

Ressignificações em Práticas Contemporâneas do Jogar: Como o compartilhamento *online* de conteúdo vem alterando a experiência e contextos de jogo. (*How online content sharing has been shaping gaming experience and context*)

Bernardo Cortizo de Aguiar¹

Universidade do Vale do Rio dos Sinos - Unisinos

Resumo

A mídiatização advoga a comunicação como um espaço onde os participantes colocam em circulação as mensagens que desejam transmitir, através de circuitos comunicacionais. Nela, cada participante é responsável, em maior ou menor parte, por colocar a comunicação em um fluxo adiante, apropriando-se da mensagem e tendo a possibilidade de adicionar sua própria marca a ela.

Os videogames são um campo cheio para a apropriação por parte de cada jogador: devido a maior agência que tem sobre o desenrolar da experiência de jogo, cada jogador tem uma experiência extremamente personalizada, tanto pelas decisões que toma ao jogar, quanto à própria natureza subjetiva da experiência midiática.

Propomos aqui não só oferecer uma forma de ver os jogos enquanto dispositivos comunicacionais, como também analisar como as novas formas de se jogar e compartilhar experiências de jogo (jogos para vários jogadores online ou o compartilhamento e streaming em tempo real enquanto joga, por exemplo) vem alterando e resignificando essas experiências.

Para tanto, propomos enxergar os jogos assim vivenciados sob o viés da mídiatização, onde cada jogo funcionaria como um circuito pelo qual cada jogador circula e põe em fluxo adiante, através dessas formas contemporâneas de jogar permitidas pelas novas tecnologias (como o streaming de vídeos em tempo real e com comentários do público ao vivo), almejando oferecer uma ponte entre os game studies e os estudos em comunicação.

Palavras-chave:

Jogos. Mídiatização. *Game studies*.

¹ Aluno do doutorado em Ciências da Comunicação na Unisinos. Mestre em Design pela UFPE e estuda as interfaces e pontos de contato entre os jogos e a comunicação.

Abstract

Mediatization advocates communication as a space where participants put into circulation the messages they want to transmit, through communicational circuits. In this model, each participant is responsible, in a greater or lesser part, for putting communication in a state of forward flux, of flowing forward, appropriating the message and being able to, if he or she so chooses, add your own mark to it.

Videogames are a fertile field for this kind of appropriation to occur: due to the higher level of agency a player usually has over the game experience, each player has an extremely personal experience, be it due to their decisions while playing, or due to the very subjective nature of the mediatic experience.

We propose not only to offer a way to look at games as communicational devices, as well as to analyze how new ways of playing and sharing playing experiences (such as online multiplayer gaming or the streaming of gaming sessions) have been altering and resignifying those very same experiences.

For that, we propose to look at videogames through the lenses of mediatization, where each game would function as a circuit through which each player circulates and puts in forward flux his experiences, by using those contemporary forms of playing, aiming to offer a bridge between the field of game studies and the field of communication studies.

Keywords:

Games. Mediatization. Game studies.

1. Introdução

Ao longo do desenvolvimento das atividades da disciplina “Midiatização: Sociedade e Sentido”², no doutorado em Ciências da Comunicação da Unisinos, exploramos a comunicação através do conceito de midiatização: o que vem a ser a midiatização, como funciona, como pode ser vista e percebida através da sociedade, e como ela molda as interações humanas até chegar a ser o que Braga [2007] chama de processo em vias de se tornar o processo interacional de referência.

Na medida em que fomos explorando os diferentes aspectos da midiatização, surgiu a ideia para o presente trabalho: uma análise comparativa entre o que a midiatização descreve e tem a oferecer e a maneira como os jogos funcionam, com suas relações intrincadas de construção de sentido e experiência de jogo.

Os jogos, especialmente os jogos digitais eletrônicos (videogames), possuem uma lógica de funcionamento bem característica que os distingue de outras mídias e formas de entretenimento: desde que os jogadores estejam agindo dentro do que suas regras definem como possível e permitem, têm liberdade para explorar aquele espaço midiático como bem entenderem, muitas vezes ignorando a ordem de eventos intencionada pelos desenvolvedores.

Essa posição ambígua entre liberdade (através da posse de uma certa agência frente ao que acontece no jogo) e ser limitado pelas regras e espaço do jogo define, em vários aspectos, a experiência do jogar. Salen e Zimmerman [2004] descrevem isso como “movimento livre dentro de estruturas rígidas”, uma noção que nos remete ao modo como a midiatização entende a comunicação, com seus circuitos por onde a informação circula, onde cada participante, ao participar do fluxo adiante da mensagem, tem a oportunidade de aí incluir algo de si.

