

---

## DAI A JENNIFER O QUE É DE JENNIFER: UM CONVITE PARA O ESTUDO DA LINGUAGEM JOGÁVEL COM BASE NO JOGO CLOCK TOWER

### *GIVE TO JENNIFER WHAT BELONGS TO JENNIFER: AN INVITATION TO THE STUDY OF THE PLAYABLE LANGUAGE BASED ON CLOCK TOWER*

---

**MATHEUS RODRIGO SERAFIM RODRIGUES**

Universidade Federal do Ceará

**Resumo:** O ensaio terá como objetivo uma discussão sobre o estudo de jogos por pesquisadores da área de linguagens, especificamente da literatura e do cinema, não só para identificar diálogos sócio-históricos, mas também a existência de um conhecimento próprio, que estuda o texto jogo não como ferramenta ou seu meio de produção, mas, como totalidade significativa dotada de poética e estética, aos moldes da discussão sobre a literatura como conhecimento (BARBOSA, 1996). Para isso será traçado um breve histórico da evolução da expressão destas linguagens nos jogos e as maneiras que são incorporadas, através do estudo de caso do jogo Clock Tower (1995). Para isso o ensaio valer-se-á do texto de AUMONT (2012) que discorre sobre o que é linguagem e o que constitui a linguagem cinematográfica. Além disso, é discutido a falta de uma verdadeira base teórico-metodológica para tratar os elementos próprios da linguagem do jogo não apenas como meio de expressão, além de propor possíveis pontos de partida para a pesquisa, com base nos trabalhos de CRAWFORD (1982), KOSTER (2011) e ZIMMERMAN (2003).

**Palavras-chave:** linguagem; interatividade; jogos; literatura; cinema.

**Abstract:** The essay aims to discuss the study of videogames by researchers in the field of languages, specifically in literature and cinema, not only to identify its social and historical relevance, but also the existence of their own knowledge, which studies the game not as a tool or its means of production, but as a significant totality endowed with poetics and aesthetics, in line with the discussion on literature as knowledge (BARBOSA, 1996). For this, a brief history of the evolution of the expression of these languages in games and the ways they are incorporated will be drawn, through the case study of the game Clock Tower (1995). For this, the essay will make use of the text by AUMONT (2012) that discusses what is language and what constitutes the cinematographic language. In addition, the lack of a true theoretical-methodological basis to treat the elements of the game language not only as a means of expression is discussed and furthermore propose possible starting points for research, based on the works of CRAWFORD (1982), KOSTER (2011) and ZIMMERMAN (2003).

**Keywords:** language; interactivity; games; literature; cinema.

## 1 INTRODUÇÃO

Embora existam registros de produções desde 1950, os jogos eletrônicos (ou digitais) como são conhecidos hoje surgiram por volta de 1958, com o desenvolvimento de peças como *Tennis for Two (1958)*, um simples programa de computador que buscava simular uma partida de tênis entre dois jogadores. Graças às limitações de hardware, além de custo e expertise necessários para a produção de jogos, durante a década de 50, seriam produzidos apenas como parte de programas educativos ou de treinamento, pesquisa em campos como a inteligência artificial ou em programas de demonstração que tinham como objetivo impressionar e entreter o público (DONOVAN, 2010).

Apenas em meados dos anos 70 é que o jogo eletrônico surge como alternativa de entretenimento para um público mais amplo (KENT, 2010) e toma para si a função significativa já presente em jogos analógicos (HUIZINGA, 1938).

Com o passar dos anos, entretanto, os jogos pouco a pouco incorporam elementos das linguagens literária e cinematográfica, gradativamente adquirindo a capacidade de criar narrativas cada vez mais complexas, saindo de *Space Invaders (1978)* e *Asteroids (1979)*, através de títulos como *Pac Man (1980)* e *Mario (1983)* e finalmente alcançando narrativas como *Final Fantasy XV (2016)* e *Detroit: Become Human (2018)*.

Murray (1997) em seu livro *Hamlet on The Holodeck* discute sobre a, então, novíssima capacidade de se contar histórias através dos computadores e mídias interativas. Exemplifica, ainda no início da obra, ocasiões em que narrativas de natureza totalmente digital, isto é, que não poderiam ser reproduzidas em qualquer outro meio, a levam a refletir sobre o mundo da obra e até sobre seus próprios valores como pessoa inserida na sociedade. Apesar de ainda rudimentares, os exemplos apresentados levantam a questão de até onde a interatividade pode ser levada em consideração na geração de efeitos de sentido.

A função cultural e significativa dos jogos narrativos é, a partir de então, expandida além do domínio original que é próprio do jogo em si. Seja através da mídia digital ou analogicamente, como é o caso de *Dungeons & Dragons* (1974).

