso da metodologia das molduras, concluiu-se que a experiências de audiovisual locativo, como do *Street Museum of London*, criam territórios de experiência e significações, reinventando espacialidades e temporalidades audiovisuais. Chama atenção a sua abordagem da montagem espacial e do audiovisual no espaço urbano, sobretudo no que se refere aos audiovisuais locativos – “projetos que combinam funções de geolocalização e de multimídia para a produção de experiências audiovisuais” [30]. O foco se dá na produção e reprodução de imagens técnicas pelo advento da geolocalização do usuário e no processo de sobreposições de imagens de temporalidades distintas. Há um diálogo com a temática das cidades audiovisuais imaginadas, contudo, a abordagem aqui enseja nos elementos que perpassam o urbano nas cidades

⁵ Texto original: “to recognize these moments of historical fissure where players can find themselves encouraged to think and play through history is an important practice that needs to be continued.”

audiovisuais que estão naturalizadas nesta linguagem – comum ao cinema e a televisão, por exemplo.

A tese de doutoramento de Gouveia [1] (encontrado como livro digital) “Artes e Jogos Digitais: estética e design de experiências lúdicas”, traz grandes contribuições, sobretudo por olhar os jogos na tentativa de compreender e constituir sua estética, abraçando sua complexidade e trazendo contribuições de diferentes vertentes que variam do *design* aos processos midiáticos.

Por fim, o artigo de Lobato [32] tem alguma relação com a tese no que concerne ao debate sobre a natureza e linguagem do dispositivo fotográfico [10] e sugere uma terminologia – imagem evenemencial – que denota uma experiência/vivência do espaço urbano em sua carga simbólica sob efeito da mediação da imagens técnicas. Sua contribuição se dá no discurso em sua narrativa visual. Segundo Lobato [32] a compreensão de imagem evenemencial “[...] demanda um deslocamento de eixos de atenção: do midiacentrismo, concenmente à análise do imagético, para um olhar atento às dinâmicas da cultura visual [...] Dentre as quais, a perpetrada na experiência de contemplar o mundo pela, e com, a imagem”. Sua contribuição, neste sentido, se dá mais no debate da função da imagem fotográfica como uma mediação do corpo social com vistas a uma urbanidade “reapresentada e ressignificada” em ato e em cidades reais.

V. CONCLUSÕES

Percebe-se, de forma geral, um certo ineditismo em abordar cidades audiovisuais em videogames pela perspectiva tecnocultural, bem como o *corpus* de pesquisa, que envolve os três videogames escolhidos por seus diferentes pontos de vista a partir do corpo do avatar parece uma inovação para dar conta da complexidade da mídia.

As problemáticas acerca do estudo dos jogos é, entre outras coisas, multidisciplinar, crescente e rica de questões a serem exploradas. Considerando os videogames objetos convergentes permeados de tecnologia, cultura e *design* e, sendo estes compostos e apresentados por imagens técnicas de diferentes ordens, sobretudo visuais e sonoras, é que trazemos a perspectiva dos processos midiáticos audiovisuais, procurando enriquecer ainda mais esta “constelação” em expansão.

REFERÊNCIAS

- [1] P. Gouveia. Artes e jogos digitais: estética e design de experiências lúdicas. Lisboa, Portugal: Edições Lusófonas, 2010.
- [2] A. Järvinen. Gran Stylissimo: The Audiovisual Elements and Styles in Computer and Video Games. In: DiGRA: Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings, 2002. Disponível em: <http://www.digra.org/digital-library/publications/gran-stylissimo-the-audiovisual-elements-and-styles-in-computer-and-video-games>. Acesso em 12 abr. 2018.
- [3] A. R. Galloway. Gaming: essays on algorithmic culture. Minnesota, USA: University of Minnesota, 2006.
- [4] G. D. Fischer, Tecnocultura: aproximações conceituais e pistas para pensar as audiovisualidades. In: S. Kilpp; G. D. Fischer (Orgs). Para entender as imagens: como ver o que nos olha? 1. ed. Porto Alegre: Entremeios, 2013. pp. 42-54.
- [5] M. McLuhan. Os meios de comunicação como extensões do homem. 12. ed. São Paulo: Cultrix, 2002.