Este trabalho pretende, a partir daí, tecer relações, sobreposições e interconexões entre a midiatização, os jogos e o ato de jogar, passando por considerações sobre como os dispositivos tecnológicos envolvidos moldam cada uma dessas experiências.

Para o trabalho aqui desenvolvido, começaremos com uma exploração de dois temas pertinentes ao estudo da midiatização, a noção de circulação da informação e de

² Disciplina ministrada pelos professores doutores Antônio Fausto Neto e padre Pedro Gomes

circuitos comunicacionais. Ao mesmo tempo, pretendemos enunciar como podemos perceber pontos de contato e semelhanças com os jogos e o ato de jogar.

Após tratar da circulação e do circuito, propomos nos debruçar sobre a ideia de mediação em si. Como podemos descrevê-la, como ela funciona, de quais maneiras os jogos fazem uso de uma sociedade cada vez mais mediada para compartilhar a experiência de jogo e como os jogos dialogam com a mediação.

Por fim, expomos alguns eventos e fatos que colocam em evidência instâncias onde os jogos (com ênfase nos videogames), uma vez inseridos na lógica da mediação sofreram influências ou até mesmo modificações como resposta direta a eventos ocorridos dentro desta lógica.

2. Circulação, Circuitos e Jogos

Para começar a tratar da maneira como os jogos podem ser entendidos como inseridos na lógica da mediação, é preciso primeiro conhecer como os conceitos de circulação e circuitos midiáticos interagem com a visão aqui pretendida sobre os jogos. Esses conceitos sofrem influência de outro, mais amplo: o de campos sociais.

Adriano Rodrigues, em seu texto “Experiência, Modernidade e Campo dos *Media*” [2000], explora essa questão de como podemos, usando a noção de campos sociais, chegar à ideia de um campo (social) dos *media*. Ele caracteriza a nossa época como época da autonomização do campo dos *media*. Ao tentar definir uma teoria da experiência, ressalta que “a experiência não é uma realidade homogênea, mas diferenciada, uma vez que se desenrola, antes de mais, num determinado ambiente” [RODRIGUES, 2000]. Seria da capacidade humana de modelar, se apropriar e carregar consigo esse ambiente, que originaria o mundo vivido de cada um, responsável por criar nossos quadros de sentido (ou contextos situacionais) de referência para nossas experiências.

Há nesse conceito de quadros de sentido algo que me remete ao que Huizinga [1938] chama de círculo mágico: ao nos dispormos a participar de uma dada atividade, como um jogo ou até mesmo julgamento, aceitamos certas regras específicas daquela atividade como válidas. Essas regras, pela duração da atividade, suplantam as regras usuais de nossa vivência cotidiana.

Da mesma maneira que Rodrigues descreve os quadros de sentido como capazes de “tornar razoável um determinado conjunto de práticas” que, fora daquele espaço e das referências de um dado quadro de sentido, seriam absurdas, nós adotamos como válidas as regras e disposições de uma certa atividade ao cruzarmos, voluntariamente, as fronteiras do seu círculo mágico, na terminologia de Huizinga.

Rodrigues retoma depois a noção de campo social e como poderíamos definir um campo dos *media*. Interessa-me aqui a ideia de campos sociais não como espaços fronteirços, bem delimitados e isolados, mas sim a ideia dos campos sociais funcionando de maneira análoga aos campos magnéticos descritos pela Física: áreas de influência capazes de entrar em contato e interseccionar umas com as outras, mas que se colocam em tensão quando isso ocorre.

Essa tensão entre os campos e a descrição do campo dos *media* como responsável pelo “campo específico da mediação entre os diferentes domínios da experiência” podem ser comparadas ao modo como o jogo *media* (ou tenta mediar) e põe em tensão as expectativas do jogador (tentando antever os quadros de sentido ali postos em ação) com os desafios oferecidos e as regras apresentadas.

Um jogo, na definição de Salen e Zimmerman [2004], é um sistema no qual jogadores se engajam em um conflito artificial, definido por regras, possuindo um resultado quantificável. Eles próprios admitem existirem exemplos fronteirços de jogos que pouco ou anda se enquadram nesta definição, mas ela é abrangente o suficiente para a análise aqui pretendida. Mais importante, essa definição explicita a natureza dos jogos enquanto sistemas regidos por regras e servem de base para a noção de jogar como movimento livre dentro de uma estrutura rígida [SALEN e ZIMMERMAN, 2004], como mencionado anteriormente.