Histórias são contadas desde o nascimento da humanidade e carregam grande peso na manutenção e preservação da memória de um povo. Os romances literários e os filmes, a partir do momento que são integrados na cultura, a moldando e sendo por ela moldados, tomam para si posição de destaque nesse papel (ANDREW, 1985). Entretanto, ao passo em que jogos tomam para si esta nova função, faz-se obsoleto seu estudo apenas como objeto jogo e torna-se necessário o seu estudo também como linguagem significativa e capaz de transmitir e preservar características socioculturais.

O texto de Murray sobrevive ao teste do tempo e, tendo recebido uma atualização em 2016, ainda apresenta questionamentos relevantes para os jogos como expressão artística. Isto não é de forma alguma um fato espantoso, uma vez que, apesar de estarem presentes em nossa cultura desde (apenas) os anos 70, ainda apresenta uma linguagem nova, buscando suas próprias convenções e descobrindo suas próprias particularidades.

Um bom ponto de partida para se entender o jogo como linguagem é através do estudo das linguagens que a ela são sincréticas. Se admitirmos que existe manifestação das linguagens cinematográfica e literária nos *games* – estas que já possuem certa estrutura teórico-metodológica – estudiosos desta área do conhecimento podem nos ajudar a alcançar uma compreensão maior dos jogos digitais.

Como isto é possível? Esta é a pergunta que juntos tentaremos responder.

## 2 O QUE É JOGO DIGITAL

Afirmar a possibilidade de se estudar o jogo digital sob a ótica da literatura e cinema não é dizer que este é apenas uma forma aditiva dos recursos presentes nestas linguagens ou ainda que é apenas mais uma forma ou suporte para a apresentação destas. O jogo é forma expressiva, dotada de suas próprias particularidades.

Antes de adicionar o jogo digital (ou *texto jogável*, que acredito ser uma definição interessante e, com certeza, melhor que apenas *texto interativo*) ao *corpus* da pesquisa foi importante entender o que ele é e o que não é.

Vamos partir de dois preceitos que podem parecer óbvios à primeira vista, mas extremamente importantes para a compreensão do assunto – de que é jogo e, mais especificamente, de que é digital.

Huizinga (1938, p. 24) define o jogo como:

[...] Uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana” [...]

Ele trata do jogo como elemento da cultura e como totalidade significativa. Contudo, Huizinga trata do jogo analógico - da própria ação do jogar, isto é, da interatividade pura e própria.

Quando tratamos do jogo especificamente digital, podemos nos voltar ao trabalho de Chris Crawford em *The Art of Computer Game Design* (1982), livro amplamente discutido academicamente em cursos focados no desenvolvimento de jogos.

Crawford (1982) define jogos como “(...) *um sistema formal fechado que representa subjetivamente um subconjunto da realidade*”, desta forma oferecendo uma definição mais ampla, que engloba o conceito de jogos digitais em sua interatividade e narratividade, além de valer-se do termo “*system*” (sistema), que pode ser interpretado na área da computação de maneira muito similar.

Em seu trabalho também se ocupa de distinguir o jogo da pura estória, ou de uma simples simulação.

A distinção entre representação objetiva e representação subjetiva é deixada clara pela consideração das diferenças entre simulações e jogos. Uma simulação é uma tentativa séria de representar com precisão um fenômeno real de outra forma mais maleável. Um jogo é uma representação artisticamente simplificada de um fenômeno. (CRAWFORD, 1982, p. 8, tradução nossa).

A diferença entre os dois [jogo e história] é que uma história apresenta os fatos em uma sequência imutável, enquanto um jogo apresenta uma árvore ramificada de sequências e permite que o jogador crie sua própria história fazendo escolhas em cada ponto da ramificação. O público de uma história deve inferir relações causais a partir de uma única sequência de fatos; o jogador de um jogo é encorajado a explorar alternativas, contraposições e inversões. O jogador de um jogo é livre para explorar a relação causal a partir de muitos ângulos diferentes. (CRAWFORD, 1982, p. 10, tradução nossa).

Os jogos eletrônicos e digitais possuem características específicas que os diferem de outros jogos e possuem características que os diferem de outros textos interativos (e.g um poema ou um conto escrito em hipertexto não é necessariamente um jogo).

Mesmo após a definição de Crawford, é possível identificar diversas propostas mais recentes de definir o que é o jogo eletrônico (BARWOOD, *et al.*, 2006), geralmente derivando destas características:

- Foco – capacidade do jogador de se concentrar nos objetivos e ações principais, diferente das simulações.
- Interatividade – capacidade dos usuários realizarem suas ações participativas do jogo.
- Conflito – o jogador tem a oportunidade de mudar o curso de uma linha do tempo, podendo realizar diversas ações em uma determinada situação.
- Segurança – envolve conceitos de aplicar características da realidade como morte, ferimentos, quedas e acidentes de forma lúdica, porém responsável.
- Desafio – define a identidade do jogo e é constituído por regras.
- Divertimento – resposta do jogador a tudo que se apresenta no jogo.