- [6] R. Klevjer. What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games. Dissertation for the degree doctor rerum politicarum (dr.polit.). University of Bergen, 2006. pp. 17-18.
- [7] A. Machado. O sujeito na tela. Modos de enunciação no cinema e no ciberespaço. São Paulo: Paulus, 2007.
- [8] L. Manovich. El software toma el mando (2014). Disponível em: https://www.academia.edu/7425153/2014_-_El_software_toma_el_mando_traducci%C3%B3n_a_Lev_Manovich
- [9] S. Eisenstein. A forma do filme. São Paulo: Zahar, 2002.
- [10] V. Flusser. Filosofia da caixa preta. São Paulo: Hucitec, 1985.
- [11] V. Flusser. O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007. pp. 180-183.
- [12] Ebsco. Disponível em: <https://www.ebsco.com>. Acesso em: mai. 2018.
- [13] Scholar Google. Disponível em: <https://scholar.google.com.br>. Acesso em: mai. 2018.
- [14] Capes. Disponível em: periodicos.capes.gov.br. Acesso em: mai. 2018.
- [15] Digra. Disponível em: <http://www.digra.org>. Acesso em: mai. 2018.
- [16] Game Studies. Disponível em: <http://gamestudies.org>. Acesso em: mai. 2018.
- [17] SBGames. Disponível em: <http://www.sbgames.org>. Acesso em: mai. 2018.
- [18] A. P. N. Severo. Incorporando personagens: a escolha, a customização e a evolução do avatar no game. In: IX SBGames. Florianópolis, SC, 8 a 10 de Novembro de 2010. Disponível em: http://www.sbgames.org/sbgames2010/proceedings/arts/full/Full_A&D_12.pdf. Acesso em 10 abr. 2018.
- [19] A. P. N. Severo. A estética da personalização do avatar nos processos imersivos em jogos eletrônicos. 2011. 157 f. Dissertação (Mestrado em Mídias Digitais) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2011. Disponível em: <https://tede2.pucsp.br/handle/handle/18068>. Acesso em 10 abr. 2018.
- [20] J. H. Murray. Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.
- [21] R. C. G. Barbosa. Rapture, Cidade Aberta: As ações do jogador e a compreensão do espaço urbano virtual em Bioshock. In: XIV SBGames. Teresina, PI. 2015. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2015/anaispdf/artesedesign-full/147372.pdf>. Acesso em 10 abr. 2018. pp. 386-395.
- [22] J. Juul. Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge: MIT Press, 2005.
- [23] J. Costa-Júnior. A Imagem da Cidade em Grand Theft Auto IV. In: XII SBGames. São Paulo, SP, 2013. Disponível em: http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/artedesign/05-dt-paper_A%20Imagem%20da%20Cidade.pdf. Acesso em: 11 abr. 2018. pp. 32-38.
- [24] G. Deleuze. Bergsonismo. São Paulo: 34, 2012.
- [25] B. Schweizer. Understanding Videogame Cities. In: DiGRA '13, 2014. Disponível em: <http://www.digra.org/digital-library/publications/understanding-videogame-cities>. Acesso em 12 abr. 2018. 14 p.
- [26] R. Lizardi. Bioshock: Complex and Alternate Histories. In: Game Studies. volume 14 issue 1, 2014. Disponível em: <http://gamestudies.org/1401/articles/lizardi>. Acesso em 12 abr. 2018.
- [27] L. V. Rocha. Columbia – cidade símbolo: um olhar semiótico sobre o espaço em Bioshock Infinite. In: Razón y Palabra, Número 88 Diciembre 2014 – febrero 2015.
- [28] T. R. C. Lopes. Aura e vestígios do audiovisual em experiências estéticas com mídias locativas: performances algorítmicas do corpo no espaço urbano. Tese PPGCOM, Unisinos, 2014.
- [29] W. Benjamin. Passagens. Belo Horizonte: UFMG, 2006.
- [30] T. Lopes; S. Montañó; S. Kilpp. Montagem espacial e potencialidades do audiovisual locativo no cenário urbano. Revista Ecopós. v. 17, n. 2, 2014. 11 p.
- [31] N. G. Canclini. Cidades e cidadãos imaginados pelos meios de comunicação. Opin. Pública, vol. 8, no.1, Campinas, Maio 2002.
- [32] J. A. M. Lobato. Fotografia e imagem evenemencial: caminhos para a reconfiguração da experiência urbana. In: Sessões do Imaginário, Porto Alegre, v. 18, n. 2, 2013, pp. 106-115.