Nessa definição, o conflito artificial e as regras representam a intenção dos desenvolvedores em como aquela experiência seria otimamente aproveitada. Mas o ato de jogar, por si só, é dependente em grande parte do referencial subjetivo do jogador: desde expectativas sobre como um jogo de determinada modalidade deveria ser jogado (pautadas em seu conhecimento prévio adquirido ao jogar outros jogos parecidos), até sua própria habilidade em realizar as atividades e comandos esperados pelo jogo, sua experiência está sendo construída o tempo todo através dessa tensão entre o ato de

jogar, as intenções dos *game designers* ao idealizarem o jogo, e as decisões que toma ao explorar o mundo de jogo, uma vez que possui certa liberdade em como explorá-lo.

Não apenas isso, mas percebo aí semelhanças com a descrição da circulação como resultante da diferença entre lógicas de processo de produção (a intenção do *game designer*) e de recepção de mensagens [FAUSTO NETO, 2010] e as dinâmicas postas em campo quando do ato de jogar. A ideia de circulação da mensagem, ponto importante na concepção da midiatização e de uma sociedade em midiatização, como um lugar gerador de possibilidades, onde as intenções de origem perdem força por estarem longe do controle do produtor ao mesmo tempo em que se configura como “o âmbito de complexa articulação entre ‘propriedades do discurso proposto e estratégias de apropriação do sujeito’ (VERÓN, LEVASSEUR, 1986:32)” [FAUSTO NETO, 2010] pode ser aplicada à construção da experiência de jogo: o *game designer* tenta prever quais caminhos e ações o jogador tem mais chances de escolher fazer, mas aceita o fato de que, uma vez lançado o jogo, essas decisões passam para o controle do jogador (aqui possuindo um papel análogo ao do receptor).

A circulação entendida desta maneira, no entanto, é fruto de uma sociedade cada vez mais em midiatização, devido às mudanças ocorridas pela popularização e disseminação de novas tecnologias e modos de comunicação, como a internet, redes sem fio e um acesso cada vez mais ubíquo à rede. Como diz Braga [2007], algumas dessas características podem ser vistas como derivações de lógicas anteriores de interação e outras como o desenvolvimento de lógicas próprias. Essas lógicas seriam desenvolvidas, em grande parte, de maneira diferida e difusa e através de ensaio-e-erro.

Assim como a comunicação, os jogos também são influenciados pelas mudanças nos processos interacionais trazidas pelas novas tecnologias. A mudança dos suportes analógicos (tabuleiros, peças, cartas, dados, etc.) para os digitais, com o advento dos videogames, marcou o início de uma nova era para os jogos: livres das restrições físicas, os jogos diversificaram-se. Agora responsável por controlar elementos representados visualmente na tela da televisão ou computador, o jogador podia competir tanto contra oponentes simulados pela inteligência artificial do jogo, quanto contra oponentes humanos, ou até mesmo jogar cooperativamente com outra pessoa, enfrentando juntos os desafios do jogo em questão.

Assim como as lógicas da midiatização estruturam uma construção social da realidade distinta daquela formada pelas interações da escrita (o processo interacional de referência anterior, segundo Braga), as novas tecnologias e os novos tipos de jogos que elas permitem estruturam novas maneiras de jogar que rapidamente se tornaram a norma e passaram a influenciar as modalidades antigas (como exemplo, pode-se citar a série de jogos de tabuleiro Zombicide [GUILLOTINE GAMES, 2012], com suas mecânicas de jogo inspiradas e baseadas em mecânicas de jogo presentes em videogames, em uma tentativa de recriar o clima e sensações dos jogos de videogame no qual se inspira).

Não apenas isso, como agora temos acesso a jogos (seja para um jogador ou mais jogadores) onde exploramos uma narrativa e mundo de jogo distintos, podemos comparar experiências individuais de jogo uns com os outros. Enquanto um jogador, ao jogar um jogo como Super Mario Galaxy [NINTENDO, 2007] por exemplo, explora certas áreas de uma etapa do jogo, outro, ao jogar a mesma etapa, pode acabar explorando áreas diversas. Os dois jogadores chegaram ao fim da fase, mas suas experiências de jogo são distintas. Ao conversar sobre cada uma de suas experiências, reconhecem como tendo sido vivenciadas numa mesma etapa, mesmo sendo diferentes (um deles pode até mesmo não ter conhecimento que o que o outro fez era possível até seu amigo contar).