Não satisfeitos em apenas categorizar o que é jogo digital, os teóricos trabalham em termos de *Narratologia* e *Ludologia* (JUUL, 2001). Discussão esta de longa data e que perdura até os dias de hoje.

Enquanto certos ludologistas acreditam que ambas não possam existir simultaneamente uma vez que o jogador toma parte na ação, argumentando que jogos devem ser estudados exclusivamente nos próprios termos, que não é de sua natureza contar estórias, narratologistas acreditam em analisar jogos através das estórias que contam, assim como os filmes e os romances.

Teóricos de ambos os lados, como Gonzalo Frasca, Garry Crawford e Janet Murray acreditam que as abordagens narratológica e ludológica na verdade são complementares, uma vez que jogos possibilitam a criação de narrativas participativas e que não podem ser isoladas do seu contexto cultural e social.

Acredito que trabalhar o jogo no âmbito das linguagens é altamente benéfico nesse contexto, uma vez que tratar ambas as vertentes como excludentes é desnecessariamente reducionista. Entender o jogo como composto pelo sincretismo de linguagens, que se vale de códigos significantes do cinema e da literatura, não significa que este perde sua identidade, muito pelo contrário, na verdade amplia a percepção do que é próprio do jogo e do que não é.

Murray argumenta que não foi simultâneo aos adventos da invenção da imprensa de Gutenberg ou do cinema dos irmãos Lumière o entendimento de suas propriedades artísticas e de meio para a criação de narrativas complexas. Foram processos de construção e adaptação que, após muitos anos, deram origem ao que chamamos hoje de linguagens cinematográfica e literária.

O jogo, que é mídia ainda jovem, obviamente não teve todo seu potencial explorado, portanto é muito cedo para categoricamente afirmar que narratologia e ludologia são mutuamente excludentes. Será mesmo que o jogador é privado da interatividade quando experiencia a estória e vice-versa?

Na verdade, observa-se uma espécie de gradação, ou espectro de narratividade e interatividade, ao tratar dos jogos.

Isto torna a visão que leve em consideração apenas um aspecto do texto jogável, desprezando a outra, incompleta. É possível estudar seus componentes separadamente, mas não ignorar sua totalidade significativa.

As obras estão sempre presentes em algum ponto desta áxis, nunca pertencendo totalmente a uma destas categorias. Nestes termos, o que é completamente narrativo perde a especificidade do jogo – se torna um filme interativo ou um livro-jogo, enquanto o que é puramente interativo é o próprio ato de jogar.

Até jogos fortemente voltados para o eixo da interatividade como *Pong* (1972) e *OXO/Tic-Tac-Toe* (1975) são simulacro do jogo em si, produzido pela máquina que interpreta comandos de programação e, portanto, narram a ação de jogar. Isto reflete, na verdade, o primeiro dos quatro princípios dos ambientes digitais, propostos por Murray; são procedurais, participativos, espaciais e enciclopédicos.

O jogo eletrônico é mais que um filme ou romance interativo, ele é sua própria expressão artística. O estudioso deve levar em conta estas especificidades ao tratar de seu objeto de pesquisa, ao mesmo tempo que se vale das ferramentas teóricas de sua área de conhecimento para alcançar a compreensão da obra.

### 3 POR QUE ESTUDAR JOGOS DIGITAIS?

---

7

Felizmente, não é necessário reinventar a roda – os jogos já são estudados academicamente.

Contudo, embora seja muito comum encontrar trabalhos que tratam do jogo como ferramenta (seja educativa, empresarial, social) ou de seu processo de produção (boas práticas, procedimentos, inovação), sempre há muito espaço a ser explorado pelo estudo de linguagens.

Canais como o *Game Developer* (antigo *Gamasutra*) trazem uma visão importante do mercado. Eventos, como o brasileiro *SBGames*, nos permitem aprofundar no processo produtivo e significância cultural dos jogos, já contando com estudos linguísticos na sua trilha de narrativas. A revista *Game Studies* traz estudos do mundo todo e é uma boa fonte de artigos que tratam de todas estas áreas.

Contudo, se observarmos as publicações das revistas *Intercom* e *Iniciacom*, especializadas em comunicação, veremos um notório vácuo de trabalhos que tratem do texto jogável em suas últimas três edições (2020, 2021 e 2022). Os anais das últimas

três edições dos encontros da COMPÓS contam com apenas um trabalho relacionado a jogos, e ainda assim, tratando de gamificação no cinema.