Dessa maneira, os jogos têm a possibilidade de construir sua experiência de jogo tendo em vista essa experiência individualizada construída pelo jogador ao jogar, um processo, de várias maneiras, de apropriação do conteúdo da obra, remetendo à noção de Braga sobre uma espécie de contrafluxo de resposta (“a necessidade de previsão da escuta possível na composição da ‘fala’ a ser posta em circulação” [BRAGA, 2012]).

Ao compartilhar essas experiências individuais, pode-se dizer que os jogadores põem em fluxo adiante (como diz Braga, ao descrever a circulação [2012]) informações sobre aquela fase do jogo, ajudando uns aos outros a melhorar seu entendimento sobre a fase e influenciando a maneira como enxergam o jogo em si.

Cada jogo poderia ser visto, nesse caso, como um circuito por onde a experiência de jogo (a mensagem intendida pelos criadores) é posta em circulação. Tal qual os circuitos descritos por Braga em seu texto “Circuitos Versus Campos Sociais” [2012], os circuitos criados pelos jogos se sobrepõem e afetam uns aos outros na medida

em que moldam a experiência do jogador com aquele tipo de jogo. Ao jogar uma partida de um jogo de videogame de futebol, por exemplo, é comum fazermos uso de nossas experiências anteriores com outros jogos do mesmo tipo, tanto como referência para descobrir o que funciona e como jogar, quanto como uma referência da qualidade do jogo.

Pode-se dizer, assim, que acionamos circuitos semelhantes ao jogar jogos semelhantes, ao mesmo tempo que entramos em contato com o circuito daquele jogo específico, interseccionando e sobrepondo ambos, nos expondo às lógicas de cada um deles simultaneamente.

Mas essa interação entre jogos-circuitos não se limita aos de mesmo gênero: é bastante comum também identificar aspectos de mecânicas, regras e funcionamento de jogos de outras modalidades em uma mesma obra, ou ainda nos apropriarmos de habilidades desenvolvidas em jogos de modalidades distintas para superarmos desafios em outros jogos.

3. Miatização e jogos:

Stig Hjarvard, em 2012, descreve a miatização da seguinte maneira:

“[...] *miatização* [...] como conceito central em uma teoria sobre a importância intensificada e mutante da mídia dentro da cultura e da sociedade. Por miatização da sociedade, entendemos o processo pelo qual a sociedade, em um grau cada vez maior, está submetida ou torna-se dependente da mídia e de sua lógica” (grifo do autor) [2012, pág. 64]

Sua definição ressalta o papel central que a mídia e suas lógicas têm sobre as interações sociais e a sociedade, moldando a maneira como as próprias relações entre os indivíduos e entre as diversas instâncias sociais se dão.

Já Fausto Neto [2009, *apud* Jahn, 2014] descreve a miatização como tratando-se da “emergência e do desenvolvimento de fenômenos técnicos transformados em meios, que se instauram intensa e aceleradamente na sociedade, alterando os atuais processos sócio discursivos de produção, circulação e recepção de mensagens”.

As duas definições tratam, respectivamente, da maneira como a mídia aumentou tanto de importância no estabelecimento e manutenção de relações e trocas de

mensagens, e como a evolução acelerada dos próprios aparatos e dispositivos midiáticos alteraram as lógicas de produção, circulação e recepção de mensagens.

Essas mudanças trazem consigo lógicas próprias, que integram-se às operações das outras instituições sociais (segundo Hjarvard) e os jogos não se excluem desse fato. Embora tenham frequentemente possuído um forte fator social (especialmente nos casos de jogos multijogadores), a midiatização atua fortemente na maneira como notícias e conhecimentos sobre jogos são divulgados e, em retorno, como essas novas formas de divulgação, apropriação e produção de conhecimentos sobre jogos são feitos.

Há também uma oferta de conteúdo que supera amplamente a possibilidade diária de consumo por parte dos usuários, ou seja, uma sobreoferta [CARLON, 2013]. A conjunção de novas práticas sociais (como vídeos sob demanda e *streaming*) tem, para Carlon [idem], três importantes consequências: desencadeia a crise dos meios massivos (*mass media*), instituições que já não mais conseguem programar a vida social; impõe limites aos novos meios (novas mídias), que não podem alcançar de um poder semelhante ao que os meios massivos possuíam; e a produção de conteúdo por parte dos usuários, o que Carlon reconhece como causa e origem da mudança mais importante na história recente da midiatização.

No caso dos jogos, percebemos essas mudanças de várias maneiras: onde antes tínhamos revistas especializadas e conversas informais entre conhecidos locais (formas essas de divulgação que já exerciam forte influência sobre a experiência de jogo e sobre quais jogos decidir comprar)³, muitas vezes regados de incertezas e informações errôneas, passamos a ver, com o paulatino desenvolvimento e popularização da internet e suas potencialidades vimos tornar-se comum não apenas assistir a vídeos e trailers de jogo (seja realizando download ou através de *streaming*) e participar ou visitar fóruns de discussão específicos, como também o surgimento de toda uma gama de produtos audiovisuais realizados pelos usuários e jogadores.

Seja gravando a si próprio jogando e comentando uma partida, numa espécie de resenha gravada na hora (conhecido de maneira geral como “*let’s play*” – “vamos jogar”), seja através do *streaming* de partidas e jogadas (tanto em jogos *single* quanto

³ Falo aqui por experiência própria, conversas com outros aficionados por jogos (antes e depois de ter começado a seguir carreira acadêmica) e relatos lidos e ouvidos em sites, fóruns e podcasts (como o podcast 99 vidas [<http://www.99vidas.com.br>]).

*multiplayer*⁴) em tempo real pela internet, vemos aí uma iniciativa de prosumismo (neologismo que une “produção” e “consumismo”, denotando uma forma de produzir conteúdo e consumir, usar, um produto ao mesmo tempo, sendo análogo ao neologismo inglês *produsage* – produção e uso simultâneos) muito interessante, ao mostrar não um vídeo publicitário, mas sim a experiência de jogo de um jogador, em teoria, como outro qualquer, aproximando o conteúdo do mundo do usuário, que vê nesses vídeos uma representação mais fiel de como seria a sua própria experiência.

Outro ponto interessante, nesse caso é o fato de, já que são gravados geralmente ao mesmo tempo em que o narrador está jogando pela primeira vez aquele jogo, os comentários tendem a ser mais espontâneos e as reações mais naturais. Em jogos onde a ambientação e clima sejam de terror ou suspense, por exemplo, essas reações subjetivas espontâneas podem ser mais efetivas em “vender” o jogo para a audiência ou não. E, como são vídeos em grande parte feitos de forma amadora e lançados em sites de vídeos sob demanda (como o youtube.com ou o twitch.tv), um bom número de jogadores acaba tomando a iniciativa de, eles próprios, produzirem conteúdo semelhante.

Ainda seguindo a lógica da midiaticização, essa nova modalidade de produto audiovisual influencia por sua vez a mídia especializada: sites e blogs especializados em cobertura sobre videogames passaram a adotar o formato para algumas de suas resenhas e materiais de primeiras impressões⁵, pondo em contato os circuitos comunicacionais envolvidos na produção jornalística e aqueles envolvidos no compartilhamento amador e interpessoal de conteúdos e experiências de jogo.

Temos assim um ciclo completo: os jogadores, sentindo falta de conteúdos mais próximos do que consideram uma experiência autêntica do jogo ou apenas desejosos de produzir suas próprias resenhas e vídeos, passam a gravar a si próprios jogando e comentando algum lançamento; a mídia especializada, por sua vez, apropria-se do

⁴ Jogos ou partidas *single player* são para um só jogador. Já os *multiplayer*, em contraponto, são para dois ou mais jogadores simultâneos.

⁵ Como foi o caso do site polygon.com, ao divulgar seu vídeo de visão geral sobre a expansão “*Curse of Naxxramas*” do jogo “*Hearthstone*” [BLIZZARD, 2013]. Lançada recentemente (no dia 23 de julho de 2014), a expansão teve como sua resenha a gravação da tela de jogo de um de seus redatores, enquanto ele e um amigo jogavam o jogo, explicando as mudanças, novas características, impressões pessoais e modo de jogar. O vídeo pode ser acessado em:
<http://www.polygon.com/2014/7/22/5927423/hearthstone-curse-of-naxxramas-arachnid-quarter-walkthrough-video>

formato, produzindo vídeos com as mesmas características, mas com seus próprios redatores e jornalistas jogando e fazendo críticas.