Quando primeiro pensei na importância de se estudar os elementos narrativos dos jogos digitais tais quais os do cinema e da literatura, me veio à cabeça o último parágrafo de uma discussão levantada por Dudley Andrew (1985), onde afirma:

Em suma, uma história cultural do cinema deve reconstruir o temperamento dos tempos, nem através da apreciação direta de seus produtos, nem através da reunião direta de "fatos relevantes", mas através de uma reconstrução indireta das condições de representação que permitiram que tais filmes fossem feitos, compreendidos, e até mesmo incompreendidos, controversos ou triviais. Mais do que isso, como atestam certos filmes-chave, os filmes não só criam, mas também exibem a imaginação de uma cultura. (ANDREW, 1985, p. 25, tradução nossa).

Ora, se ao adquirir a capacidade narrativa do cinema, os jogos também adquirem seu potencial papel social e relevância cultural, é de interesse quase antropológico que estas peças socioculturais não se percam.

Coincidentemente, quando formulei este pensamento, me preparava para discutir, no LabOrino, grupo de estudos semióticos da USP, o texto “Uma Reflexão Semiótica Sobre a Exterioridade Discursiva” (2009) da professora Diana Luz Pessoa de Barros. Neste trabalho, entre outras afirmações, pontua maneiras de se compreender a exterioridade discursiva dos textos, sendo as duas mais relevantes para minha linha de pensamento:

- A análise da organização linguístico-discursiva dos textos, em especial da semântica do discurso, isto é, de seus percursos temáticos e figurativos, que revelam, de alguma forma, as determinações histórico-sociais inconscientes;
- O exame das relações intertextuais e interdiscursivas que os textos e os discursos mantêm com aqueles com que dialogam.

Seguir este caminho logo me levou a refletir sobre *Final Fantasy VII* (1997), título que dialoga com questões sociais importantes do período em que foi lançado. Não é mistério, nem grande descoberta, sua conexão com o discurso ambientalista,



uma vez que este tópico já foi amplamente discutido em fóruns da internet e veículos de mídia.

Contudo, a importância do estudo dos jogos digitais vai muito mais além de seu uso como significante cultural.

Quando acreditei ter encontrado a resposta, um ensaio de João Alexandre Barbosa, *A literatura como conhecimento* (2003), abriu uma nova gama de perguntas e me fez considerar que, talvez, minha linha de pensamento ainda fosse limitada demais.

Barbosa discorre sobre a perenidade de obras clássicas e a existência de um conhecimento próprio do estudo da literatura, que não depende de outras áreas como a psicologia, história ou antropologia. Algo que descreveu como uma espécie de “erudição literária”.

Argumenta, então, que “o leitor lê o que está na obra e relê o que está entre aquela obra e toda a sua experiência de leitura anterior”, pontuando que o entendimento da poética da obra é, em si, parte da literatura como conhecimento.

O estudo das obras artísticas e de sua construção poética não é exclusivo da literatura – o mesmo aplica-se para os filmes e os jogos. Desta forma, o estudo dos jogos digitais vai além de apenas entender o que eles significam em sua exterioridade, mas de sua própria construção de sentido.

Isto se dá, principalmente, porque graças às especificidades das linguagens, existem narrativas que só podem ser contadas através do texto jogável.

*Undertale* (2015) é um exemplo de título que deve muito do seu valor dramático e construção narrativa à agência do jogador, elemento que se perderia caso fosse transferido a linguagens exclusivamente não interativas.

Por exemplo, em *Undertale*, o jogador é confrontado com suas decisões durante o gameplay, mesmo que escolha reiniciar o jogo.

Figura 1: Fim do tutorial de Undertale



Fonte: Reprodução do autor

O sempre pertinente trabalho de Janet Murray menciona que é preciso tempo para que não se crie apenas uma narrativa aditiva, que ainda se prende aos moldes e possibilidades de outros meios, e que se crie por fim histórias que são próprias do meio digital e que não poderiam ser contadas de outra forma. Claro que, com isso, tomo a liberdade de adaptar este pensamento também para o âmbito das linguagens.

É muito fácil observar este efeito quando tratamos de efeitos de transcrição entre linguagens.

Ao inspecionar com cuidado *The Witcher* (2007), uma série de jogos baseada na saga literária *Wiedźmin* (1993) e que inspirou o seriado homônimo de 2019 ou textos literários como o conto *The Colour Out of Space* (1927) que foi reimaginado como obra cinematográfica em 2019, iremos perceber, ao comparar estes títulos, como as especificidades das linguagens requerem construções narrativas diferentes para histórias que possuem, inicialmente, o mesmo conceito.

Jogos têm seu foco no que é chamado *gameplay* e separar esta etapa do que é considerado narrativa é um erro, pois ignora as especificidades da sua linguagem própria.