Já no caso de partidas de campeonatos de videogames competitivos (como Dota 2 ou Starcraft 2, onde duas equipes ou dois jogadores se enfrentam) vemos o surgimento do narrador comentarista, tal qual o existente nas exibições de esportes competitivos. Esses comentaristas (“*shoutcasters*” – ou “*casters*”, para abreviar – na terminologia da área) variam desde os mais famosos, contratados para comentar e narrar partidas dos campeonatos maiores, até comentaristas amadores, que buscam replays de partidas interessantes (algumas vezes suas próprias partidas, outras, partidas entre jogadores e equipes famosas no meio) para gravarem seu próprio vídeo.

Diferentemente do que poderia ser feito com o vídeo de uma partida de futebol, por exemplo, os replays desses jogos geralmente são disponibilizados em um formato que pode ser visto dentro do próprio jogo. O que isso significa é que, ao assistir esses replays dentro do jogo, temos liberdade para mover a câmera, nos focar em certos aspectos da partida e, assim, editar o ponto de vista tomado. Então, mesmo que dois *casters* façam suas próprias versões, comentando uma mesma partida, eles têm a liberdade de customizar sua cobertura, dando enfoque a pontos diferentes e oferecendo produtos significativamente diversos um do outro.

Essas manifestações ecoam outros tipos de conteúdo gerado por usuários, conteúdos esses nascidos já dentro de uma lógica mediatizada que leva em consideração a maneira como essa informação é posta adiante e como cada um dos receptores pode se apropriar delas, ao incluir comentários próprios no momento de compartilhar determinado conteúdo com sua rede de contatos nas redes sociais.

4. Jogos em midiatização

Mas como a produção e consumo de jogos são influenciados pelas lógicas da midiatização? De quais maneiras desenvolvedores e jogadores percorrem circuitos comunicacionais com os jogos? Que casos podemos buscar para ilustrar esses efeitos?

Para ilustrar como uma série de jogos já estabelecida sofre e responde a essas influências, mostro o caso da série *Mass Effect* [BIOWARE, 2008-2012], mais especificamente a primeira trilogia de jogos da série. Uma trilogia de RPGs (*Role*

Playing Games – jogos de interpretação de papéis) eletrônicos de ficção científica estilo *space opera* onde o jogador personifica o/a (temos a liberdade de escolher o gênero do protagonista) comandante Shepard, oficial do exército terrestre, em sua missão de combater a ameaça dos *reapers*, máquinas inteligentes que ceifam toda a vida orgânica inteligente da galáxia que tenha alcançado certo grau de avanço tecnológico a cada 50 mil anos e cujos propósitos são desconhecidos (a maioria das pessoas, sejam humanos ou outras espécies, os considera um mito).

Além de customizar quase totalmente a aparência de seu avatar (o personagem que o representa no jogo e o qual tem mais controle – comandante Shepard, no caso), o jogador tem suas decisões sobre vários acontecimentos do jogo e sobre a maneira como se comporta enquanto personifica Shepard registradas, com a possibilidade de dar continuidade ao mesmo personagem de um jogo da trilogia a outro, através da importação do arquivo de salvamento, vendo o desdobramento e consequências das suas ações.

Aqui temos um exemplo altamente complexo (embora talvez específico ao meio videogames) do contrafluxo de resposta descrito por Braga: os desenvolvedores não apenas tiveram que escrever (e dublar) todos os diálogos de todas as possibilidades de escolha do jogador, como tiveram que levar em conta como cada decisão influencia a personificação daquela versão do comandante Shepard.

Essas decisões aparecem já no começo do jogo, ao criar seu personagem: pode-se escolher não apenas a aparência e gênero do comandante Shepard, como também decidir seu passado antes do jogo (embora isso tenha de ser decidido em um número limitado de opções pré-geradas). Junta-se a isso a reputação que Shepard adquire, dependendo da maneira como o jogador lida com as situações: se preferir soluções mais violentas e pragmáticas, por exemplo, os outros personagens talvez confiem menos nele e se neguem a oferecer ajuda ou informações.

O jogador constrói Shepard não apenas visualmente, mas também ética e psicologicamente, resultando em experiências de jogo bem distintas para cada permutação de personalidade possível. Pode tanto tentar orientar seu Shepard de acordo com seus valores e morais pessoais, projetando sua personalidade em Shepard, quanto pode decidir previamente que Shepard terá certas convicções e valores desde o começo, para experimentar como o jogo será encarnando alguém daquela maneira.

Em conversas com amigos ou lendo relatos na internet, não era raro escutar cada um falando do “seu” (ou “sua”) Shepard, sua versão pessoal⁶. Discussões sobre como cada Shepard individual lidou com determinadas situações e como essas diferenças moldaram a experiência de jogo eram comuns, dando a impressão que, mesmo com o enredo geral sendo igual para todos, o *playthrough*⁷ de cada jogador, pelo menos para ele próprio, parece único e distinto. Tão grande foi essa sensação de pertencimento e propriedade para com o protagonista de *Mass Effect* que, quando o capítulo final da trilogia foi lançado em março de 2012, muitos fãs, indignados com a maneira como o fim do jogo e da história de Shepard foi escrito e mostrado, manifestaram-se muito vocalmente. Desde posts em blogs e fóruns fazendo gracejos com o final até discussões acaloradas sobre como o final teria sido desenvolvido apressadamente, era desrespeitoso com os fãs e a trajetória do comandante, a repercussão foi enorme, culminando em um abaixo assinado para alterarem o final do jogo⁸.

Muitas dessas manifestações eram compartilhadas através de redes sociais (como *Facebook* e *Twitter*), comentários em resenhas sobre o jogo, fóruns de discussão (inclusive os fóruns oficiais do jogo, no site da Bioware) e vídeos no *Youtube*. Se a pressão popular foi o que levou a equipe a incluir um DLC (*Downloadable Content* – conteúdo descarregável, baixável) gratuito com finais expandidos ou se isso já fazia parte do calendário de lançamentos deles, não fica claro, mas o fato permanece de que a repercussão e como ela se propagou carregam em si marcas da midiatização.

Outro caso interessante a ser estudado à luz da midiatização é o dos RPGs tradicionais. Um misto de jogo de tabuleiro, teatro de improviso e contação de histórias em grupo, os RPGs tradicionais (isto, não eletrônicos) geralmente são jogados em grupo, onde um dos membros (usualmente chamado de mestre de jogo) é o responsável por criar o enredo geral, interpretar os personagens não jogadores (NPCs – *Non-Player Characters*), arbitrar discussões de regras e descrever as situações e ambientes encontrados pelos outros jogadores. Os demais criam personagens seguindo as regras do RPG que o grupo concordou em jogar, geralmente anotando suas características e habilidades de jogo em uma ficha de personagem. São também responsáveis por criar

⁶ De novo, baseio-me em experiências pessoais.

⁷ Como se chama o ato de jogar um jogo do começo ao fim.

⁸ Os manifestantes, inclusive, fizeram campanha para arrecadar fundos para a caridade *Child's Play*, como forma de demonstrarem seriedade quanto à questão. (<http://www.kotaku.com.br/o-manifesto-para-mudar-o-final-de-mass-effect-3-ja-foi-longe-demais/>)

um histórico sobre como o seu personagem aprendeu o que sabe e como chegou até o momento do início da campanha (como é popularmente chamada uma série de sessões de jogo onde a estória é desenvolvida paulatinamente em cada sessão). São encorajados também a pensar em como seus personagens veem o mundo, como se comportam, no que acreditam e como pensam e reagem sobre diferentes questões pertinentes para a campanha a ser jogada, passando sempre pelo crivo do mestre (detentor da palavra absoluta sobre o que acontece na campanha).

Cada sistema de RPG tem suas próprias regras para lidar com o desenvolvimento dos personagens, os mais comuns sendo a premiação em pontos de experiência que, uma vez acumulados até certo valor, fazem o personagem “passar de nível”, ficando mais poderoso e ganhando acesso a novas habilidades, ou ainda gastando esses pontos diretamente na compra de novas características de personagem.

Além das dinâmicas sociais esperadas (um mestre autoritário ou que não leve em conta qual tipo de campanha seu grupo deseja jogar, por exemplo, normalmente logo se vê sem jogadores), há aqui uma negociação constante entre aquilo planejado pelo mestre, as decisões tomadas por cada jogador e seus personagens e os elementos aleatórios inseridos pelas mecânicas de jogo (normalmente representados por jogadas de dados onde, dependendo de quão hábil o personagem em questão é na atividade que está tentando realizar e qual o resultado do dado, será bem ou mal sucedido, podendo inclusive ter graus de sucesso ou falha distintos). O grupo como um todo, quando bem entrosado, lida com essas situações coletivamente: o mestre, desenvolvendo a narrativa na direção que os jogadores levaram, e os jogadores captando os ganchos de aventura e narração deixados pelo mestre.

Nesses jogos é comum serem lançados aventuras (ou módulos) oficiais, onde o grupo de jogo encontra tudo que precisa para jogar: descrições das localidades, estatísticas dos adversários, itens encontrados, armadilhas, enredo, NPCs (e seus planos e motivações), entre diversos outros detalhes pertinentes para o funcionamento da aventura. Mas, sendo uma atividade altamente customizável e pessoal, é extremamente comum (inclusive, encorajado pelos próprios autores, na maioria das vezes) que o mestre de jogo adapte certos detalhes para sua própria campanha (como por exemplo substituir o vilão da aventura por um do mundo de jogo construído por seu grupo).

Pode-se falar ainda de como a atuação de cada jogador pode funcionar como um microcosmos dos circuitos comunicacionais postos em prática na midiaticização: o ato de captar as deixas de interpretação dos outros e os ganchos de aventura do mestre para pautar sua própria interpretação de seu personagem pode ser entendido como pôr em circulação informações sobre como se deseja que o jogo se desenrole, apropriar-se das informações postas no circuito pelos outros participantes e então relança-las no circuito, pondo em fluxo adiante.

5. Conclusões

Enxerga-se aqui um processo tentativo de entender os jogos sob a óptica da midiaticização. Através da exploração de pontos de semelhança e uma análise comparativa, percebo este trabalho como um mapa exploratório inicial, que põe em dinâmica as questões relativas ao tratamento dos jogos enquanto dispositivos midiáticos.

Há ainda muito a se explorar, mas a visão de jogos e jogadores como partes integrantes de um processo comunicacional em circuitos, com as intenções dos criadores e o próprio ato de jogar como responsáveis pela circulação da mensagem (a experiência de jogo) parece-me uma abordagem frutífera para as questões que pretendo abordar na pesquisa do doutorado.

Acredito ainda ser uma discussão enriquecedora, ao abordar um artefato cultural que se transforma tanto e tão profundamente com o advento de novas tecnologias, podendo ajudar a jogar luz sobre as formas como a comunicação, sociedade e os *media* são afetados e alterados por novas tecnologias e formas de interação.

Bibliografia

BLIZZARD. *Hearthstone*. Jogo eletrônico digital, 2013.

BRAGA, José Luiz. Circuitos versus Campos Sociais. In: MATOS, Maria Ângela; JANOTTI JÚNIOR, Jeder; JACKS, Nilda Aparecida. **Mediação e Midiaticização**: Livro Compós 2012. Salvador/Brasília: UFBA/Compós, 2012.

_____. **Mediaticização como Processo Interacional de Referência**. Versão revista de artigo apresentado em 2006 no XV encontro da Compós em Bauru – SP. Publicado no livro Compós de 2007.

- CARLON, Mario. *Ataque a los Poderes, Medios “Convergentes” y Giro Antropocéntrico: El nuevo escenario con base en internet*. In: VERÓN, Eliseo; FAUSTO NETO, Antonio Luiz O. **Pentálogo III: Internet: Viagens no espaço e no tempo**. Pelotas: Editora Cópias Santa Cruz, 2013
- FAUSTO NETO, A. A Circulação Além das Bordas. *Mediatización, Sociedad y Sentido: Diálogos Brasil y Argentina*. Rosário: UNR, 2010.
- GUILLOTIME GAMES. **ZOMBICIDE**. Jogo de tabuleiro, 2012.
- HJARVARD, Stig. Midiatização: Teorizando a mídia como agente de mudança social e cultural. *Matrizes*, São Paulo, ano 5, n. 2, p. 53-91, jan/jun 2012.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura**. 5ª. ed. São Paulo, SP: Editora Perspectiva, 1938.
- JAHN, C. **Indeterminações Comunicativas Geradoras de Indefinição Ética: Um estudo de casos múltiplos de dispositivos interacionais, circuitos comunicacionais e lógicas tentativas**. São Leopoldo: Mimeo, 2014.
- NINTENDO. *Super Mario Galaxy*. Jogo eletrônico digital, 2007.
- POLYGON. Resenha em vídeo: *Curse of Naxxramas*. Disponível em: [<http://www.polygon.com/#oid=J4NGw1bzip0bW9XCcOt8KrfWlwJoHpU-U>]. 2014.
- RODRIGUES, A. Experiência, Modernidade e Campo dos Media. In: SANTANA, Raimundo Nonato Monteiro de (Org.). **Reflexões Sobre o Mundo Contemporâneo**. Teresina: Revan, 2000
- SALEN, K. e ZIMMERMAN, E. *Rules of Play: Game design fundamentals*. MIT Press, 2004