Muito da narrativa será construído especialmente nestes momentos e é desta forma que o texto jogável gera sentido de sua maneira única. Entender isso é o primeiro passo para compreender a importância de se dar atenção à esta linguagem no *corpus* da pesquisa acadêmica.

Ainda assim, muitos podem torcer o nariz para a ideia de tratar do que é originalmente um produto voltado para o entretenimento, como se não fossem elementos culturais significativos.

Se apenas afirmar que o mesmo poderia ser dito sobre o cinema não é suficiente para convencer estas pessoas, irei me valer do que diz Henry Jenkins em *Cultura da Convergência* (2009); em um contexto em que cultura de massa (uma categoria de produção, como os filmes de Hollywood) e cultura popular são instâncias distintas do que se diz “cultura”, a cultura popular é o que acontece quando a cultura de massa é empurrada de volta à cultura tradicional.

A cultura de massa cria os novos mitos, os novos símbolos e imagens, e a cultura popular se apropria deles, criando novos significados e gerando produções independentes que são formas de expressão artística de uma parcela da sociedade e, assim, se retroalimentam.

*Undertale* é, novamente, um bom exemplo deste fenômeno. Se trata de um jogo independente produzido por apenas uma pessoa, fortemente inspirado pelo clássico cult *Mother 2* (1994) – publicado pela *Nintendo*, gigante japonesa no setor de jogos – e incorpora elementos de certas subculturas da internet e até de discursos políticos de teor pacifista ao construir suas figuras.

Após seu sucesso, *Undertale* gerou diversas formas de *fan-fiction*, seja através de contos, animações ou até jogos produzidos por entusiastas, sem conexão com seu desenvolvedor original.

Eventualmente, o jogo se tornou uma peça tão importante da cultura popular que alcançou também o âmbito da cultura de massa, inclusive emprestando um de seus personagens para a franquia de *crossover* multimilionária da *Nintendo* chamada *Super Smash Bros*.

#### 4 JOGO X CINEMA X LITERATURA

Discutiremos um pouco sobre como as linguagens cinematográfica e literária podem se fazer presentes e como estudá-las nos auxilia a entender melhor seu papel na construção de sentido dos jogos digitais e seu próprio futuro, bem como onde podemos delimitar o início de uma busca pela linguagem própria do texto jogável.

Uma linguagem é um sistema estruturado de comunicação, diferenciado do conceito de língua por Saussure (2004, p. 17):

Ela é, ao mesmo tempo um produto social da faculdade de linguagem e um conjunto de convenções necessárias. Considerada em seu todo, a linguagem é multiforme e heteróclita; a língua, ao contrário, é um todo em si e um princípio de classificação.

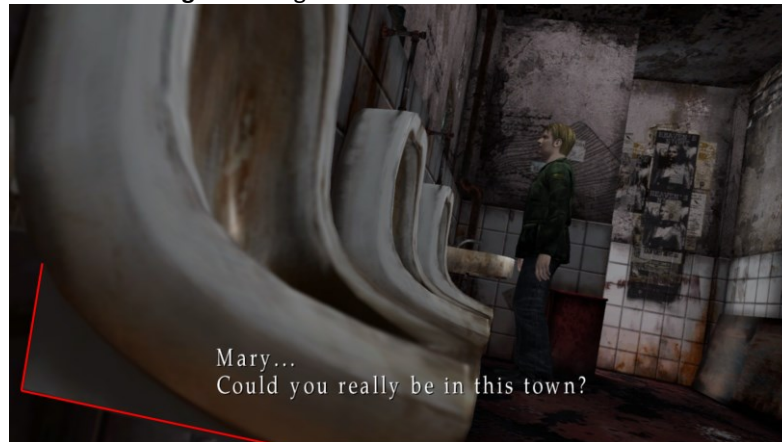
Para que seja considerada linguagem é necessário que, apesar da variedade de representação, ela em si seja dotada de unidades significantes que possam tomar sua forma através da língua.

Aumont (2012) expõe como exemplo de código específico ao cinema o movimento da câmera, elemento que o distancia de outras manifestações artísticas como a fotografia e a pintura.

Apesar de suas diferenças, este código específico também está manifestado em jogos, uma vez que não estão mais limitados a apenas uma tela.

Na verdade, títulos como *Threads of Fate* (1999) e *Silent Hill* (1999), que surgiram no final da década em que narrativas tridimensionais se popularizaram nos jogos, valem-se fortemente do movimento de câmera (ou de seu simulacro virtual) e enquadramento para a construção de sentido.

**Figura 2:** Ângulo holandês em Silent Hill



**Fonte:** Reprodução do autor

**Figura 3:** Elementos cinematográficos em Threads of Fate



**Fonte:** Reprodução do autor

Embora mais facilmente observado em títulos da era 3D, principalmente os de forte natureza cinematográfica e foco na narratividade, como *Heavy Rain* (2010), jogos eletrônicos de natureza bidimensional não são isentos desta capacidade.

Para o propósito desta seção, analisemos um pouco do título *Clock Tower* (1995), um dos pioneiros do gênero horror de sobrevivência.

Ainda se ignorarmos a admiração de seu diretor pelos trabalhos do cineasta italiano Dario Argento, encontramos em *Clock Tower* elementos figurativos estáveis do terror; o grito distante que pressagia a morte, os horrores que se escondem atrás da cortina do banheiro ou a decadente mansão antiga.

Figura 4: A câmera viaja do ponto 1 ao ponto 3



Fonte: Compilação do autor

Se em *Cyberpunk 2077* contamos com um sofisticado processo de *casting* muito análogo ao do cinema, contando com nomes notáveis como Keanu Reeves, Cherami Leigh e Samuel Barnett, *Clock Tower* e seus contemporâneos deram o pontapé inicial, ainda a passos trôpegos, utilizando fotos digitalizadas de pessoas reais para o retrato dos personagens e baseando sua movimentação em referências filmadas.

Se hoje utilizamos música dinâmica, que se adapta à ação do jogo, em *Clock Tower* temos uma construção musical similar à de filmes de horror clássicos, usando de silêncios, pontuações e motivos musicais (*musical stingers* e *motifs*) para criar tensão.

E, embora seja mais fácil encontrar convergências literárias em jogos de aventura em texto como *Zork* (1977) ou *Oregon Trail* (1971), que contam com a descrição dos espaços físicos e ações performadas por personagens através da narração, também pode-se encontrar vestígios em um jogo como este, principalmente por ainda apresentar limitações quanto ao uso da voz.

Em seus pensamentos, a protagonista “narra” certos eventos em primeira pessoa e no tempo presente – de encontro à convencional narração no pretérito. Estas interações são diferenciadas do diálogo comum através da cor do texto.

Figura 5: “Narração” de Jennifer



Fonte: Reprodução do autor

Além disso, embora todas as três se tratem de obras de arte de natureza temporal, os jogos têm mais em comum com a literatura do que o próprio cinema no que diz respeito à sua temporalidade. O jogador, assim como o leitor, acompanha a narrativa de certa forma no próprio ritmo; lendo ou assistindo diálogos e *cutscenes* puláveis, aprendendo e performando desafios de acordo com sua habilidade e podendo muitas vezes salvar seu progresso e retornar depois para o ponto em que parou.

Embora a ideia de *pause* exista para o cinema, com o advento da mídia caseira, como as fitas VHS e os CDs, a experiência cinematográfica é, desde sua origem, pautada em um momento único em que o espectador, por mais que possa ausentar-se ou interrompê-la, poderá finalizar em apenas uma sessão.

A literatura e o cinema ainda podem se apresentar de forma diegética, tendo sua linguagem simulada dentro do universo do jogo.

Em *Omori* (2020) é possível assistir filmes em um cinema diegético. Em *Undertale* o jogador pode interagir com estantes em uma biblioteca e aprender mais sobre a história de seu mundo. Ainda mais notório, em franquias como a supracitada *The Witcher* ou *The Elder Scrolls* (1994), o jogador poderá, dentro do jogo, navegar entre as páginas de centenas de “livros” de ficção e não-ficção ou até conhecer os

autores de tais obras, soprando vida e profundidade ao universo ficcional em que estão inseridas. Mais um testemunho à capacidade enciclopédica dos textos digitais.

E ainda assim, apesar de apresentarem tantas confluências com a literatura e o cinema, tão expressivos quanto são os elementos que os distanciam.

Por exemplo, o jogador de *Clock Tower* poderá desvendar o mistério do que está acontecendo na mansão a seu próprio passo, reunindo determinadas pistas na ordem que preferir e construindo a narrativa conforme encontra seus pedaços soltos nos diversos cômodos do lugar; característica própria do hipertexto digital, que é participativo e espacial.

*Clock Tower* também é uma estória multiforme – tem vários finais. Ao encontrar um carro, ainda relativamente no início do jogo, o jogador tem a opção de simplesmente abandonar a mansão sem desvendar seu mistério e morrer por consequência desta ação. Conforme sobem os créditos, o jogador sabe que existem outras possibilidades para esta narrativa e pode prontamente retornar e experimentar.

Este tipo de final poderia ser considerado inadequado ou anticlimático em um filme *hollywoodiano*, por exemplo, mas aqui encontra confortavelmente seu lugar. O tempo de duração da obra, o posicionamento do clímax, os pontos de catarse da narrativa, tudo isso é maleável em narrativas multiformes.

Assim como no cinema e na literatura, o texto jogável pode-se utilizar de recursos não-diegéticos para sua construção narrativa. Desde a sequência de abertura, a tipografia utilizada em elementos superimpostos na tela, até a tela que anuncia o fim.

Jogos têm uma relação muito particular com o fim, pois ele pode vir no formato do fim de jogo (*Game Over*), geralmente apresentado quando o jogador falha ao realizar alguma tarefa necessária para prosseguir ou simplesmente manter-se vivo, interrompendo o gameplay. De certa forma, os jogos são sempre narrativas multiformes contanto que a possibilidade de falhar exista.



**Figura 6:** Tela de *Game Over* em *Clock Tower*



**Fonte:** Reprodução do autor

E isto também é manipulado para a criação de sentido. A tela de fim de jogo de *Clock Tower* distancia-se do campo lexical dos videogames e se aproxima mais ainda do horror tradicional. Contrariamente ao tradicional *Game Over*, apresenta os dizeres *Dead End* sobre uma tela escura.

Com tudo isso em mente, podemos concluir que o estudo dos jogos pelas áreas de literatura e cinema, da comunicação e de linguagens no geral, têm potencial de apresentar resultados importantes para o entendimento desta forma artística, bem como para sua linguagem.

Primeiro, visto que os jogos apresentam uma forma muito particular e sincrética destas linguagens, pegando emprestado elementos e os combinando de sua própria maneira, requerem uma aproximação com o estudo de ambas.

Também é por isso que os estudiosos da área podem auxiliar a academia, no geral, a entender os processos únicos para a construção da narrativa da arte jogável, observando como moldam e modificam o que é próprio das linguagens que absorveu.

Não só isso, mas estudar jogos é, também, uma maneira de se estudar as novas manifestações das linguagens cinematográfica e literária, que não são mais restritas aos seus suportes originais, além de como a linguagem jogável pode ser incorporada

por elas. O pesquisador precisa estar em constante renovação e observar a evolução e as possibilidades que se abrem para seu objeto de estudo.

Por fim, acredito que o esforço dos pesquisadores nos ajudará a definir finalmente o que é a linguagem própria dos textos jogáveis e que este é o primeiro passo para criar um embasamento teórico-metodológico que guie futuras pesquisas aprofundadas – quer sejam do âmbito ludológico, quer sejam do narratológico.

Tratar em termos de sincretismo de linguagens é admitir a complementaridade dos elementos que constituem o todo e torna estes trabalhos relevantes para quem quer que os explore.

## 5 FUTURA PESQUISA

Ao explorar os jogos digitais, acredito que conseguiremos alcançar a maior parte suas particularidades aqui descritas apenas por entender que a linguagem dos jogos é tratada em termos de mecânicas e regras. Com base no trabalho de Eric Zimmerman e Katie Salen, *Rules of Play* (2003), Koster (2011) apresenta estes dois elementos como o que considera serem os blocos constitutivos básicos do que chama de “gramática” dos jogos. Resumindo:

A habilidade de **pular** é uma mecânica.

**Perder** uma vida ao **cair** em um buraco é uma regra.

Note que podemos sistematicamente representar esses elementos através de verbos no infinitivo (pular, cair, morrer, lutar, conversar, etc.). Estes representam elementos base da construção da narrativa enquanto no âmbito do *gameplay* e sua combinação gera os mais diversos resultados.

Em um exemplo fictício de um jogo em que o protagonista está preso em uma nave espacial abandonada com um alienígena faminto, teremos narrativas bem diferentes se reorganizarmos as regras e mecânicas. Pense neste jogo em termos de lutar, depois de fugir, esconder, alimentar, brincar, apaziguar ou até namorar, quem sabe?

As regras e mecânicas irão ditar que universos figurativos serão explorados, que condições são necessárias para o fim da estória e como e em que ritmo irá progredir.

Trabalhar com estes conceitos é mais fácil quando estes se apresentam de maneira bem distinta, por isso recomendaria uma reflexão antes de escolher o objeto de estudo; *Esta narrativa só poderia ser contada do jeito que é através de um jogo digital?*

Se a resposta for sim, teremos um bom candidato. *Undertale* que é fortemente metalinguístico e depende das ações do jogador para gerar catarse narrativa é um bom ponto de partida, bem como o atmosférico *Subnautica* (2014) ou até *Clock Tower* que teve sua versão cinematográfica anunciada. Esta que, com certeza, será muito diferente em natureza, poderá gerar muita discussão.

Termino este extenso convite ao sugerir também a leitura dos trabalhos de dois semioticistas brasileiros; Renata Mancini e Renato Razzino. Ambos tratam com primazia o percurso gerativo do sentido em jogos digitais e podem oferecer muitos *insights* para futuros estudiosos.

Conheça também o trabalho da professora Lucia Santaella, grande nome da semiótica brasileira, que traz grandes contribuição para o estudo do mundo digital e dos jogos.

A pesquisadora Adriana Falqueto Lemos também lança, em 2020, um livro que pode auxiliar a guiar aqueles que se interessam por esse tópico. *Literatura e Videogame: Como pesquisar e analisar videogames dentro dos Estudos Literários* é um trabalho que busca responder muitas das perguntas aqui levantadas.

E por acreditar que esteja em boas mãos a partir de agora, me despeço, caro leitor. Seja sua Jennifer do mundo do cinema, dos jogos ou da literatura, saiba que não apenas é possível e necessário, mas também extremamente prazeroso e gratificante debruçar-se sobre o texto jogável.

## REFERÊNCIAS

- ANDREW, Dudley. Cinema & Culture. **Humanities**, v. 6, ed. 4, p. 24-25, 1985.
- AUMONT, Jacques (org.). **A estética do filme**. Tradução de Marina Appenzeller. 9. ed. Campinas: Papirus, 2012.
- BARBOSA, João Alexandre. A literatura como conhecimento. *In*: BARBOSA, João Alexandre. **A Biblioteca Imaginária**. 2. ed. [S. l.]: Ateliê Editorial, 2003. p. 77-89.
- BARROS, Diana Luz Pessoa de. Uma reflexão semiótica sobre a exterioridade discursiva. **ALFA - Revista de Linguística**, v. 52, n. 2, 2009.
- BARWOOD, Hal; FALSTEIN, Noah. **The 400 project rule**. [S. l. : s. n.], 2006.
- CLOCK TOWER. Japão: Human Entertainment, 1995. Jogo eletrônico.
- CRAWFORD, Chris. **The art of computer game design**. [S. l.]: Osborne/McGraw-Hill, 1982.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura**. Tradução de João Paulo Monteiro. 9. ed. rev. São Paulo: Perspectiva, 2019. E-book.
- JUUL, Jesper. **A clash between game and narrative: a thesis on computer games and interactive fiction**. Orientador: Torben Fledelius Knap. 1999. Tese (Mestrado em Jogos Digitais e Ficção Interativa) – Universidade de Copenhague, Copenhague, 1999.
- KENT, Steven L. **The ultimate history of video games: from Pong to Pokémon and beyond... the story behind the craze that touched our lives and changed the world**. [S. l.]: Three Rivers Press, 2010.
- KOSTER, Raph. Rules versus mechanics. *In*: KOSTER, Raph. **Raph Koster's Website**. [S. l.], 13 dez. 2011.
- LEMOS, Adriana Falqueto. **Literatura e videogame: como pesquisar e analisar videogames dentro dos estudos literários**. Espírito Santo, Brasil: Editora Pedregulho, 2020.
- MURRAY, J. H. **Hamlet on the Holodeck: the future of narrative in cyberspace**. Updated edition. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2017.

SAUSSURE, F. **Curso de linguística geral**. São Paulo: Cultrix, 2004.

SILENT HILL. Japão: Konami Computer Entertainment, 1999. Jogo eletrônico.

THREADS OF FATE. Japão: Square, 1999. Jogo eletrônico.

UNDERTALE. [S. l.]: Tobyfox, 2015. Jogo eletrônico.

ZIMMERMAN, Eric; TEKINBAS, Katie Salen. **Rules of play: game design fundamentals**. Massachusetts, EUA: The MIT Press, 2003.

---

## **SOBRE O AUTOR**

### **Matheus Rodrigo Serafim Rodrigues**

Professor de Comunicação Visual, formado em Jogos Digitais e pós-graduado em Comunicação. Atualmente, trabalha na indústria de jogos e é produtor cultural na cidade de Fortaleza. Criador do grupo "Isso não é Design", focado em democratizar o conhecimento na área do design através de atividades culturais e conteúdo digital acessível e divertido.

**Currículo Lattes:** <http://lattes.cnpq.br/0498167728930093>

**Orcid:** <https://orcid.org/0000-0002-1034-2579>

**E-mail:** [matheussr.contato@gmail.com](mailto:matheussr.contato@gmail.com)

---

21

## **COMO CITAR ESTE ARTIGO**

RODRIGUES, Matheus Rodrigo Serafim. Dai a Jennifer o que é de Jennifer: um convite para o estudo da linguagem jogável com base no jogo Clock Tower. **Passagens**: Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, v. 13, p. 1-21, 2022.

**RECEBIDO EM:** 17/06/2021

**ACEITO EM:** 21/10/2022

**PUBLICADO EM:** 24/10/2022



Esta obra está licenciada com uma Licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional