



UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CEARÁ  
CENTRO DE HUMANIDADES  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LINGUÍSTICA APLICADA

GERSON BOAVENTURA BASTOS NETTO

A ADAPTAÇÃO DO FILME O PODEROSO CHEFÃO PARA O VIDEOGAME



FORTALEZA – CEARÁ  
2010



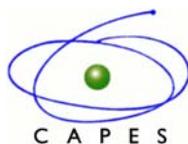
UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CEARÁ  
CENTRO DE HUMANIDADES  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LINGUÍSTICA APLICADA

GERSON BOAVENTURA BASTOS NETTO

A ADAPTAÇÃO DO FILME O PODEROSO CHEFÃO PARA O VIDEOGAME

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado Acadêmico do Programa de Pós-Graduação em Linguística Aplicada do Centro de Humanidades da Universidade Estadual do Ceará, como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em Linguística Aplicada. Área de concentração: Estudos da Linguagem. Linha de pesquisa: Tradução, Lexicologia e Processos Cognitivos.

Orientadora: Prof<sup>ª</sup>. Dra. Soraya Ferreira Alves



FORTALEZA – CEARÁ  
2010

B327a

Bastos Netto, Gerson Boaventura

A Adaptação do Filme *O Poderoso Chefão* para o Videogame /  
Gerson Boaventura Bastos Netto. \_\_Fortaleza, 2010.

111 p.;il

Orientadora: Profª Dra. Soraya Ferreira Alves.

Dissertação (Mestrado Acadêmico em Linguística Aplicada) –  
Universidade Estadual do Ceará, Centro de Humanidades.

1. Tradução. 2. Adaptação. 3. Videogames. Universidade  
Estadual do Ceará, Centro de Humanidades.

CDD: 410



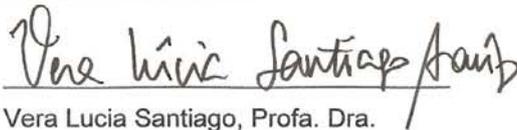
UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CEARÁ  
CENTRO DE HUMANIDADES  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LINGUÍSTICA APLICADA

**Título do trabalho:** A Adaptação do Filme O Poderoso Chefão para o Videogame.

**Autor:** Gerson Boaventura Bastos Netto

**Orientadora:** Profa. Dra. Soraya Ferreira Alves

**Banca Examinadora**

  
Vera Lucia Santiago, Profa. Dra.

  
Carlos Augusto Viana da Silva,  
Prof. Dr.

  
Laura Tey Iwakami, Profa. Dra.

**Defesa em:** 27/05/2010

**Conceito Obtido:** 9,25

## EPÍGRAFE

“Um homem que não passa tempo com sua família nunca poderá ser um homem de verdade.” (Don Corleone, no filme *O Poderoso Chefão* de 1972)

À minha família, meu estímulo e meu abrigo ontem, hoje e sempre.  
A Emilly Gama, por ter caminhado comigo na fase mais difícil deste trabalho.

## **AGRADECIMENTOS**

Ao Criador, pela possibilidade primeira de todo esse percurso;

Ao meu pai Luiz, por toda a força, garra e coragem que me passou e por seu apoio e presença em todos os momentos, bons ou ruins;

À minha irmã Lis, pelas risadas, boas lembranças e por todas as barras que seguramos juntos;

Ao meu irmão Luiz Junior, por estar sempre perto quando precisei, por seu altruísmo e senso de justiça e, acima de tudo, companheirismo;

Aos meus avós maternos, Gerson e Ilzeneth, por serem para mim como segundos pais e abrigo certo em qualquer momento;

Aos meus avós paternos, Irineu e Edith, que, apesar de terem partido cedo demais, serão sempre lembrados e queridos;

A Emilly Gama, minha companheira, sempre paciente, carinhosa e dedicada, por tanto amor;

Aos meus tios por parte de mãe, Roberto, Ronaldo e Adenaide, assim como meus primos Leonardo e Rafael, sem os quais minha vida não teria tanta graça;

Aos meus tios por parte de pai, Ednilo, Sérgio, Aristeu, Assis, Eloildes, Vera e Marilac, assim como os primos Fábio, Lucas, Edith, Rebeca, Rodrigo, Priscila, Dias e Márcia, por tanto que me ensinaram, ajudaram e apoiaram em todos esses anos;

Ao Saul, Fernanda e Saulzinho, por abrirem as portas e o coração pra mim;

À Profa. Dra. Soraya Ferreira Alves, minha orientadora, por toda a dedicação e paciência e por ser uma pessoa ímpar em suas qualidades, por quem terei sempre carinho, admiração e gratidão;

À Profa. Dra. Claudiana Nogueira, por tudo que me ensinou e por suas valiosas contribuições para este trabalho por ocasião do Exame de Qualificação;

À Profa. Dra. Laura Tey Iwakami, por ser um incentivo constante desde a época da minha graduação, tendo participado também da banca do meu Exame de Qualificação. É um exemplo que busco seguir, principalmente por conta de seu profissionalismo, paciência e simplicidade;

Aos professores do CMLA, dentre os quais destaco os professores Ruberval Ferreira, Stella Vieira, Dilamar Araújo, Wilson Carvalho e Rozania Alves, exemplos de excelência como profissionais e seres humanos;

À Profa. Dra. Vera Lúcia Santiago Araújo, pelo exemplo de garra e coragem e disposição em ajudar sempre que precisei;

Ao Prof. Dr. Luciano Pontes, não somente por tanto que me ensinou, mas principalmente pela simplicidade e amizade sincera;

Ao Prof. Dr. Pedro Praxedes e ao João, pelo incentivo, carinho e amizade;

À professora e amiga Astrid Miranda, que desde a graduação me mostrou que paixão pelo que se faz é o mais importante sempre;

Às professoras Arminda Serpa, Alba Liath, Marisa Aderaldo e Malena Monteiro, que, de tanto amor que possuem pelo curso de Letras, acabaram por me fazer também me apaixonar por essa área e chegar até aqui;

Ao grupo de pesquisa *Tradução para a Mídia*, pelas contribuições teóricas indispensáveis para este trabalho;

Ao grupo *LAMIA*, principalmente os amigos Bruno, Emmanuel, George e o prof. Gil, por tantas risadas e tanto aprendizado;

Ao grande amigo Marcelo Basílio, pelos 13 anos de amizade verdadeira;

Aos amigos Filipe Teixeira e Vandemberg Lopes. *R.I.F.A. never dies!*

Ao Aaron Rodrigues, amigo de uma vida inteira;

À CAPES, pelo apoio financeiro que tornou possível a realização deste trabalho;

Aos desenvolvedores, programadores e empresas do ramo de videogames por anos de diversão;

Aos jogadores de videogames, pelos vários anos de diversão.

## RESUMO

O objetivo primeiro deste trabalho foi analisar o processo de tradução que teve como obra de origem o filme *O Poderoso Chefão* (1972) e como resultado o videogame *The Godfather: The Game* (2006). Esta mostrou ser uma tarefa tão árdua como gratificante, pois, a fim de alcançar tal objetivo, diversos outros videogames e filmes foram abordados e o diálogo com diversas obras da escassa bibliografia que aborda os videogames foi promovido. O trabalho já se justifica, portanto, por sua contribuição para uma área ainda tão pouco explorada: a semiótica de videogames. Está presente neste trabalho o diálogo com diversas teorias desta área, inclusive aprofundando muitas considerações acerca deste campo da semiótica tratadas por outros autores como Murray (2003), Alves (2007) e Assis (2007). Ainda, a pesquisa procurou apresentar, em determinado momento, uma visão crítica no que concerne à violência existente no universo dos videogames e que, como se pôde perceber, permeia diversas etapas do processo tradutório desta obra e de muitas que seguem a mesma linha temática. O processo de análise dividiu-se em quatro partes: pesquisa bibliográfica, análise do personagem, análise do cenário e análise do enredo. Desta forma foi possível abranger um espectro suficiente de informações a fim de tecer uma análise da tradução intersemiótica da obra que serve de parâmetro também para pesquisas futuras que abordem a mesma temática.

Palavras-chave: Tradução; Adaptação; Videogames.

## ABSTRACT

The main objective of this research was the analysis of the translation process that had the movie *O Poderoso Chefão* (1972) as original text and the videogame *The Godfather: The Game* (2006) as target text. This proved to be a task that was sometimes tough, but also satisfying, as, to achieve this goal, many other games and movies were studied and the dialog with many other studies from the scarce bibliography concerning videogames was promoted. This research is justified by its contribution to a so little explored area: the semiotics of videogames. In this research, the dialog with many theories from this area of studies is present, even going deeper on the approach over many considerations about this field of semiotics discussed by authors such as Murray (2003), Alves (2007) and Assis (2007). Still, the research presents a critical point of view over the violence that is present in the videogames universe and that, as could be seen, can be found in various stages of the translation process of this subject and many others that share the same thematic line. The analysis process was divided in four parts: bibliographical research, character analysis, environment analysis and plot analysis. This way it was possible to cover enough information to develop an analysis of the subject intersemiotical translation that serves as a parameter for further researches on the same thematic as well.

Keywords: Translation; Adaptation; Videogames.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Tela de criação de personagem em The Godfather: The Game (2006)	46
Figura 2: Ângulo da câmera em The Godfather: The Game (2006)	47
Figura 3: CG da morte de Sonny Corleone em The Godfather: The Game (2006)	49
Figura 4: Ponto de vista em terceira pessoa em The Godfather: The Game (2006)	49
Figura 5: God of War 2 (2007)	50
Figura 6: Ponto de vista exterior e com indicadores em Ace Combat 5: The Unsung War (2004)	50
Figura 7: Roubo de carro em Gran Theft Auto: San Andreas (2004)	51
Figura 8: Interface simplificada de The Godfather: The Game (2006)	59
Figura 9: Wolfstein 3D (1992)	61
Figura 10: Sid Meier's Civilization IV Colonization (2008)	64
Figura 11: O cenário de The Godfather: The Game (2006)	65
Figura 12: Símbolos sobre a cabeça dos personagens indicam a que família estes pertencem em The Godfather: the Game (2006)	67
Figura 13: S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (2007), um FPS.	68
Figura 14: Programa de criação e edição de cenários de Counter-Strike (1999)	70
Figura 15: The Sims 2 (2004)	73
Figura 16: Jogador compra um elevador para sua residência em The Sims 2 (2004)..	75
Figura 17: Construção de uma casa em The Sims 2 (2004).	76
Figura 18: Os avatares em Black & White (2001): vaca, macaco, leão e lobo.	77
Figura 19: Populous (1989). Blizzard Enterteinment.	78
Figura 20: A mão utilizada pelo jogador em Black & White (2001)	78
Figura 21: Personagens do filme The Godfather (1972) adaptados para o videogame The Godfather: The Game (2006)	81
Figura 22: Imagem da primeira cena do videogame The Godfather: The Game (2006)	86
Figura 23: Cena de explosão na missão "Death to the Traitor"	90
Figura 24: Último diálogo com Sonny na missão "Change of plans".	91
Figura 25: O protagonista torna-se Don de Nova Iorque.	94
Figura 26: Cena de execução no videogame Manhunt (2003).	101

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b>	14
<b>Capítulo 1 – Tradução Intersemiótica, Videogames e Violência</b>	20
<b>1.1. Procedimentos Metodológicos</b>	21
1.1.1. Constituição do <i>Corpus</i>	21
1.1.1.1. O filme <i>O Poderoso Chefão</i> (1972)	22
1.1.1.2. O videogame <i>The Godfather: The Game</i> (2006)	24
1.1.2. Análise dos Dados	25
<b>1.2. A Tradução Intersemiótica</b>	26
<b>1.3. O impacto no receptor da mídia</b>	30
<b>1.4. Considerações gerais acerca de narrativas interativas</b>	31
1.4.1. Imersão: o mergulho em uma nova realidade	32
1.4.2. Agenciamento: o ser outro	33
1.4.3. Transformação: admirável mundo outro	34
1.4.4. A realidade simulada dos jogos: mundos possíveis	35
1.4.4.1. Caráter procedimental	36
1.4.4.2. Caráter participativo	36
1.4.4.3. Caráter espacial	36
1.4.4.4. Caráter enciclopédico	36
<b>1.5. Os videogames</b>	37
1.5.1. A tecnologia e o enredo nos dos jogos de videogame	38
1.5.1.1. As 7 gerações de videogames	38
<b>1.6. A violência</b>	41
1.6.1. A violência virtual e a violência real	41
<b>Capítulo 2 – O Personagem</b>	44
<b>2.1. A adaptação do personagem</b>	44
2.1.1. O personagem simbiótico	45
2.1.2. A construção do personagem de videogame	46
2.1.3. O confronto entre os valores do jogador e os do videogame e os papéis do jogador e do videogame nas decisões e atitudes adotadas durante a partida.	51
2.1.4. O diálogo entre jogador e videogame e o personagem simbiótico como resultado dessa interação	55

<b>Capítulo 3 - Cenário</b>	57
<b>3.1. A adaptação do cenário</b>	57
<b>3.2. O Jogador e o cenário</b>	67
<b>3.3. O jogador como arquiteto do cenário</b>	70
3.3.1. O jogador apenas como personagem de capacidades limitadas dentro do cenário	70
3.3.2. O jogador como arquiteto de elementos dentro do cenário	70
3.3.3. O jogador como divindade dentro do cenário	77
<b>3.4. A simbologia da mão</b>	80
<b>3.5. Som</b>	80
<b>Capítulo 4 – Enredo</b>	82
<b>4.1. A adaptação do enredo</b>	82
4.1.1. Personagens do filme e do videogame	83
4.1.2. O enredo do filme e o enredo do videogame	84
<b>4.2. Sequências interativas e cenas dentro do videogame</b>	96
4.2.1. As sequências interativas	97
4.2.2. As cenas	98
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	100
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	105

## INTRODUÇÃO

Videogames baseados em filmes não são novidade. Desde os primeiros consoles, como, por exemplo, o Atari 2600, já havia lançamentos de jogos feitos a partir de adaptações de sucessos das telas, como *E.T. - O Extra-Terrestre* (1982). A indústria dos videogames sempre demonstrou interesse nas adaptações de filmes de impacto comercial, os chamados "blockbusters". Dos filmes do agente secreto James Bond, o famoso 007, incontáveis jogos já foram feitos, inclusive recentemente.

Quanto aos filmes clássicos, a famosa produtora de videogames Eletronic Arts foi buscar o licenciamento de uma das maiores obras cinematográficas já filmadas: *O Poderoso Chefão* (1972), adaptado em 2006 para o jogo homônimo. Essa foi uma aposta perigosa, pois da mesma forma que transformar um filme dessa grandeza num videogame provavelmente gera um alto lucro, por outro lado corre-se o risco de receber críticas severas, como de fato aconteceu, inclusive por parte do diretor da trilogia, Francis Ford Coppola, que lançou críticas nada elogiosas ao videogame<sup>1</sup>. Al Pacino, que interpretou Michael Corleone na tela, negou-se a ceder seus direitos de imagem e voz à produtora do videogame, alegando ter vendido estes exclusivamente à produção do jogo *Scarface The World is Yours* (2006) outra adaptação feita a partir de filme.

A história da família Corleone ganhou fama, em grande parte, graças ao filme *O Poderoso Chefão* (1972), com atuação marcante de Marlon Brando no papel do patriarca de uma família mafiosa de Nova Iorque nos anos imediatamente posteriores à Segunda Guerra Mundial. O filme é uma adaptação do livro de mesmo nome, de autoria de Mario Puzo, que recebeu um adiantamento da editora de cinco mil dólares para escrevê-lo. Vale ressaltar que a adaptação para o cinema foi feita pelo próprio autor.

O livro conta a história da sucessão do poder na família Corleone, passado do pai, Don<sup>2</sup> Vito, um homem de personalidade forte, para o filho,

---

<sup>1</sup> “Coppola Angry Over Godfather Videogame”, em Showbizdata ([http://www.showbizdata.com/contacts/picknews.cfm/38287/COPPOLA\\_ANGRY\\_OVER\\_%3CI%3EGODFATHER%3C/I%3E\\_VIDEO\\_GAME](http://www.showbizdata.com/contacts/picknews.cfm/38287/COPPOLA_ANGRY_OVER_%3CI%3EGODFATHER%3C/I%3E_VIDEO_GAME)). Acesso em 07 de dezembro de 2008.

<sup>2</sup> A palavra Don vem do latim *dominus* e é utilizada pela *Cosa Nostra* (máfia italiana) em referência ao líder de uma organização criminosa.

Michael, relutante em seguir seu destino. Esta sucessão tem como pano de fundo uma guerra entre cinco famílias mafiosas que disputam o controle do submundo de Nova Iorque.

Do livro foi feita uma adaptação para o cinema e, do filme, uma adaptação para o videogame, a qual será o foco da nossa pesquisa, que discutirá os pormenores desse processo. O jogo *O Poderoso Chefão*<sup>3</sup> foi lançado pela Electronic Arts em 2006, estando disponível, de início, para as plataformas Playstation 2 e PC. O jogo foi bem recebido pelo público em geral, mas recebeu críticas por ser considerado violento e foi recomendado apenas para jogadores maiores de 18 anos, o que já era esperado, pois jogos de mesmo estilo sofreram as mesmas críticas em tom mais ou menos severos (um dos exemplos mais conhecidos é *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004)). No entanto, o próprio filme contém cenas violentas. Qual seria, então, a razão de tanta polêmica sobre o jogo? A partir desta questão, este trabalho vai pesquisar que estratégias (reconstrução dos personagens e cenários através do computador, adaptação do enredo para se tornar viável ao ambiente interativo dos videogames etc.) foram utilizadas durante a tradução do filme para o jogo, dedicando uma atenção especial aos aspectos violentos contidos nos mesmos. Além disso, o presente estudo também busca analisar o efeito dessas estratégias na construção do videogame e seu papel sobre os aspectos violentos deste.

O enredo do videogame é, na verdade, um complemento ao enredo do filme e retrata a mesma época, além de explorar alguns aspectos que receberam pouca atenção na versão cinematográfica. As personagens principais permaneceram, mas outras foram acrescentadas. Durante o processo de tradução do filme para o jogo, algumas personagens secundárias desapareceram para dar lugar ao protagonista do jogo e outras, antes quase imperceptíveis, ganharam maior importância na trama. Por exemplo: no filme, o personagem que chega para ajudar Sonny (filho de Don Vito) quando este é alvejado no posto de pedágio é um agente da família Corleone, enquanto que no jogo esse papel é do personagem principal, controlado pelo jogador. O personagem que aparece no hospital onde o Don recebe cuidados e ajuda

---

<sup>3</sup> Neste trabalho, o jogo *The Godfather: The Game* (2006) também será denominado *O Poderoso Chefão* (2006), já que foi com este nome que o jogo tornou-se popular no Brasil.

Michael a impedir um atentado é um padeiro. No jogo, o personagem é substituído pelo protagonista, ou seja, o personagem controlado pelo jogador.

No jogo existem cinco famílias mafiosas que foram adaptadas do filme, a saber:

- **Barzini** – A família Barzini domina a área denominada Midtown, a parte mais rica de Nova Iorque, fazendo desta a mais rica e poderosa família da cidade. No jogo, os membros desta família usam a cor verde. Os Barzini são comandados pelo principal antagonista da trama, Don Emilio Barzini, que comanda seu império com mão de ferro e ordenou o assassinato do pai do protagonista (controlado pelo jogador). Há rumores de que ele também detém controle sobre outra família mafiosa da cidade. O *consigliere*<sup>4</sup> dos Barzini é Domenico Mazza e o subchefe<sup>5</sup> é Emillio Barzini Jr. Seus três *caporegimes*<sup>6</sup> são Pietro Testa, Giovanni Armanno e Big Bobby Toro.

- **Corleone** – Com base em Manhattan, na Little Italy, esta família enfrenta constantes atentados armados pela família Tattaglia, baseada no Brooklyn. As ruas de Little Italy possuem alguns pequenos estabelecimentos comerciais e residências. A cor utilizada pela família Corleone é o preto e dentre os membros da família presentes no filme que também são encontrados no jogo estão Vito Corleone, Sonny Corleone, Tom Hagen, Michael Corleone, Fredo Corleone, Salvatore Tessio, Pete Clemenza, Paulie Gatto, Rocco Lampone, Al Neri, Willie Cicci, Jaggy Jovino, Jimmy DeNunzio, Luca Brasi, e Marty "Monk" Malone. Don Vito Corleone é o líder da família e Sonny é o subchefe. Após o atentado contra o Don, este é sucedido por Sonny e, após a morte deste, por Michael Corleone. Tom Hagen, filho adotivo de Don Vito, é o

---

<sup>4</sup> *Consigliere* é o termo italiano para consultor ou conselheiro. Deriva da palavra latina *consiliarius*, de *consilium*, "aviso". No filme de Mário Puzo, o *consigliere* é um conselheiro próximo e leal do Don, e frequentemente o substitui em reuniões e encontros importantes. Na vida real, o *consigliere* é o segundo em comando das organizações mafiosas. A posição foi criada por Charles "Lucky" Luciano, considerado o pai do crime organizado moderno (Fonte: KLERKS, Cat. *Lucky Luciano: The Father of Organized Crime* (True American Amazing Stories Series) Publisher: Altitude Publishing, Ltd. 2005 ISBN 1552651029).

<sup>5</sup> O cargo de subchefe também recebe o nome de *Capo Bastone* ou *Sotto Capo* na máfia italiana. Ainda que o *consigliere* geralmente seja o segundo em comando, quando ele não tem parentesco sanguíneo com o Don, então algumas vezes um subchefe é nomeado para comandar a organização na ausência do líder maior. (Fonte: MAAS, Peter. *Underboss: Sammy the Bull Gravano's Story of Life in the Mafia*. New Iorque: HarperCollins Publishers, 1997. ISBN 0-06-093096-9)

<sup>6</sup> *Caporegime* (ou *capodecina*) (algumas vezes referido apenas como *capo*) é um termo utilizado na máfia italiana para designar um alto membro que comanda um grupo de soldados ou um braço da organização e reporta-se diretamente ao Don. É o equivalente ao posto de Capitão das organizações militares.

*consigliere* e permanece como tal durante todo o período, salvo algumas poucas vezes em que é afastado por questões estratégicas durante o período em que Michael permanece como Don. A princípio, Peter Clemenza e Salvatore Tessio são os dois caporegimes, seguidos depois por Rocco Lampone e Albert Neri. Luca Brasi é o executor da família (ocupação que não fica muito clara no caso das outras), mas é substituído após seu assassinato por Al Neri. No início da trama, os soldados são, dentre outros, Paulie Gatto, Rocco Lampone e Al Neri, sendo que Gatto é desmascarado como traidor e executado por Lampone. Antes do final da trama Lampone e Neri tornam-se caporegimes.

- **Cuneo**- A família Cuneo vem de Hell's Kitchen. Não é uma família muito rica, possuindo apenas alguns poucos negócios. Sua cor é a vermelha e seu Don é Carmine Cuneo. O *consigliere* desta família é Luciano Fabbri e o subchefe é Marco Cuneo. Seus três caporegimes são Ronnie Tosca, Michael Costa e Mario DeBellis.

- **Stracci** – Com base em Nova Jersey e comandada por Don Victor Stracci é a mais perigosa das famílias por causa de sua crueldade (para efeitos de jogo, os antagonistas desta família adotam comportamentos agressivos com mais facilidade). Sua cor é azul, seu *consigliere* é Jack Fontana e seu sublíder é Salvatore Stracci. Seus *caporegimes* são Oscar Zavarelle e Leon Grossi.

- **Tattaglia** – Os Tattaglia dominam o Brooklyn, e são os principais rivais da família Corleone por causa da expansão de seus negócios em Little Italy. Seus membros usam a cor marrom e são liderados por Don Philip Tattaglia, sendo seu filho Bruno o próximo na linha de sucessão para a liderança. Bruno possui uma aliança firmada com Virgil "The Turk" Sollozzo. O *consigliere* dos Tattaglia é Freddie Nobile e seus subchefes são Bruno e Johnny Tattaglia. Os *caporegimes* são Tony Bianchi, Luigi Fusco e Donnie Marinelli. Seguindo Bianchi estão os soldados Mikey Saleri e Squeegie McNeese. Seguindo Marinelli estão Luigi Bonetti e Rocky Della Barca.

Como se pode perceber, o jogo guarda muitas semelhanças com o filme. No entanto, não será levado em conta, para efeito de análise, o critério fidelidade da tradução da obra, já que durante o processo de transmutação para um meio interativo, o videogame, diversos elementos precisaram ser alterados, excluídos e acrescentados. A ênfase será dada sobre o videogame,

levantando a questão de quais estratégias teriam sido utilizadas pelos produtores para fazer a adaptação da obra cinematográfica *O Poderoso Chefão* (1972) para o jogo de mesmo nome.

Apesar de a aproximação entre videogames e cinema não ser fato recente, ainda é um campo que merece ser aprofundado e pesquisado, não só por ser uma tendência de mercado, mas também uma nova face da comunicação, que transforma espectadores antes passivos diante da imagem na tela em jogadores que participam interagindo e até mesmo modificando o desfecho do enredo.

Estando videogames e filmes cada vez mais próximos em suas semelhanças, é interessante frisar também como esse processo reflete na aceitação e banalização da violência. Onde antes se tinha um espectador que apenas assistia ao ato violento, agora se tem um jogador que participa ativamente deste, seja como vítima ou como promotor desta violência. Assim, a adaptação de obras cinematográficas para os videogames pode ser considerada uma transmutação ou tradução intersemiótica, tendo em vista que a forma como ocorre a recepção da mensagem e a interação com a mídia são muito diferentes. Dessa forma, as palavras adaptação, tradução e transmutação vão ser consideradas sinônimas nesse trabalho. Devemos ter em mente que, quando há uma transmutação de signos entre linguagens diferentes, outras estratégias serão utilizadas. Em outras palavras, uma adaptação nunca pode ser uma “cópia” perfeita do texto de partida.

A tradução intersemiótica me interessa bastante, em especial quando envolve os videogames, por possibilitar o estudo do receptor em uma nova posição, uma posição interativa em relação à mensagem. Esta nova posição do receptor não se limita apenas a uma resposta de consumo da resposta, como, por exemplo, a grande bilheteria de um filme de sucesso ou o sucesso de vendas de um jogo, mas sim a possibilidade do receptor, neste caso, o jogador, participar como um verdadeiro co-autor da história. Essa possibilidade de interagir com a mídia faz com que o próprio receptor se torne um co-autor da mensagem e abre uma gama de possibilidades de formas de adaptação da obra cinematográfica, seja na forma de novas versões da história, algumas destas inclusive fruto da criatividade do próprio jogador,

outras, programadas pela equipe de desenvolvimento do jogo, e também mudanças no desenrolar do enredo, com a adição de missões extras (que não aparecem na história do filme). Por exemplo, no caso da trilogia *Matrix*, um dos videogames desenvolvidos tendo por base a série conta a história de uma mulher que pilota uma das naves presentes na mesma. Essa história não está em nenhum dos filmes da trilogia, mas se passa no mesmo universo fictício e ajuda a entender muito do que acontece neles.

Já existem diversos estudos, inclusive no Brasil, sobre adaptações de obras cinematográficas e literárias para os videogames. No entanto, o tema ainda carece de aprofundamento, pois é muito vasto e estes estudos são relativamente recentes. Como exemplos de estudos que abordam os videogames, vale a pena citar ALVES (2007), ASSIS (2007) e MURRAY (2003). Quis, então, dar também minha contribuição, ao analisar que estratégias foram utilizadas para transmutar o filme *O Poderoso Chefão* (1972) para o videogame de mesmo nome. Ao investigar as estratégias de tradução utilizadas na adaptação, a presente pesquisa se justifica pela sua contribuição tanto para o campo de Tradução Intersemiótica quanto para os estudos acerca do impacto sobre o receptor que a tradução para os videogames de obras consideradas violentas, como *O Poderoso Chefão* (1972), pode trazer.

## Capítulo 1 – Tradução Intersemiótica, Videogames e Violência

Neste capítulo são abordados temas necessários para a compreensão da análise da tradução intersemiótica de videogames para filmes propriamente dita, bem como a metodologia adotada neste trabalho para analisar a adaptação do filme *O Poderoso Chefão* (1972) para o videogame *The Godfather: The Game* (2006). Dentre os tópicos aqui expostos estão: a constituição do *corpus*, a análise dos dados, noções de semiótica e tradução intersemiótica, os videogames e um pouco de sua história, a violência e as narrativas interativas.

É necessário desde já chamar atenção para alguns detalhes quanto à terminologia adotada durante esta pesquisa com base em leituras de revistas especializadas:

- Os termos “jogo” e “videogame” referem-se ambos à mesma coisa, que é o jogo eletrônico que se utiliza de um console<sup>7</sup> conectado a um aparelho de televisão e uma mídia<sup>8</sup>;
- O termo “mídia”, quando aparecer dentro do contexto de aparelhagem de videogames, refere-se ao dispositivo de armazenamento onde estão gravados os jogos e, por vezes, o desempenho dos jogadores;
- O termo “console” refere-se ao eletrodoméstico utilizado para executar o videogame. Em alguns casos será utilizado como sinônimo de “plataforma”, que designa originalmente o sistema operacional executado no console, mas nesta pesquisa os termos serão muitas vezes considerados sinônimos, uma vez que consoles que compartilham de um mesmo sistema operacional não fazem parte do tema aqui pesquisado. A única exceção será nos casos de computadores pessoais, pois nem todos os videogames que podem ser executados em uma plataforma (Windows, Linux etc.) podem ser executados em outra;

---

<sup>7</sup> Aparelho eletrônico que é conectado ao aparelho de televisão por cabos e ligado em uma tomada independente. Os consoles mais antigos possuem entradas que recebem cartuchos que contém o jogo gravado e que serão processados pelo aparelho. Os mais novos possuem leitores de CD, DVD ou *Blu-Ray* onde estão gravados os jogos.

<sup>8</sup> Cartucho, CD, DVD ou *Blu-Ray*.

- O termo “joystick” refere-se ao periférico do console de videogame que permite ao jogador executar comandos que serão interpretados pelo console e executados pelo protagonista do videogame. Este periférico pode variar em formato e função dependendo tanto do console como do jogo, sendo, por exemplo, possível que seja um controle cheio de botões, uma guitarra, uma bateria musical eletrônica, um microfone, uma réplica de volante de automóvel, uma pistola etc;
- O protagonista do videogame sempre será o personagem que é controlado pelo jogador através dos periféricos do console de videogame.

### 1.1. Procedimentos Metodológicos

O objetivo desta pesquisa é analisar a adaptação do filme *O Poderoso Chefão* (1972) para o videogame *The Godfather: The Game* (2006) atentando para o aspecto simbólico da violência. Para tanto, também foram feitas análises de diversos outros jogos, fazendo assim um vasto diálogo entre estes processos de adaptação a fim de expor, da forma mais ampla e detalhada possível, como se dá o processo criativo nestas adaptações. Por isso, tornou-se necessário investigar as estratégias de tradução utilizadas na construção do enredo da adaptação do filme *O Poderoso Chefão* (1972) para o videogame de mesmo nome e analisar o efeito dessas estratégias na construção do videogame e seu papel sobre os aspectos violentos deste. Esta é uma pesquisa de caráter analítico-descritivo.

#### 1.1.1. Constituição do *Corpus*

O *corpus* da pesquisa é composto pelo filme *O Poderoso Chefão*, de 1972, dirigido por Francis Ford Coppola, e sua adaptação para videogame, *The Godfather: The Game*, de 2006, produzido pela Electronic Arts. O próprio filme já é uma adaptação do livro *O Poderoso Chefão* de 1969, escrito por Mario

Puzo. No entanto, como estamos lidando com o processo de tradução de dois textos audiovisuais, o livro não será abordado nesta análise, apenas o serão o filme e o videogame.

#### 1.1.1.1. O filme *O Poderoso Chefão* (1972)

*O Poderoso Chefão* é um filme americano de gângsteres de 1972, baseado no romance homônimo de Mário Puzo e dirigido por Francis Ford Coppola a partir do roteiro de Puzo, Coppola e Robert Towne<sup>9</sup>. Estrelam no filme Marlon Brando, Al Pacino, James Caan, Richard S. Castellano, Robert Duvall, Sterling Hayden, John Marley, Richard Conte e Diane Keaton, e participam também John Cazale, Talia Shire, Al Martino e Abe Vigoda.

A história compreende dez anos, de 1945 a 1955, e narra a história ficcional da família Corleone. Houve duas sequências: *O Poderoso Chefão - Parte II* (1974) e *O Poderoso Chefão - Parte III* (1990). *O Poderoso Chefão* (1972) recebeu prêmios da Academia nas categorias Melhor Fotografia, Melhor Ator e Melhor Roteiro Adaptado e foi selecionado para preservação pelo National Film Registry nos Estados Unidos. Ainda, é considerado o segundo melhor filme na história do cinema americano, depois de *Cidadão Kane*, no "AFI's 100 Years... 100 Movies" (edição de aniversário de 100 anos) listado pelo American Film Institute<sup>10</sup>.

Francis Ford Coppola não foi a primeira escolha para dirigir o filme. O diretor italiano Sergio Leone recebeu a oferta primeiro, mas recusou em favor de sua própria obra com a temática gângster *Once Upon a Time in America* (1984) que trata de gângsteres judeus americanos<sup>11</sup>. Peter Bogdanovich também foi cogitado, mas recusou a oferta e fez *What's Up Doc?* (1972).

De acordo com Robert Evans, diretor da Paramount Pictures na época, Coppola também não concordou inicialmente em dirigir o filme por temer que desta forma pudesse glorificar a Máfia e a violência e ainda por conta de

---

<sup>9</sup> Fonte: Kenneth Turan, Robert Towne's Hollywood Without Heroes, *New York Times* (27 de novembro de 1988)

<sup>10</sup> Fonte: American Film Institute "Citizen Kane Stands the test of Time" disponível em <http://www.afi.com/Docs/about/press/2007/100movies07.pdf> (acesso em 01 de abril de 2010).

<sup>11</sup> Fonte: Frayling, Christopher, 1981. In *Spaghetti Westerns*. Routledge Kegan & Paul. p. 215. ISBN 0-7100-0503-2. Google Book Search. Retrieved on January 6, 2009.

sua descendência siciliana e italiana; mas por outro lado, Evans queria especificamente um ítalo-americano para dirigir o filme porque outros filmes do gênero dirigidos por não-italianos não fizeram tanto sucesso.

Quando Copolla teve a idéia de fazer uma metáfora acerca do capitalismo americano, no entanto, ele prontamente aceitou a proposta<sup>12</sup>. Até então, Copolla já havia dirigido oito filmes.

Houve intensas divergências entre Copolla e a Paramount e muitas vezes o diretor quase foi substituído<sup>13</sup>. A Paramount tinha problemas financeiros e estava buscando um grande sucesso para impulsionar os negócios e, por isso, havia muita pressão sobre Copolla. A produtora queria que *O Poderoso Chefão* alcançasse uma grande audiência e insistia que Copolla colocasse mais cenas violentas a fim de tornar o filme mais excitante. Copolla adicionou algumas cenas mais violentas para satisfazer o estúdio. A cena em que Connie quebra os pratos depois de descobrir a traição de seu marido é uma destas<sup>14</sup>.

As premiações do filme incluem:

Academy Awards
1. <b>Melhor ator</b> , Marlon Brando
2. <b>Melhor fotografia</b> , Albert S. Ruddy
3. <b>Melhor roteiro adaptado</b> , Mario Puzo, Francis Ford Coppola
Golden Globe Awards
1. <b>Melhor fotografia — Drama</b>
2. <b>Melhor direção</b> , Francis Ford Coppola
3. <b>Melhor ator — Drama</b> , Marlon Brando

<sup>12</sup> Fonte: *The Kid Stays in the Picture* (2002), documentário sobre a vida de Evans.

<sup>13</sup> Fonte: Extras do DVD *O Poderoso Chefão*, parte integrante da coletânea lançada em 2001 incluindo os três filmes e mais um disco com informações extras. Box vermelho.

<sup>14</sup> Fonte: Extras do DVD *O Poderoso Chefão*, parte integrante da coletânea lançada em 2001 incluindo os três filmes e mais um disco com informações extras. Box vermelho.

**4. Melhor trilha sonora original**, Nino Rota

**5. Melhor roteiro**, Mario Puzo, Francis Ford Coppola

**BAFTA Awards**

**1. Melhor música**, Nino Rota

#### 1.1.1.2. O videogame *The Godfather: The Game* (2006)

*The Godfather: The Game* (2006) é um videogame que mistura os generosos ação e aventura e foi desenvolvido pela Electronic Arts. Baseia-se no filme *O Poderoso Chefão* de 1972, já abordado anteriormente. *The Godfather: The Game* (2006) já foi lançado para as plataformas PlayStation, Xbox, Microsoft Windows, PlayStation 3, Xbox 360, Wii e PlayStation Portable. Nesta pesquisa sera abordada a versão para Playstation 2, pois era a versão mais moderna quando esta pesquisa teve início.

A produção do jogo contou com a participação de diversos atores que fizeram parte do filme, como James Caan (Sonny Corleone), Robert Duvall (Tom Hagen), John Martino (Paulie Gatto) e Abe Vigoda (Salvatore Tessio). No entanto, foi marcado também pelas ausências lamentáveis de Marlon Brando, por conta de seu precário estado de saúde e posterior falecimento, tendo sido contratado um dublador para imitar sua voz, John Cazale, falecido em 1978, Richard Castellano, falecido em 1988 e Al Pacino, que preferiu ceder sua voz e imagem exclusivamente para o videogame *Scarface: The World is Yours* (2006). Ainda, Mark Winergardner, autor do romance *The Godfather Returns* (2004) ajudou no processo de adaptação.

### 1.1.2. Análise dos Dados

O processo de análise dos dados foi feito em quatro partes principais: pesquisa bibliográfica, análise do personagem, análise do cenário e análise do enredo.

A primeira etapa da análise da adaptação foi feita através da leitura e fichamento de material crítico e teórico sobre questões de tradução, da relação entre a linguagem dos videogames e a linguagem cinematográfica e sobre a própria obra cinematográfica, além de outros temas pertinentes a esta pesquisa.

Com base nas informações coletadas e nas leituras e fichamento realizados foi feita então a análise da tradução. Para fins de sistematização deste trabalho, a análise da tradução foi dividida em três partes: análise do personagem, análise do cenário e análise do enredo.

A análise do personagem obedeceu ao critério adotado neste trabalho de que seria considerado como protagonista o personagem controlado pelo jogador e neste personagem se concentrou esta análise. Foi observada como se dá a relação entre jogador e personagem e, como fruto desta relação, a construção de uma identidade que é a simbiose entre as características do jogador e as do personagem. Uma breve análise crítica acerca da violência nos videogames foi desenvolvida nesta etapa. Os principais autores consultados nesta parte foram MICHAUD (1986), MURRAY (2003) e ALVES (2007).

A análise do cenário compreendeu o estudo das técnicas utilizadas para adaptar o cenário do filme para o videogame. Como o tema mostrou-se bastante complexo, diversos outros videogames foram abordados para que se pudesse traçar um panorama satisfatoriamente amplo e que desse conta de tornar compreensível como se dá esse processo com os diversos gêneros de videogame. Aqui, o principal autor consultado foi ASSIS (2007).

A análise de enredo debruçou-se profundamente sobre o *corpus* e foi elaborada através de uma análise minuciosa que explorou cena a cena e missão a missão o filme e o videogame, respectivamente, traçando paralelos de ordem cronológica e mapeando estratégias de adaptação neste processo.

Para tanto, tive como base os estudos de RIBEIRO (2007) e de SANTAELLA (1985, 1995, 2003, 2005).

Desta forma, tentei cobrir um espectro suficiente para tecer uma análise semiótica e crítica da adaptação do filme *O Poderoso Chefão* (1972) para o jogo homônimo (2006).

## 1.2. A Tradução Intersemiótica

Existem inúmeras obras cinematográficas que foram adaptadas para os videogames, como o já citado *E.T. the Extra-Terrestrial* (1982) e o *corpus* deste trabalho, o filme *O Poderoso Chefão* (1972). Atualmente, a prática é bastante comum e, quando um filme se torna sucesso de bilheteria, logo é criado um jogo baseado neste. Muitas vezes o videogame é produzido de modo a ser lançado ao mesmo tempo que o filme. Esta prática é conhecida no meio acadêmico como tradução intersemiótica. Mas para entender satisfatoriamente o que é uma tradução intersemiótica, faz-se necessário rever algumas teorias acerca deste assunto que ainda gera muita discussão.

A princípio, é necessário determinar que conceito de tradução iremos utilizar neste trabalho. Muitas teorias acerca do ato tradutório já foram propostas e até o momento nenhuma conseguiu abranger de forma satisfatória a complexidade do ato de traduzir.

Autores mais antigos, dentre eles os estudiosos da Escola de Leipzig (Alemanha) defendiam as “teorias linguísticas da tradução”, onde o ato tradutório era estudado através de uma abordagem prescritiva que enfatizava a simples transposição de uma língua de partida para uma língua de chegada. Tais teorias defendiam a simetria entre texto original e texto traduzido

Outra corrente de abordagem linguística surgiu com C. Catford e Eugene Nida. Catford, na Inglaterra, interessado em estudar semelhanças e diferenças entre as línguas, propôs o conceito dos “equivalentes de tradução”. Em seu livro “*A linguistic theory of translation: an essay in applied linguistics*” (1960), através de referências a orações descontextualizadas ele tece uma compreensão idealizada de tradução onde seria possível, através da aplicação

de conceitos pré-estabelecidos, realizar uma tradução satisfatória sem, no entanto atentar ao processo como condicionado ao contexto. Catford pretendia utilizar a teoria linguística como base para uma sistematização prescritiva da tradução, formulando a partir daí regras a serem utilizadas durante o processo. Porém, o conceito de equivalência que surge a partir desta teoria limita demais o ato tradutório, pois ignora a multiplicidade de possibilidades de tradução.

Já Nida, nos Estados Unidos, tentou prescrever, segundo Rodrigues (2000:64 apud Ribeiro 2007:21), “conjuntos de prioridades fundamentais’ a serem seguidos pelo tradutor: devia-se usar a forma oral, em vez da forma escrita; deviam-se buscar estruturas utilizadas pelo público almejado, aceitas por ele, em lugar de usar as de prestígio; deviam-se evitar cacófatos e palavras vulgares; não se devia traduzir uma palavra sempre pela mesma palavra, entre outros.”

Even-Zohar (1978) mostra, com a teoria dos polissistemas, que as normas sociais próprias da cultura de chegada determinam as pressuposições estéticas do tradutor, interferindo assim em suas decisões. Esta foi uma contribuição decisiva para uma abordagem que compreendesse uma perspectiva mais social e histórica do ato de traduzir.

Lefevere (1992) desenvolveu estudos relativos à história do processo tradutório, principalmente em textos traduzidos do alemão para o inglês. Ainda, Toury (1995a, 1995b) desenvolveu estudos acerca das traduções de poemas para o hebraico. Ambos seguem um novo caminho, pois, em vez de buscar desenvolver padrões ideais, analisam como traduções anteriores foram feitas a fim de desenvolver sua teoria, daí seus estudos levarem o nome de “estudos descritivos”. Lefevere (1992:2) define a tradução como um processo de reescritura onde seriam incorporados valores tanto da língua de origem como da língua-alvo e critica abordagens teóricas de fundamentação literária e linguística, pois considera que a estagnação dos estudos de tradução foi fruto desta abordagem de caráter normativo. Lefevere atentou para o fato de que era pressuposto que tradução seria sinônimo de equivalência e, por isso, a tradução literária era, de certa forma, ignorada. Além disso, esta abordagem levaria à exclusão de material que Lefevere considerava essencial, como acréscimos, adaptações, omissões etc.

Assim como Lefevere, Toury não estabelece qualquer tipo de relação *a priori* entre o sistema produtor de um texto e o receptor de sua tradução. Na visão de Toury (Rodrigues, 2000: 153) as abordagens existentes não só incluem uma noção de traduzibilidade como também reduzem a tradução a esta traduzibilidade, não levando em consideração fatores que “desempenham um papel tanto na formação quanto na formulação de textos traduzidos, quanto em sua aceitação enquanto traduções em contextos culturais e linguísticos específicos. Toury conclui que as teorias que tentam explicar a equivalência restringem a tradução à tradução que consideram correta, segundo condições formadas *a priori* e definidas pelo texto, sendo que esta seria apenas uma das possibilidades de tradução.

Cattrysse (1992) foi o primeiro a inserir as análises de adaptações fílmicas nos Estudos de Tradução. Ele tentou apoiar-se na teoria dos polissistemas, mas após analisar 30 filmes *noir*, americanos dos anos 40 e 50, concluiu que esta teoria era inadequada em oferecer instrumentos para estudar e comparar as adaptações, pois se fazia necessário aperfeiçoar a concepção de *sistema*.

Esse conceito de tradução como reescritura de Lefevere será adotado neste trabalho por ser aquele que melhor se encaixa com minha proposta, pois durante a adaptação de um filme para um videogame é necessária fazer toda uma reconstrução de diversos elementos simbólicos, como será visto ainda mais à frente.

Estes elementos simbólicos de que trato aqui são aqueles pertencentes à Teoria Semiótica de C. S. Peirce, subdivididos em ícones, índices e símbolos, mais especificamente da forma como são estudados por Lucia Santaella (2005). Segundo Santaella (2003:58):

“Um signo tenta representar, em parte pelo menos, um objeto que é, portanto, num certo sentido, a causa ou determinante do signo, mesmo se o signo representar seu objeto falsamente. Mas dizer que ele representa seu objeto implica que ele afete uma mente de tal modo que, de certa maneira, determine naquela mente algo que é mediatamente devido ao objeto. Essa determinação da qual a causa imediata ou determinante é o signo, e da qual a causa mediata é o objeto, pode ser chamada o interpretante. Esclareçamos: o signo é uma coisa que representa outra coisa: seu objeto. Ele só pode funcionar como signo se carregar esse poder de representar, substituir uma outra coisa diferente dele. Ora, o signo não é o objeto.

Ele apenas está no lugar do objeto. Portanto, ele só pode representar esse objeto de um certo modo e numa certa capacidade.”

Quanto á relação do signo com seus objetos, Peirce (apud Santaella, 2005:62-69) os divide em ícones, índices e símbolos.

- Ícone: “... se o signo aparece como simples qualidade, na sua relação com seu objeto, ele só pode ser um ícone. Isso porque qualidades não representam nada. Elas se apresentam. Ora, se não representam, não podem funcionar como signo. Daí que o ícone seja sempre um quase-signo: algo que se dá á contemplação.” (Santaella, 2005:63-64)

- Índice: “... é um signo que como tal funciona porque indica uma outra coisa com a qual está factualmente ligado. Há, entre ambos, uma conexão de fato.” (Santaella, 2005: 66)

- Símbolo: “Sendo uma lei, em relação ao seu objeto o signo é símbolo. Isto porque ele não representa seu objeto em virtude do caráter de sua qualidade, nem por manter em relação ao seu objeto uma conexão de fato, mas extrai seu poder de representação porque é portador de uma lei que, por convenção ou pacto coletivo, determina que aquele signo determine seu objeto.” (Santaella, 2005:67)

Já quanto à tradução de tais signos, utilizo-me dos estudos de Jakobson (1973:64), segundo o qual o significado de um signo não é mais que sua tradução por outro signo que lhe pode ser substituído. Assim, três tipos de tradução podem ser distinguidas:

a) A tradução interlingual: consiste na tradução dos signos verbais através de outros signos verbais da mesma língua.

b) A tradução intralingual: a tradução dos signos verbais por outros signos verbais de outra língua.

c) A tradução intersemiótica ou transmutação: a tradução dos signos verbais por meio de sistema de signos não verbais.

No caso estudado nesse artigo, a tradução envolve não apenas signos verbais, mas ainda muitos signos não verbais. Há ainda a inserção de um novo fator: a participação ativa do receptor (jogador).

Segundo Plaza (2001:30), numa tradução intersemiótica, os signos empregados formam novos objetos, sentidos e estrutura que tendem a se desvincular da original. Portanto, é próprio da tradução intersemiótica a criação de novas realidades. No caso do jogo criado a partir de uma tradução do filme, isso se expressa na nova dimensão que os elementos dentro da trama assumem de forma a permitir a adição da participação de um novo personagem dentro dessa trama: o jogador.

Os trabalhos acerca da tradução intersemiótica para os videogames são bastante recentes, até porque os estudos acerca do videogame enquanto meio semiótico ainda estão em desenvolvimento e muito ainda existe a ser explorado. Acredito, no entanto, que esta área tende a atrair cada vez mais estudiosos, pois é notável a dimensão de seu crescimento a cada ano. Os videogames há muito deixaram de ser uma forma de entretenimento exclusiva das crianças e adolescentes, passando a atrair também o público adulto e inclusive chegando a servir como método de recrutamento das forças armadas (Lugo, 2006).

A adaptação do filme *O Poderoso Chefão* (1972) para o videogame de mesmo nome podemos considerar uma tradução intersemiótica, uma vez que os elementos de significação e a forma como o indivíduo interage com eles em cada um dos dois são diferentes. No primeiro há uma interação passiva com o enredo, sobre o qual o espectador não exerce influência alguma, enquanto que, no segundo, o jogador controla o personagem principal do enredo.

### **1.3. O impacto no receptor da mídia**

Uma outra questão de grande importância é a forma como ocorre a produção dos filmes e jogos e a recepção destes pelos usuários. Enquanto que aquele que assiste ao filme violento é um mero espectador, que não exerce influência na execução do filme onde está inserido o ato de violência, o jogador é um agente ativo da violência contida na mídia, pois cabe a ele, dependendo do videogame, promover ou fugir desses atos. Inúmeros são os jogos onde

quanto maior a violência promovida, mais pontos se acumula. Seria esta mudança de perspectiva a responsável por uma possível banalização da violência? Uma cena longa de violência em um filme pode despertar surpresa, angústia e repulsa, mas nos videogames é comum que longas sequências de luta e tiroteios despertem admiração pelo jogo, excitação e até mesmo satisfação pelo objetivo alcançado na forma de pontuações. Não é raro que essa natureza violenta dos videogames apareça na mídia como responsável por comportamentos hediondos. Exemplo recente disso foi o massacre ocorrido na escola de ensino médio Columbine, em Littleton (EUA), em 1999, quando os adolescentes Eric Harris e Dylan Klebold atiraram friamente em seus colegas. Doze estudantes e um professor foram mortos. Em seguida, os adolescentes cometeram suicídio. Cogita-se que o ato foi inspirado no *Doom* (1993), famoso jogo de tiro em primeira pessoa, um dos mais violentos na época (GURDON, 1999). No jogo, um soldado deve sobreviver matando criaturas com armas de fogo. Sua venda foi proibida, mas cópias são facilmente encontradas e disponibilizadas de forma gratuita para *download* na Internet.

No entanto, este trabalho não pretende se ater ao impacto social da violência nos jogos, mas sim sobre o impacto individual que esta violência exerce sobre cada jogador.

#### **1.4. Considerações gerais acerca de narrativas interativas**

A narrativa interativa é aquela em que o leitor/espectador/jogador influi diretamente em seu enredo. Por exemplo, em textos orais temos jogos de RPG; em textos impressos temos os livros-jogo (comumente considerados um sub-gênero dos RPGs); e em textos audiovisuais temos videogames, jogos de computador, alguns programas de TV. Segundo Murray (2003:141), o que nos cativa nas narrativas interativas, mais especificamente nos videogames, é que:

“Nos jogos, portanto, temos uma oportunidade de encenar nossa relação mais básica com o mundo – nosso desejo de vencer a adversidade, de sobreviver às nossas inevitáveis derrotas, de modelar nosso ambiente, de dominar a complexidade e de fazer nossas vidas se encaixarem como as peças de um quebra-cabeça. (...) os jogos são ações rituais que nos permitem encenar simbolicamente os padrões que dão sentido às nossas vidas.”

Para Lynn Alves (2007b:17), o videogame desencadeia um processo de catarse no jogador. Segundo a autora:

“Portanto, a crítica que se faz aos conteúdos violentos das imagens da TV e/ou videogames se relaciona com a possibilidade de tornar o espectador e/ou gamer indiferente às situações nas quais os indivíduos são vítimas de atos violentos, bem como a simplificação da resolução de conflitos mediante a agressão física.

Os jogos eletrônicos, com suas diferentes possibilidades de imersão, permitem aos usuários vivenciar situações que não podem ser concretizadas no seu cotidiano, exigindo tomada de decisão, planejamento, desenvolvimento de estratégias e antecipações que vão além do aspecto cognitivo. É possível elaborar perdas, medos e outras emoções e sentimentos sem correr riscos. A interação com os diferentes conteúdos destes dispositivos e em especial, os relacionados com a violência, não resultam em comportamentos agressivos com outros sujeitos, mas propiciam a elaboração dos aspectos subjetivos de cada indivíduo, na medida em que os jogos se constituem em espaços de catarse, nos quais a violência é uma linguagem, uma forma de dizer o não dito. Estes espaços podem se constituir também em comunidades de aprendizagem onde é possível intercambiar diferentes saberes. Portanto, a aprendizagem que é construída em interação com os games não se constitui em uma mera cópia mecânica das situações vivenciadas, mas na ressignificação que os jogadores fazem das imagens e ações presentes nos conteúdos dos jogos eletrônicos, mediante os seus modelos de aprendizagem construídos ao longo da sua estruturação como sujeito.”

Assim, entende-se também que, na narrativa interativa, o receptor (no caso dos videogames, o jogador) exerce um papel fundamental de co-autoria do enredo da obra, já que sem sua participação ativa no desenrolar desta, a trama nunca chega a ser concluída.

Com o avanço tecnológico, a qualidade das narrativas interativas presentes nos videogames também apresentou avanços consideráveis. Inspirado nas idéias de Janet Murray (2003), acredito que o processo de participação em uma narrativa interativa perpassa três fases principais, exatamente nessa ordem:

1. Imersão;
2. Agenciamento;
3. Transformação.

#### 1.4.1. Imersão: o mergulho em uma nova realidade

Imersão é o primeiro momento do jogo, em que o jogador cria ou estiliza seu personagem e começa a interagir com o jogo. Janet Murray (2003:102) define a imersão como “a experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado (que) é prazerosa em si mesma, independente do conteúdo da fantasia.” Em alguns casos, ocorre apenas no primeiro contato do jogador com o jogo. Nesse momento, o jogador aprende os comandos e apreende as leis físicas e morais básicas que regem o ambiente em que se encontra. A discussão acerca destas leis físicas e morais não é trabalhada por Murray, sendo uma idéia minha baseada em experiências pessoais diretas com os videogames e aprofundada a seguir. Os nomes “leis físicas” e “leis morais” são utilizados neste trabalho apenas para identificar alguns aspectos dentro das adaptações estudadas, não tendo necessariamente relação direta com conceitos filosóficos do que seria a moral.

As leis físicas são aquelas que definem o perigo à integridade física do personagem: de que altura ele consegue cair sem se ferir, quanto tempo consegue passar embaixo d'água sem se afogar e quanto consegue correr sem se cansar, por exemplo.

As leis morais são aquelas que limitam o comportamento do personagem: o que acontece se ele mata outro personagem? O que acontece se ele rouba um carro? Existe algum mecanismo regulador dentro do enredo (polícia, guardas)? Este mecanismo é eficiente ou deixa margem para que o personagem escape impune?

Durante a imersão, a mente do jogador começa a ajustar seu ritmo, coordenação motora e atenção para os desafios que surgirão a seguir. Também os órgãos da visão, audição e tato ajustam-se ao novo ambiente. É possível que, com o advento de novas tecnologias em um futuro não muito distante, outros órgãos sensoriais também passem a participar deste processo.

As leis físicas e morais que regem, em parte, o diálogo entre jogador e videogame serão retomadas com maior profundidade mais à frente, na seção que concerne às características do personagem de videogame.

#### 1.4.2. Agenciamento: o ser outro

Segundo Murray (2003):

“Quanto mais desenvolvido o ambiente de imersão, mais ativos desejamos ser dentro dele. Quando as coisas que fazemos trazem resultados tangíveis, experimentamos o segundo prazer característico dos ambientes eletrônicos – o sentido de agência. Agência é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas.”

A segunda fase do processo de interação com o jogo é aquela em que o jogador assume efetivamente a personalidade do personagem e passa a participar de forma direta e decisiva da narrativa do jogo. Essa fase está diretamente ligada ao conceito de interatividade do jogo, que será discutida posteriormente. Essa ainda é uma fase de descobertas, mas aqui o jogador não descobre o jogo como algo exterior a si, mas se descobre como alguém que é parte do jogo. É sobre esta fase que se desenvolve a maior parte do projeto maior em que está inserido este trabalho. Vale ressaltar que a apreensão das leis físicas e morais do novo ambiente ocorre tanto nos momentos da imersão quanto do agenciamento.

#### 1.4.3. Transformação: admirável mundo outro

Murray (2003:153) define a fase da transformação como o terceiro prazer característico do ambiente digital, sendo os dois primeiros as duas fases anteriores expostas previamente. Ela diz que “o poder de transformação do computador é particularmente sedutor em ambientes narrativos. Ele nos deixa ávidos pelo uso de máscaras, ávidos por agarrar o joystick e virar um vaqueiro ou um combatente espacial, ávidos por entrar num MUD e assumir a identidade de GarotaElfo ou PunhalNegro.” Não concordando completamente com Murray, acredito que a fase da transformação é a mais “mecânica” das três, em que, após apreender o novo mundo que se revela na tela e assumir uma personalidade dentro deste mundo, o jogador começa a interagir efetivamente com ele, seja avançando fases, completando missões, vencendo corridas ou simplesmente atacando e destruindo tudo que surge à sua frente. Minha discordância com a autora deve-se à minha crença particular de que tal

deslumbramento e ânsia em assumir a identidade de um personagem são parte ainda da primeira fase, a imersão, e que invariavelmente o jogador chegará a um estágio em que sua própria identidade estará em diálogo com a identidade do personagem, fase esta em que para o jogador o mais importante será manter ativa a dinâmica “mecânica” do jogo (de destruir, acumular pontos etc.) em detrimento de uma interpretação rica de seu personagem. Não é minha intenção aqui dizer que a autora está completamente equivocada. Apenas acredito que a fase da transformação, a última fase do processo de jogabilidade, não traz em seu foco a absorção do personagem, como na fase da imersão, mas sim o poder de ação que este personagem, sob o comando do jogador, tem sobre o mundo ao seu redor.

Nesta fase fica clara uma característica básica do processo de jogabilidade, que utilizo para delimitar a diferença entre videogames e filmes interativos:

- **Ação -> recompensa:** o processo do jogo não se resume apenas a uma sequência de ação e reação, mas sim de ação e recompensa. O jogador age dentro do jogo buscando uma recompensa sensorial, seja a sensação de vitória através do acúmulo de pontos, seja uma catarse através de um acesso de violência gratuita, seja a satisfação de sua vaidade através da incorporação de equipamentos mais bonitos e poderosos a seu personagem.

#### 1.4.4. A realidade simulada dos jogos: mundos possíveis

A qualidade de uma narrativa interativa em meio audiovisual está diretamente ligada à forma como se apresenta a realidade simulada em que essa narrativa se passa (*background*). Com o passar do tempo, mais e mais tecnologias vêm sendo desenvolvidas a fim de tornar esse mundo representado na tela cada vez mais rico de detalhes que o possibilitem ser mais verossímil e assim, conseqüentemente, que as experiências de imersão e agenciamento sejam tão profundas quanto as sensações experimentadas no mundo real.

Murray (2003:78) afirma que existem quatro propriedades essenciais do ambiente digital:

- Ambientes digitais são procedimentais;
- Ambientes digitais são participativos;
- Ambientes digitais são espaciais, e;
- Ambientes digitais são enciclopédicos.

Baseado nos estudos de Murray, acredito que a interatividade do meio é o resultado da soma dessas quatro características, conforme veremos na descrição dos mesmos a seguir.

#### 1.4.4.1. Caráter procedimental

O procedimento é a forma de agir da máquina, que segue uma programação pré-estabelecida baseada em situações pré-determinadas e estatísticas, no caso das inteligências artificiais.

#### 1.4.4.2. Caráter participativo

O caráter participativo do ambiente digital é que permite que o jogador participe do desenrolar da história. No momento em que se desenrola o jogo, são duas “vozes” que contam a história: a do jogador e a da máquina (e, dentro desta última, a da equipe de desenvolvimento do jogo). Ou seja, a interatividade é uma combinação de características de ordem tanto procedimentais quanto participativas.

#### 1.4.4.3. Caráter espacial

Essa interatividade necessariamente ocorre em um determinado espaço. Segundo Murray (2003): “Os meios lineares, tais como livros e filmes, retratam espaços tanto pela descrição verbal quanto pela imagem, mas apenas os ambientes digitais apresentam um espaço pelo qual podemos nos mover.”

Esse espaço é determinado pelo que chamamos *engine* do jogo. *Engine* é o conjunto de mecanismos que determinam a dinâmica do jogo, incluindo as leis da física, resistência biológica do personagem, espaço, tempo, conceitos de moral e comportamento dos outros personagens presentes no jogo (independente de sua relevância na trama) etc.

Ainda segundo Murray (2003): “A qualidade espacial do computador é criada pelo processo interativo da navegação.”

#### 1.4.4.4. Caráter enciclopédico

O ambiente digital, por ser um simulacro adaptado a partir da realidade, é capaz de trazer incorporado a si todas as outras mídias. Em *GTA*, por exemplo, é possível jogar videogame na casa do protagonista e em algumas localidades espalhadas por San Andreas, cidade fictícia onde se passa o jogo.

Ainda, a quantidade de informações a serem acessadas e apreendidas durante a partida é cada vez maior. É difícil encontrar um videogame de guerra atual no qual não se aprenda a manusear um rifle de longo alcance e as peculiaridades de algumas armas (qual é melhor para cada situação, quais aceitam alguns acessórios, como silenciador etc.).

O caráter enciclopédico dos ambientes digitais é o “acabamento” que o reveste de verossimilhança e estreita cada vez mais o limite entre o mundo real e o mundo virtual dos jogos.

### 1.5. Os videogames

Um videogame é um aparelho eletrônico capaz de executar jogos eletrônicos, que por sua vez podem estar contidos em cartuchos, na própria memória do aparelho, em CDs, DVDs ou ainda *Blu-rays*. É possível interagir através de comandos dados por meio de um controle, usualmente chamado de *joystick*. As informações dos jogos são processadas no interior do aparelho e disponibilizadas aos jogadores com o auxílio de uma interface gráfica,

apresentada em algum dispositivo de vídeo. O videogame foi criado por estudantes universitários que utilizavam os computadores da faculdade para realizar programações com fins de entretenimento.

Desde cedo existem jogos contextualizados e com enredo digno de uma série de animação. Esses jogos são caracterizados como RPGs e algumas séries são famosas até hoje, como, por exemplo, *Final Fantasy* (1987-atualidade), que iniciou nos consoles da Nintendo e hoje continua nos Playstations 1 e 2 da Sony. Esta série de jogos já teve duas adaptações para o cinema, uma com enredo independente e outra, mais recente, com base no sétimo jogo da série, lançado inicialmente no Playstation 1 e agora re-lançado no Playstation 2 com algumas melhorias técnicas.

#### 1.5.1. A tecnologia e o enredo nos dos jogos de videogame

A Linguística ainda é pouco explorada no que concerne à sua atuação nos jogos de videogame, apesar da popularidade e sofisticação destes. Porém, os videogames e as formas de interação linguística e semiótica entre os jogadores estão ficando cada vez mais sofisticados, à medida que a tecnologia dos próprios consoles de videogame também se aprimora. Consoles como o Bit System e o Master System, de 8 bits, ofereciam poucas opções durante o desenvolvimento dos jogos a seus criadores, uma vez que o console oferecia poucos recursos audiovisuais e os cartuchos, onde o jogo ficava armazenado, careciam de capacidade de armazenamento de dados. Sendo assim, os jogos eram bastante simplórios em sua jogabilidade e o enredo não recebia muita atenção, sendo muitas vezes inexistente, como nas primeiras versões de *Tetris* (1985), *Pacman* (1980) e *Bomberman* (1983), por exemplo. Para entender melhor este processo, vamos recapitular de forma breve a história dos videogames.

##### 1.5.1.1. As 7 gerações de videogames

O surgimento e o desenvolvimento das narrativas interativas nos videogames estão diretamente ligados à tecnologia empregada no momento da

criação dos jogos. Assim, é necessário compreender um pouco da história dos videogames para entender como se dá o desenvolvimento destas narrativas.

O primeiro videogame surgiu como uma tentativa de criar uma televisão interativa, na década de 70. O primeiro jogo a ser criado chamava-se *Pong* (1972). Aí teve início a primeira geração de videogames. Nesta pesquisa, não estão sendo levados em consideração os jogos para computador. Os videogames aqui mencionados limitam-se aos aparelhos utilizados em conjunto com o aparelho de televisão. É importante mencionar isto porque já existiam jogos com narrativas interativas elaboradas antes de *Pong* (1972), como por exemplo, *Zork* (1979), desenvolvidos e executados em computadores do MIT (EUA).

A segunda geração surge também na década de 70, com o primeiro videogame programável, o *Fairchild Channel F* (1976), no qual era possível alterar a velocidade, pausar o jogo e executar outros comandos semelhantes àqueles presentes em um aparelho de DVD. Também nessa época surgem as primeiras críticas ao conteúdo violento dos videogames, com o lançamento de *Death Race* (1976), o precursor do *Carmageddon* (1997), jogo que causou polêmica por possibilitar que o jogador atropelasse pedestres com um carro de corrida a fim de acumular pontos.

A terceira geração surge na década de 80. Os videogames, ainda desacreditados quanto ao seu potencial mercadológico, eram vendidos como acessórios para aparelhos de televisão. Foi essa geração que mostrou os videogames como uma mídia independente e trouxe o popular *Super Mario Bros* (1985), um grande sucesso que deu origem a uma sequência enorme de videogames que se perpetua até os dias de hoje. Esse jogo já traz consigo elementos de uma narrativa propriamente dita, onde um personagem (Mario) desempenha um papel em um enredo (salvar a princesa do perverso monstro Koopa).

As narrativas interativas exibidas em monitores já existiam nos jogos de computador desde a década de 70, quando foi lançado o jogo *Zork* (1979), mas tratava-se de um texto corrido em que o jogador fazia escolhas, e não de uma simulação audiovisual.

Na quarta geração dos videogames, uma nova polêmica. Surge o *Game Genie*, acessório que permite trapacear nos jogos, obtendo, por

exemplo, vidas infinitas. Isso gera brigas judiciais entre a Nintendo, uma das maiores fabricantes de videogames, e os produtores do acessório. Essa é a geração dos videogames de 16 bits, marcada pela rivalidade entre Sega, representada pelo personagem Sonic e o console Mega Drive, e Nintendo, representada pelo Super Mario e o console Super Nintendo (SNES).

Ainda na quarta geração começam a surgir narrativas mais elaboradas em que jogadores assumem o papel de personagens cada vez mais bem elaborados, cujo processo de construção conta com a participação do jogador. Séries como *Final Fantasy*, da Nintendo (1987 – atualidade) e *Phantasy Star*, da Sega (1987 – atualidade) são admiradas por legiões de fãs.

Surgem também nessa época os primeiros consoles compatíveis com CDs. Já existia então a possibilidade de gravar o progresso em um jogo e continuar do ponto gravado em uma partida posterior. Alguns jogos chegam a levar semanas para serem “finalizados” (jogados até o último estágio, fase ou final do enredo).

A quinta geração teve início em 1993 com os consoles de 64 bits e o advento de jogos 3D. Em 1998 surge a sexta geração com os consoles de 128 bits (Playstation 2, Dreamcast etc.). Os jogos começam a ser armazenados também em DVD. Os dois jogos que marcam essa geração são *HALO: Combat Evolved* (2001), campeão de vendas, e o polêmico *Gran Theft Auto – San Andreas* (2004)<sup>15</sup>, proibido em diversos países por causa de seu teor violento e apologia ao crime.

A *engine* (tecnologia empregada na criação do videogame) de *GTA* (2004) (*Gran Theft Auto*) revoluciona o mundo dos games ao possibilitar maior liberdade de movimento e ação aos jogadores em um ambiente 3D. Na verdade, outros jogos já haviam seguido essa linha, mas apenas em ambientes 2D ou sem tanta liberdade de ação (e violência) quanto *GTA*.

O videogame *O Poderoso Chefão* (2006), que também faz parte da sexta geração dos videogames, utiliza a mesma *engine* de *GTA*, mas dá uma liberdade muito maior de movimentos ao personagem, principalmente nos momentos agressivos do jogo (combate, intimidação, extorsão etc.).

---

<sup>15</sup> Outra denominação utilizada para este jogo será a sigla *GTA*, utilizada também por revistas especializadas e no meio social dos jogadores de videogames.

A sétima geração começou em 2005, com o novo console da Microsoft, o Xbox 360. A Nintendo lançou o Wii em 19 de Novembro de 2006 no Japão e a Sony com seu Playstation 3, lançou em 11 de Novembro de 2006 no Japão, e 17 de Novembro de 2006 nos EUA.

Wii e Playstation 3 têm *joysticks* com sensores de movimento, para "revolucionar a forma de jogar", apesar de a Nintendo ter apostado mais nestes sensores do que a Sony, uma vez que permite muito maior variedade de movimentos, enquanto a segunda descrita melhorou os gráficos, tornando-os incrivelmente realistas e introduziu sistema *Blu-ray*. O sistema patrocinado pela Microsoft no seu console, Xbox 360 é o HD-DVD, capaz de armazenar até 25 GigaBytes de dados em uma única camada, contra 60 GigaBytes do *Blu-ray* em camada dupla. O HD-DVD é patrocinado também por empresas como a Toshiba, Sanyo, RCA, Microsoft, Intel. Já o *Blu-ray* conta com empresas como a Sony, Philips, TDK, Sun Microsystems, Dell, Pioneer e Apple.

## 1.6. A violência

De acordo com Michaud (1986:7), os dicionários contemporâneos definem violência como: a) o fato de agir sobre alguém ou de fazê-lo agir contra sua vontade, empregando a força ou a intimidação; b) o ato através do qual se exerce a violência; c) uma disposição natural para a expressão brutal dos sentimentos; d) a força irresistível de uma coisa; e) o caráter brutal de uma ação

Michaud (1986:10) diz ainda que existem dois aspectos da violência: um elemento de força física identificável com seus efeitos, e um outro, mais imaterial, de transgressão, vinculado ao dano a uma ordem normativa. Como dano físico, a violência é facilmente identificável; como violação de normas, quase qualquer coisa pode ser considerada uma violência. Tal situação provoca a dificuldade de se definir a violência – e também a diversidade das definições propostas.

No caso dos videogames, essa violência aparece representada através de situações simuladas em um mundo virtual. Ou seja, é uma forma de violência socialmente aceita, pois não há vítimas reais do ato violento, mas

existe o agente causador da violência no jogador que controla a personagem do jogo.

#### 1.6.1. A violência virtual e a violência real

Uma questão de grande importância é a mudança na forma como a violência é percebida pelos usuários dos filmes e jogos. Enquanto que aquele que assiste ao filme violento é um mero espectador, que não exerce influência sobre o ato de violência, o jogador é um agente ativo da violência contida na mídia, pois cabe a ele, dependendo do objetivo do jogo, promover ou fugir desses atos. Inúmeros são os jogos onde quanto maior a violência promovida, mais pontos se acumula. Seria esta mudança de perspectiva a responsável por uma possível banalização da violência? Uma cena longa de violência em um filme pode despertar surpresa, angústia e repulsa, mas nos videogames é comum que longas sequências de luta e tiroteios despertem admiração pelo jogo, excitação e até mesmo satisfação pelo objetivo alcançado na forma de pontuações.

Um dos fatores determinantes para o sucesso dos jogos atualmente é o realismo de suas imagens e sons. A estética realista dos jogos somada ao alto grau de violência presente leva os jogadores a experimentarem situações muito próximas da vida real. Essas situações de violência simulada (violência virtual) acabam por desencadear um efeito de catarse, e ao mesmo tempo são uma resposta à espetacularização da violência real por outros meios de comunicação, como o cinema e a música.

Numa sociedade contemporânea onde a violência é tratada como espetáculo (vide os programas jornalísticos com notícias sensacionalistas sempre repletos de violência), as situações virtuais proporcionadas pelos videogames são uma saída que o indivíduo encontra para se situar dentro desse espetáculo, visto que, como explica Murray (2003:156):

Nos jogos temos a oportunidade de representar nossa relação básica com o mundo: nosso desejo de superar as adversidades, de sobreviver as derrotas inevitáveis, de dar forma a nosso entorno, de dominar a complexidade e de fazer com que as nossas vidas se encaixem como quebra-cabeças.

Esse mecanismo funciona como uma forma de expressar para si mesmo e para os outros uma identidade idealizada que o jogador assume. Assim, além dos personagens criados para os jogos, existe também uma busca por sentir-se na pele de personagens célebres, principalmente os oriundos do cinema (por exemplo, nos jogos *Scarface The World is Yours* (2006) e *The Godfather: The Game* (2006)) e da música (*Guitar Hero 1* (2005) e *Guitar Hero 2* (2006)).

Também é importante ressaltar o notável sucesso dos jogos *on-line* que levam jovens a lotar *cybercafés*, onde passam dias e noites a trocar tiros dentro de realidades virtuais. Estes jogos geralmente apresentam um enredo de disputa entre indivíduos e/ou grupos. Os indivíduos assumem apelidos, ou *nicknames*, e muitas vezes se reúnem em grupos, comumente chamados clãs, que podem ainda vir a se unir em alianças contra outros indivíduos, grupos e alianças. Aqui é bastante perceptível a presença da violência como forma de expressão e auto-afirmação do indivíduo frente à sociedade. É comum que os clãs agrupem apenas pessoas de determinada nacionalidade, que moram em determinada comunidade ou que vivem uma mesma realidade social. Um dos jogos mais famosos é o *Ragnarok*. Interessante frisar que existem versões das séries *Phantasy Star* (1987 – atualidade) e *Final Fantasy* (1987 – atualidade), nas quais inicialmente apenas um jogador participava, criadas exclusivamente para as partidas *on-line*. Jogos como *Diablo II* (2002), para uso em computadores pessoais, exploram a cooperação entre os vários jogadores, de forma que as fraquezas de um personagem são compensadas pelas habilidades de outro, estimulando assim uma interação cooperativa. Em *Ultima On-line* (1997), por exemplo, o jogador pode assumir um personagem comerciante, cujo objetivo é suprir as necessidades de outros jogadores e acumular riquezas que ele utiliza para obter poder e influência sobre os demais, o que compensa sua menor habilidade para o combate.

## Capítulo 2 – O Personagem

### 2.1. A adaptação do personagem

A diferença mais notável entre filmes e videogames talvez seja a possibilidade de, no segundo, o receptor (jogador) intervir diretamente no desenrolar do enredo. No entanto, uma análise profunda dessa característica levantará algumas questões que merecem atenção:

1. Nem todos os videogames possuem mais de um final para seu enredo. Assim, ainda que o personagem possa escolher dentre dezenas de maneiras diferentes para derrotar seus adversários e superar as adversidades, o final da história será sempre o mesmo se o jogador jogar o videogame até o final.

2. Existem filmes com mais de uma versão do final (*Stigmata* (1999) e *Hitman* (2007), dentre outros), ou seja, o espectador pode escolher um final diferente, ainda que sua intervenção no desenrolar do enredo seja mínima, já que esta ocorre apenas no momento em que ele efetiva sua escolha através do controle-remoto do aparelho.

Portanto, o foco da adaptação do personagem não se dá necessariamente na forma como esse personagem se insere no enredo da história, mas, como se estabelece a relação entre o espectador ou jogador com esse personagem.

O protagonista do filme é aqui visto como um outro, um objeto, em diálogo com o sujeito, o espectador, que estabelece com o primeiro uma relação, seja esta de simpatia, antipatia, curiosidade etc., através da qual se insere em um universo também outro, o universo do objeto, no caso o filme. Essa inserção se dá através da forma como o protagonista se situa no filme, seja a partir de uma narração em primeira pessoa, do ponto de vista de outros personagens, etc. O que ocorre, em suma, é que o protagonista é o elo que liga o espectador ao filme.

O mesmo ocorre no videogame. O protagonista será a ponte que ligará o mundo do jogador ao mundo do videogame e que ele deverá atravessar para que possa se inserir nesse novo universo. No entanto, essa

inserção não se dará da mesma forma, pois a relação existente entre o personagem fílmico e o personagem de videogame com o espectador/jogador não se dá da mesma forma.

Na relação entre espectador e personagem fílmico ocorre que o espectador é um sujeito e o personagem um objeto exterior a ele, como duas pessoas diferentes. O espectador pode nutrir sentimentos acerca do personagem, mas não pode modificar quem ele é ou sua maneira de agir enquanto assiste ao filme. Na relação entre o jogador e o personagem de videogame, ambos são o sujeito, um só personagem simbiótico, resultado da soma do caráter procedimental do videogame com o caráter participativo do jogador, que se faz sentir nesse personagem a partir de suas escolhas, desde o momento de escolha e criação do personagem, quando o jogo oferece esse recurso (*Street Fighter Anniversary Collection* (2004), *The Godfather: The Game* (2006), dentre outros), até o processo do jogo em si, quando o jogador incorpora o personagem através da imersão, agenciamento e transformação, assumindo para si o controle do mesmo e influenciando direta e imediatamente sobre suas atitudes.

### 2.1.1. O personagem simbiótico

Como dito anteriormente, o personagem de videogame é o resultado da interação entre o jogador, dentro do caráter participativo do jogo, e o caráter procedimental do videogame.

Essa interação traz dentro de si todo um conjunto de signos e possibilidades de customização pré-estabelecidos pela equipe de desenvolvedores do jogo. Assim, esse personagem seria o resultado de uma complexa equação com diversas variáveis, incluindo a subjetividade do jogador, o que o torna exclusivo não apenas para cada jogador, mas sim para cada partida.

Murray (2003:129) denomina o poder determinante de intervenção do jogador no enredo do videogame como o “prazer participativo”.

No entanto, apesar das ilimitadas possibilidades de construção do personagem, esse processo encontra limites na mesma medida do conjunto de

características disponíveis para serem adicionadas, subtraídas e modificadas nesse mesmo personagem e no mundo virtual em que se encontra. Como já enunciado há muito por Wittgenstein (1968, aforismo 5.6): “Os limites da minha linguagem denotam os limites de meu mundo.” Assim, sendo o videogame uma narrativa, ainda que complexa, interativa e enciclopédica, ele ainda encontra-se limitado ao diálogo dos signos presentes dentro de seu mundo com os que existem no mundo do jogador. O que o torna tão rico não é apenas o jogo em si, mas a subjetividade do jogador presente nesse processo. Como nas brincadeiras de faz-de-conta, onde a criança finge ser o herói de sua história preferida em um enredo construído em sua mente que mistura características do mundo almejado (o mundo do herói) com o mundo real, nos videogames o processo é o mesmo, porém com o suporte da máquina para tornar essa experiência ainda mais realista e menos pautada apenas na imaginação.

O videogame cria um ambiente que favorece a sensação ilusória de liberdade e autonomia quando, na verdade, as escolhas são pré-estabelecidas por ele a partir do momento em que todas as opções disponíveis de customização provêm dele e todas as ações ocorrem num universo criado por ele onde apenas ações previstas por seu caráter procedimental tornarão possível o avanço no enredo.

Assim, sendo o personagem o resultado de uma soma entre jogador e videogame, cabe questionar até onde o jogador é livre para criar o personagem e quanto é influenciado pelas opções disponibilizadas pelo videogame; o confronto entre os valores do jogador e do videogame; até onde o jogador é responsável pelas atitudes do personagem e até onde o próprio videogame toma essas decisões, influenciando assim no resultado final das ações que ocorrem no jogo e influenciando a forma como temas como a violência são apreendidos pelo jogador.

### 2.1.2. A construção do personagem de videogame

Nas narrativas interativas orais, cujos exemplos mais conhecidos são os jogos de RPG de mesa, os únicos limites para a concepção do personagem são os limites próprios do universo onde se dá o desenrolar da



Figura 1: Tela de criação de personagem em *The Godfather: The Game* (2006)

história, já que todas as características físicas e psicológicas são oriundas da mente dos jogadores ou de negociações com o narrador do jogo. Ou seja, a liberdade no momento da criação do personagem é quase absoluta. RPGs (*Role Playing Games*, ou jogos de interpretação de papéis) de mesa são jogos em narrativas interativas orais

onde existe um narrador, responsável por contar a história e descrever o ambiente, bem como fazer serem cumpridas as regras do jogo, e um grupo pequeno de jogadores, normalmente composto por três a seis pessoas, que participam como protagonistas dessa narrativa tomando decisões que determinam o desenrolar da história.

Já nas narrativas interativas impressas, cujos exemplo mais comuns são os livros-jogo, na maior parte das vezes o personagem já está criado quando é iniciada a história. Nos livros-jogo, ao final de cada acontecimento são ofertadas ao jogador escolhas com números correspondentes ao parágrafo para o qual o jogador deverá prosseguir a fim de continuar a história. Assim, cada escolha leva a um desfecho diferente. Cabe ao jogador apenas incorporar e interpretar o personagem. Sua liberdade no processo de criação do mesmo é mínima, limitando-se à sua participação enquanto ator dentro de um espetáculo cujo desfecho dependerá de suas escolhas. Em alguns videogames mais modernos, o que ocorre é o intermédio entre esses dois extremos: o jogador tem liberdade para criar o personagem escolhendo características de dentro de um conjunto disponibilizado pelo videogame. Em *The Godfather: The Game* (2006), por exemplo, são dezenas de características diferentes, desde tamanho e cor dos olhos até as peças de roupa, sendo possível ainda determinar o corte e a cor de cada peça. Assim, tem-se uma quantidade virtualmente infinita de possibilidades de personagens diferentes. No entanto, para cada detalhe existe uma gama finita de opções. O personagem não pode ter cabelos longos à altura da cintura, por exemplo, ou vermelhos. Sua compleição física não pode ser de alguém magro, velho ou baixo demais (possíveis denotações de

fraqueza dentro do universo do videogame, já que algumas das vítimas do personagem apresentam essas características). Em outros jogos, principalmente nos *shooters*, na maior parte das vezes as opções resumem-se às cores do uniforme e armas utilizadas (por exemplo, os jogos da série *SOCOM: US Navy SEALs* (2002) e *Tom Clancy's Rainbow Six* (1998)). O termo *shooters* é utilizado por Murray (2003) para designar os jogos nos quais a jogabilidade resume-se basicamente a atirar e eliminar adversários, com algumas poucas variações nesse processo. *The Godfather: The Game* (2006), por exemplo, pode ser considerado um jogo do gênero *shooter* no qual também é necessário estabelecer uma comunicação verbal com diversos personagens dentro desse universo. Apesar de sensação de liberdade que se tem no momento de criação do personagem, o que ocorre na verdade é um direcionamento a um padrão específico de aparência e comportamento, ainda que bastante abrangente. Essa limitação é vista neste trabalho como uma



Figura 2: Ângulo da câmera em *The Godfather: The Game* (2006)

relação onde a característica funciona como um índice da violência expressa no jogo, uma vez que determinadas representações também sugerem determinados comportamentos a serem adotados durante a partida. O termo “índice” é aqui utilizado segundo a definição de C. S. Peirce, na qual índice é aquele

que estabelece uma relação direta com a idéia ou coisa que é representada por ele, neste caso os trajes próprios para o combate e a violência do mesmo.

No caso de *The Godfather: The Game* (2006), essa relação é expressa explicitamente nas atitudes que o personagem deve tomar para alcançar seu objetivo, pois até mesmo após o processo de criação, durante a partida propriamente dita, as opções de interação com o ambiente e outros personagens e os ângulos de visão não apenas incitam claramente, mas até limitam o jogador a um padrão comportamental agressivo, inclusive com requintes de crueldade. Os ângulos de visão aqui citados seriam o equivalente

aos planos da câmera do cinema dentro dos videogames. Em *The Godfather: The Game* (2006), o ângulo da câmera pode ser modificado à vontade, mas a maior parte do tempo permanece por trás do personagem, em terceira pessoa, o que instiga, além de uma imersão mais profunda, um sentimento de solidão em um ambiente onde a qualquer momento pode-se sofrer um ataque ou uma ameaça, já que os adversários estão por toda parte esperando apenas uma oportunidade para incitar um combate ou mesmo atacar sem nenhum aviso prévio.

Nas revistas especializadas, como *Supergamepower* e *Playstation*, o termo “visão em terceira pessoa” é utilizado para descrever a posição da câmera exterior e por trás ou de um dos lados do personagem, em oposição ao termo “visão em primeira pessoa”, utilizado para descrever a posição da câmera de dentro dos olhos do personagem. No entanto, Murray (2003:143) descreve três ângulos principais de visão, a saber:

- Perspectiva de observador: quando a câmera está em uma posição exterior ao personagem, como nos jogos *Mortal Kombat* (1992), *Tomb Raider* (1996) etc.;
- Perspectiva localizada enquanto se opera o personagem: muito comum em jogos de corrida onde se tem a sensação de estar dentro do veículo e pode-se ver o espelho retrovisor, volante e outras partes do mesmo, como em jogos de corrida (*Need for Speed* (1997) e *Gran Turismo* (1997), por exemplo);
- Perspectiva de um ponto de vista em primeira pessoa: quando vemos o mundo do videogame através dos olhos do personagem, como em *Doom* (1993), *Quake* (1996), *Black* (2006) etc.



Figura 3: CG da morte de Sonny Corleone em *The Godfather: The Game* (2006)

vários ângulos de câmera utilizados a estas três classificações apenas, sem deixar de lado muitos dos significados expressos pela escolha deste ou daquele ângulo. Isso sem contar as cenas em CG (termo utilizado para designar as sequências de animação que se interpõem entre estágios ou sequências de interação do jogo), que seguem exatamente os mesmos padrões das cenas de filmes, sendo que muitas vezes são realmente cenas de filmes transportadas para dentro do videogame, como ocorre em *The Godfather: The Game* (2006).

Estes pontos de vista também têm papel fundamental na criação do personagem, uma vez que eles determinam como este personagem vai interagir com o mundo ao seu redor.

Em *The Godfather: The Game* (2006), o ângulo em terceira pessoa por trás do personagem sugere um foco maior no que está mais próximo a ele, intensificando a sensação de imersão em momentos em que se faz necessário ameaçar e torturar vítimas a fim de realizar extorsões.



Figura 4: Ponto de vista em terceira pessoa em *The Godfather: The Game* (2006)

No entanto, a classificação mais apropriada, em minha opinião, seria a mesma utilizada nos estudos de cinema, uma vez que muitos videogames já utilizam os mesmos recursos de áudio e vídeo destes, como por exemplo a série *Resident Evil* e *Rule of the Rose* (2006), nos quais seria impossível limitar os

Em *God of War 2* (2007), é também utilizada a visão em terceira pessoa, mas desta vez de um ponto mais distante do personagem, pois neste jogo ele precisa degladiar-se com vários oponentes ao mesmo tempo, alguns dos quais de tamanho gigantesco, então se faz necessária uma estratégia diferente, que seria prejudicada por um ponto de vista próximo demais do personagem, como no exemplo supracitado.



Figura 5: *God of War 2* (2007)

Já em simuladores, como os jogos de corrida ou de combate aéreo, o que ocorre é a possibilidade de se alternar entre visões de dentro e de fora do veículo ou ainda uma visão de fora em que os indicadores estejam visíveis para que se possa obter uma melhor orientação do estado do veículo controlado. A função disso é que se possa escolher o melhor ponto de vista para cada situação. Um bom exemplo é o jogo *Ace Combat 5: The Unsung War* (2004).



Figura 6: Ponto de vista exterior e com indicadores em *Ace Combat 5: The Unsung War* (2004)

2.1.3. O confronto entre os valores do jogador e os do videogame e os papéis do jogador e do videogame nas decisões e atitudes adotadas durante a partida.

Ao assumir o papel do personagem e adentrar no mundo do videogame, o jogador se depara imediatamente com diferenças entre os limites entre seu mundo e o mundo representado na mídia. Por ora, vou me deter em apenas duas categorias desses limites, desenvolvidas aqui a fim de possibilitar uma compreensão mais clara deste estudo: os limites físicos e os limites morais.

Denomino limites físicos do personagem de videogame aqueles aspectos que dizem respeito ao seu “corpo” dentro do universo do videogame. Quanto rápido ele pode correr? Quanto tempo pode ficar submerso sem se afogar? Qual o limite de altura da qual se pode cair sem se machucar? Alguns jogos, como *The Godfather: The Game* (2006) e *Gran Theft Auto: San Andreas* (2004), possuem personagens controlados pelo jogador que podem desenvolver habilidades e resistência física, que algumas vezes inclusive modificam sua aparência, tornando-o mais gordo, musculoso, esguio etc. Esses limites físicos são percebidos e assimilados pelo jogador ainda durante o processo de imersão, o primeiro dos três processos que ocorrem durante a interação com o videogame: imersão, agenciamento e transformação (Murray, 2003, parte 2). Apenas após assimilar estes limites o jogador será capaz de efetivamente dar início ao processo de agenciamento, quando os traços de sua personalidade mesclam-se aos traços da personalidade do personagem, formando assim um personagem simbiótico.

No entanto, os limites morais que aqui procuro definir exercem uma influência muito maior sobre a formação desse personagem simbiótico. Por



Figura 7: Roubo de carro em Gran Theft Auto: San Andreas (2004)

limites morais me refiro ao que é possível fazer dentro do jogo e como determinadas atitudes são toleradas dentro desse universo. Ora, se um personagem possui habilidades de combate, e apenas através do combate ele pode avançar na trama do jogo, então as opções do jogador resumem-se a assumir um comportamento agressivo dentro do videogame ou simplesmente não jogá-lo. Alguns jogos, como *True Crime* (2006), exploram bem esses limites morais. Em *True Crime* (2006), o jogador incorpora um policial que deve combater o crime nas ruas de Nova Iorque. A cada ocorrência, cabe ao jogador decidir se agirá como um bom policial (declarando voz de prisão, evitando usar armas de fogo ou violência desnecessária) ou mau policial (abusando de sua autoridade, utilizando força excessiva e até plantando evidências nas cenas dos crimes).

Em *Gran Theft Auto: San Andreas* (2004), o jogador assume o papel de um criminoso que acaba de retornar à sua cidade natal, San Andreas, e deve ajudar sua gangue a reconquistar sua posição dentro do submundo, além de outros objetivos principais e secundários. Nesse jogo, o personagem pode cometer os mais diversos crimes, e esse é o único modo de avançar em seu enredo. Além do mais, a tolerância para tal comportamento é bastante ampla, mas não ilimitada. Se o jogador sair matando tudo que encontra pela frente, logo terá a polícia, o FBI, a CIA e até o exército em seu encalço, dependendo da gravidade e do estrago causado com suas atitudes. No entanto, após roubar um carro ou assassinar uma pessoa na rua, muitas vezes nada acontece ou então a polícia inicia uma perseguição da qual é relativamente fácil escapar caso se domine os comandos do videogame. Essa tolerância ampla mas não total ao crime funciona como um incentivo à violência dentro do jogo muito mais do que se não houvesse repressão nenhuma a esse tipo de comportamento, porque incita o jogador a cometer crimes cada vez mais elaborados e violentos a fim de tentar superar a perseguição cada vez mais implacável dos agentes da lei no mundo do jogo.

Murray (2003:3) afirma que “ele (o videogame) proporciona um espaço seguro para que nos confrontemos com sentimentos perturbadores que, de outro modo, preferiríamos suprimir; permite que reconheçamos nossas fantasias mais ameaçadoras sem que sejamos paralisados por elas.” Já Alves (2004:81) vê essa expressão de violência como um processo de catarse e

coloca isso da seguinte forma: “(...)os jogos eletrônicos, independente dos seus conteúdos, se constituem em espaços de catarse, nos quais os sujeitos podem ressignificar seus diferentes medos, anseios, desejos, sentimentos agressivos ou não”.

Por outro lado, Douglas A. Gentile e J. Ronald Gentile (2007), em seu artigo *Violent Video Games as Exemplary Teachers: A Conceptual Analysis*, em que analisam as relações entre videogames e aprendizado, afirmam que existem cada vez mais evidências científicas que demonstram que videogames violentos estão ligados a aumentos em comportamentos, sentimentos e cognições violentas, citando inclusive os trabalhos de Anderson e Bushman (2001); Anderson (2004); Anderson et al. (2007) e Gentile e Stone (2005). Eles demonstram em seu trabalho que a repetição de atitudes violentas dentro dos jogos estimulam um comportamento semelhante também na vida cotidiana dos jogadores porque os videogames utilizam os mesmos procedimentos pedagógicos de aprendizado, cognição e instrução. Assim, ao jogar um videogame violento, o jogador estaria também assimilando um comportamento violento da mesma forma que assimila conhecimento em seu processo de aprendizado, e ainda de uma maneira muito mais eficaz do que a maior parte dos métodos de ensino, segundo o mesmo artigo, porque o videogame tem uma interface atraente e que proporciona estímulos constantes ao jogador para dar continuidade a esse processo, de uma maneira que raramente se encontra nas salas de aula.

Então, se o jogador necessariamente precisa tomar atitudes violentas para avançar no enredo do jogo, se existe um estímulo a esse comportamento por parte do jogo e ainda um processo de aprendizado por trás disso tudo, a violência parece possuir um papel determinante dentro dos enredos dos jogos aqui analisados. A outra opção seria simplesmente não jogar o videogame, mas essa hipótese não está em questão aqui e os motivos que levam uma pessoa a assumir o papel de jogador de um videogame violento não são parte da problemática deste trabalho.

#### 2.1.4. O diálogo entre jogador e videogame e o personagem simbiótico como resultado dessa interação

O processo de criação do personagem de videogame tem a natureza de um diálogo entre o jogador e o videogame, no qual o jogador projetará seus desejos para dentro do meio, onde, quando possível, o personagem será criado, em um primeiro momento, como a expressão desses desejos através das escolhas de características da aparência física do personagem. No momento da criação do corpo físico do personagem já tem início o diálogo, pois o jogador deverá escolher essas características dentre as opções ofertadas pelo videogame. Assim, essa aparência seria um consenso entre jogador e videogame onde cada detalhe escolhido guarda dentro de si uma relação de representação dos anseios do jogador.

No momento seguinte, quando tem início a dinâmica do jogo em si, o diálogo será entre a vontade do jogador de agir dentro do mundo do videogame e os mecanismos de ação disponibilizados pelo próprio videogame para que o jogador realize o processo de interação com mundo em que está inserido, desencadeando assim a dinâmica que levará ao progresso dentro do enredo do jogo. Nesse momento tem início o processo de imersão, quando o jogador apreende os limites físicos do personagem e se familiariza com os comandos que deverá executar para que o personagem realize determinadas ações.

Após isso, quando o jogador já sabe o que é possível fazer dentro do videogame, o próximo diálogo é entre o que ele deseja fazer, o que ele é estimulado a fazer e as consequências desses atos resultantes do seu desejo frente ao estímulo, o como fazer, dentro do universo do videogame. Aqui entra em questão a permissividade moral do jogo em diálogo com o desejo do jogador de purgar seus sentimentos patogênicos que não podem ser expressos em sua vida cotidiana.

Assim, o personagem de videogame é o produto de uma série de diálogos entre várias características pessoais do jogador e peculiaridades do videogame, uma simbiose desses diversos aspectos que toma forma no universo a ser explorado durante a partida.

A problemática da violência nos videogames surge a partir do momento em que essa violência extrapola os limites desse mundo de fantasia

da mídia e passa a habitar também a vida cotidiana do jogador, afetando a forma como ele interage com o mundo real e a sociedade. Ela extrapola esses limites porque é “aprendida” pelo jogador enquanto ocorre a partida. O resultado, o personagem simbiótico, não fica restrito apenas ao universo de ficção do videogame, mas acompanha o jogador mesmo após a partida na forma do aprendizado adquirido. Ele se mescla, de alguma forma ainda não muito clara, à identidade do próprio jogador, de modo que seria necessário um novo estudo voltado para esta questão para que este processo ficasse mais claro.

## Capítulo 3 - Cenário

### 3.1. A adaptação do cenário

Não menos importante que a adaptação do personagem protagonista é a adaptação do cenário onde se passa a história. Na verdade, no processo de criação de um videogame, a criação do cenário seria uma espécie de conjunto maior, dentro do qual serão inseridos personagens e enredo. Isso porque o videogame será todo descrito, antes e durante seu processo criativo, num documento comumente chamado gamedoc. Cada videogame tem seu gamedoc. Segundo ASSIS (2007), “o gamedoc ou gamespec (especificações do *game*) é o documento que ancora todas as idéias que deverão nortear gráficos, interfaces, ações, diálogos e premiações.” Ou seja, é criado o ambiente (ou mais de um, dependendo do videogame) e neles são inseridos diversos elementos. Tudo isso fica registrado no gamedoc.

Um gamedoc simples apresenta as características do videogame na seguinte estrutura:

```

{{cite video game
| título =
| produtor =
| publicadora =
| data =
| plataforma =
| versão =
| nível =
| língua =
| isolang =
| citação =
}}

```

No entanto, é também comum o uso em linha:

```

{{cite video game |título= |produtor= |publicadora= |data=
|plataforma= |versão= |nível=
|língua= |isolang= |citação=}}

```

Um exemplo de gamedoc, do videogame *Halo 3*, segue abaixo:

```

{{cite video game
|title=[[Halo 3]]
|developer= [[Bungie]]
|publisher=[[Microsoft Game Studios]]
|date=2007-09-25
|platform=[[Xbox 360]]
|version=1.0
|level=The Storm
|language=
|isolang=
|quote='''Arbiter''': More Brutes? / '''Master Chief''': Worse.
}}

```

Vale salientar que num gamedoc são obrigatórios os parâmetros “título” e “desenvolvedor”. Todos os outros podem ser eventualmente omitidos.

As informações contidas em cada parâmetro são:

- Título: o nome do videogame;
- Desenvolvedor: os responsáveis pela produção do videogame;
- Publicadora: a empresa responsável por lançar o videogame no mercado;
- Data: a data de lançamento do videogame. Essa data deve ser a da versão específica do videogame, haja visto que muitas vezes o mesmo videogame possui várias atualizações, conhecidas como *patches* onde são corrigidos erros no mesmo. Essa data deve estar em formato ISO 8601, ou seja, formato YYYY-MM-DD (por exemplo, *2006-02-17* refere-se a 17 de fevereiro de 2006);
- Plataforma: o console para o qual o videogame foi produzido (Playstation, PC etc). Caso as mesmas configurações sejam aplicadas aos vários consoles, esse parâmetro é omitido;
- Versão: a versão do videogame;
- Nível: como o gamedoc é um documento onde se registram as características de videogames muitas vezes extensos, esse parâmetro determina qual localização dentro do videogame que está sendo trabalhada no documento, podendo tanto ser uma localização geográfica dentro de um mapa como um momento na cronologia do enredo ou uma fase (comumente chamada level) em videogames que apresentam sucessão de fases, ou níveis, como o nome indica;

- Língua: o idioma em que estão as informações do videogame (as falas dos personagens, informações em placas etc). Caso o idioma seja o Inglês, esse parâmetro pode ser omitido, já que esta é a língua padrão;
- Isolang: caso o idioma do parâmetro anterior não seja o inglês, aqui deve ser colocado um código ISO 639, o qual insere um ícone que indica a referência para o idioma em uso na frente da referência do videogame;
- Citação: referências deixadas pelos desenvolvedores que servem como guia na edição do videogame ou nível ao qual se refere o gamedoc.

Um cenário bem elaborado é o que possibilita uma boa ambientação do filme e, conseqüentemente, um realismo maior e uma carga de informações que o tornará mais verossímil ao espectador. O cenário deve conter em si signos que passem, muitas vezes de forma indireta, as informações necessárias para que o espectador compreenda as circunstâncias próprias ao contexto do filme que possibilitam ou impedem esta ou aquela forma de ser e agir dos personagens. O mesmo ocorre nos videogames, onde discurso vigente fica expresso em seu cenário através desses símbolos, ou da ausência deles.

Esses elementos todos constarão, de alguma forma, no gamedoc. As informações cruciais que devem estar presentes num gamedoc são, de acordo com Jesus de Paula Assis (2007):

- Características distintivas do videogame:
  - Gênero;
  - Habilidades que se esperam do jogador;
- Mecânica do videogame (também chamado *gameplay*, que é o equilíbrio entre as regras fixas e a flexibilidade de customização do videogame);
- Interfaces usadas (o conjunto de símbolos que comunica ao jogador os elementos importantes dentro do cenário) e esboços dos ambientes em que a ação acontecerá.

Na imagem abaixo se pode ter uma idéia do funcionamento da interface do videogame *The Godfather: The Game* (2006) em um momento específico. Para fins de simplificação da explicação outros elementos da interface foram omitidos.



Figura 8: Interface simplificada de *The Godfather: The Game* (2006)

A interface de um videogame soma à imagem elementos que funcionam como referenciais para o jogador. Na imagem acima, um homem (personagem controlado pelo jogador) aponta uma arma para outro que têm uma mulher como refém e ameaça este primeiro.

Sabemos que o personagem controlado pelo jogador é o homem que está de costas para a tela e localizado mais próximo a esta porque este é um dos recursos comuns utilizados pelos videogames para proporcionar um agenciamento mais profundo, ou seja, fazer com que o jogador se sinta na pele deste personagem. Pode-se perceber que este personagem está levemente deslocado para a esquerda do centro da tela. Isto faz com quem o jogador tenha um melhor ângulo de visão da situação (ele não poderia ver o adversário à sua frente se a cabeça do personagem que ele controla estivesse no centro da tela). Além disso, o personagem controlado pelo jogador segura a arma com a mão direita. Estando ele deslocado para a esquerda, a arma fica bem próxima ao centro da tela, fazendo com que o ponto de vista do jogador localize-se atrás dela, assim como o ponto de vista do personagem, sendo que do lado inverso.

Este recurso de deslocamento poderia ser também utilizado pelo cinema sem causar estranheza. No entanto, por ser uma narrativa interativa, o videogame lança mão de outros recursos não encontrados no cinema. Um deles são as marcações no cenário. Pode-se reparar que há um círculo colorido sob o personagem adversário, que encontra-se bem em seu centro. Em situações em que existem diversos adversários, esse círculo serve para que o jogador saiba qual deles é o alvo no momento. Além disso, há também uma mira de precisão marcando aonde o jogador irá atirar. Ela é, portanto, um índice da trajetória a ser percorrida pela bala. Como o adversário mantém uma refém, é crucial para o jogador colocar de forma exata a mira de sua arma no adversário, ou poderá acertar a refém e falhar em sua missão. Essa mira é controlada com o auxílio do joystick, no caso dos consoles domésticos, ou do mouse, no caso dos computadores. Essa mira é normalmente colorida com cores fortes e em modelo de mira de precisão (com marcações) para auxiliar o jogador nos momentos de ação intensa. No canto inferior esquerdo encontra-se uma barra. Dentro desta estão os números 5-6 e seis balas, sendo que a última está em cor mais clara. Esse é um índice que mostra ao jogador a capacidade de armazenamento de balas de seu revólver e quantas balas ainda estão nele. Ou seja, o índice mostra que o revólver comporta até seis balas, mas no momento está carregado com apenas cinco.

No canto inferior direito há um pequeno mapa com um símbolo verde, um vermelho e um branco. Esse tipo de mapa é muito comum nos videogames em ambiente em três dimensões, pois ajuda o jogador a localizar-se dentro do cenário. Para isso, símbolos como os citados acima são utilizados. O nome comum que se utiliza para referir-se a esses mapas é *minimap*, enquanto que o nome *map* é reservado para mapas maiores, que costumam ocupar a tela em sua metade ou totalidade.

Como vimos, o gamedoc é um elemento essencial na produção de um videogame, mas é ainda apenas a primeira parte de um documento maior, o roteiro. Assim como os filmes, os videogames também possuem roteiros. Os roteiros de videogames são desenvolvidos a partir das informações contidas no gamedoc sem jamais mudar-lhe o caráter e expõe elementos importantes que darão ritmo e tensão ao videogame. Claro que, num primeiro momento, esses elementos não podem ser determinados exatamente, já que no processo de

desenvolvimento de um videogame muitos testes precisam ser feitos durante a modelação e aplicação das funcionalidades desenvolvidas pelos programadores. As experiências feitas durante o desenvolvimento de games se acumulam há muitos anos, desde a criação do videogame *Wolfstein 3D* (1992), segundo Jesus de Paula Assis (2007).



Figura 9: *Wolfstein 3D* (1992)

De acordo com Jesus de Paula Assis (2007), essas experiências sugerem que algumas táticas de roteiro podem tornar os ambientes mais fluentes e a experiência de jogar mais imersiva. Essas táticas, adaptadas para esta pesquisa, são demonstradas a seguir:

- A arquitetura deve abrigar o máximo possível de roteiro; idealmente, todo: essa arquitetura não quer dizer apenas a planta baixa dos labirintos, mas a iluminação, as texturas e, principalmente, o som. “Lugar perigoso”, “ponto de descanso”, “saída possível”, “aventura arriscada” e mais uma série de dicas sobre a história que subjaz à ação, que são sugeridas em filmes por meio de palavras e expressões dos atores são também sugeridas por elementos do ambiente. Só que, nos filmes, dada a expressividade humana, usa-se menos o recurso arquitetural. No videogame interativo, não dispomos, ou quase não dispomos de expressões humanas e devemos, portanto, apelar quase inteiramente para a arquitetura.
- Deve-se evitar o discurso direto: em *role playing games* (RPGs), é essencial que o jogador incorpore um pacote que define seu personagem, pacote que traz tanto características físicas como psicológicas. O roteiro deve colocar o personagem na ação e, o mais

rapidamente possível, mostrar a ele quem ele é. Se ele está uniformizado, armado e é logo colocado diante de um adversário numa situação em que só é possível atirar, então ele é um soldado armado em ação. Porções da história e da caracterização do personagem podem vir via discurso (colocado na fala de atores no ambiente virtual) ou ser colocadas em dispositivos espalhados no ambiente.

- Deve haver objetivos de curto e de médio prazo: a estratégia de evitar o discurso direto acaba excluindo ou tornando muito difícil a oportunidade de dar ao jogador uma explicação satisfatória do objetivo final do videogame. De qualquer forma, é dado do problema que existe um objetivo que motiva cada ação, mas, para que haja ritmo, o percurso deve ter ações de curto prazo que sugiram uma estratégia de médio prazo (claramente postas para o jogador) e esse conjunto deve pelo menos indicar que tais ações têm importância para o objetivo final do videogame, seja ele conhecido de antemão ou não.
- Deve haver no percurso dicas que apontem para o objetivo final.
- Deve haver opções reais de navegação e não labirintos cujas opções que não a correta levem apenas a becos sem saída.
- O ambiente deve parecer independente do jogador. Se o personagem do jogador é um espião se infiltrando em uma base militar e todos os soldados parecem estar em tocaia esperando o jogador, então a imersão é perdida.
- Deve-se dar ao jogador, no final (ou em alguma altura da exploração), a sensação de que viu tudo o que havia para ser visto; um corolário disto é que sempre deve haver saída: o que seria um livro sobre o qual pairassem suspeitas de que faltam algumas páginas?
- Deve haver sempre uma segunda alternativa: as dificuldades por que passa o jogador não podem ser tão grandes que o levem a matar seu personagem para estudar a situação a fim de encontrar uma solução.
- As experiências devem ser diferentes, mas nem tanto: uma das características que mais chamam atenção (negativamente) de teóricos da interatividade é a mesmice dos videogames. No entanto percebe-se que videogames ou ambientes imersivos virtuais feitos para qualquer fim

(artístico ou educativo, por exemplo) que evoluem para uma experiência única acabam sendo menos interessantes que videogames absolutamente fixos. Segundo Jesus de Paula Assis (2007), são como livros de exemplar único que lemos, gostamos, mas mal podemos discutir com terceiros e mesmo nós não podemos lê-los uma segunda vez e ter a mesma experiência.

Dentro do roteiro, além do gamedoc, existem outros documentos que o constituem. Os mais importantes são o argumento (texto que garante a unidade de pensamento da equipe, a linha de elaboração do videogame como um videogame de ação, um videogame onde é preciso determinada linha de raciocínio ou afins), a lista de objetos que facilitam ou dificultam a ação principal do jogador e as plantas dos ambientes aonde irá se desenrolar a ação.

O argumento também documenta a história que acontece no videogame e, conseqüentemente, a tendência do discurso e as mensagens implícitas neste.

Um exemplo interessante a ser analisado aqui é o do videogame *Sid Meier's Civilization IV Colonization* (2008). No videogame, o que acontece é uma reconstituição da época das grandes navegações, há mais ou menos 500 anos atrás. Já no início, o jogador deve escolher um dentre oito colonizadores para controlar e estabelecer colônias nas terras recém descobertas. A primeira surpresa é que, apesar de existirem sinais no videogame de que essas novas terras são, na verdade, o continente americano, pois dentre as tribos nativas estão inclusive os Tupis, os Guaranis e os Apaches, as nações colonizadoras disponíveis limitam-se a Inglaterra, Espanha, Holanda e França. Ou seja, no contexto do videogame, Portugal não participou do processo de conquista da América e o Brasil, conseqüentemente, limita-se a permanecer como um conjunto heterogêneo de tribos indígenas ou ser conquistado por uma das quatro civilizações européias disponíveis. Além disso, o crescimento dos povoados é baseado no número de habitantes, indicado numericamente ao lado de seus nomes. As populações dos povoados indígenas nunca crescem muito e, quando o fazem, geralmente têm em si missões jesuítas estabelecidas por uma das quatro nações européias e, assim, esse aumento de população é remanejado na forma de novos colonos gerados a partir da própria população

nativa. Ou seja, as nações indígenas são claramente retratadas como vulneráveis e meras fontes de mão-de-obra para os colonizadores, tendo seus traços culturais ignorados.



Figura 10: *Sid Meier's Civilization IV Colonization* (2008)

No caso de videogames adaptados a partir de filmes, podemos citar ainda *Scarface The World is Yours* (2006) no qual uma das habilidades especiais do protagonista é entrar em um acesso de fúria violenta onde seus tiros causam mais dano em seus inimigos e seu corpo fica invulnerável aos disparos destes últimos enquanto ele esbraveja os mais diversos palavrões. Este é claramente um discurso que promove a violência como algo valorizado, desejável, onde acessos de fúria tornam o sujeito mais forte e mais resistente.

No videogame *The Godfather: The Game* (2006), o protagonista interage diretamente com o cenário, e não apenas com os outros personagens, podendo usar de paredes, quinas de balcão e mesas para infligir danos físicos a seus adversários. Além disso, quando tenta extorquir os donos de estabelecimentos comerciais, um dos recursos utilizados pelo protagonista é danificar balcões, mostruários e arrombar e roubar as caixas-registradoras.

Acerca da ambientação em *The Godfather: The Game* (2006), é perceptível o esforço dos desenvolvedores em fazer com que a cidade de Nova Iorque pareça bem povoada, tanto de carros como de pessoas na rua, o que pode acrescentar um grau de dificuldade maior durante tiroteios com adversários. As pessoas interagem bastante com o protagonista, dirigindo-se a ele com diversos comentários de acordo com seu comportamento, olhando quando ele se aproxima e, claro, fugindo ao menor sinal de perigo, como quando vêem que o protagonista está armado, antes mesmo de ter início um tiroteio. Conforme o protagonista avança na hierarquia da família Corleone e sua reputação aumenta, também mudam os comentários e a forma como ele é tratado pelos outros personagens.



Figura 11: O cenário de *The Godfather: The Game* (2006)

Na Nova Iorque de *The Godfather: The Game* (2006), recriada de acordo com o estilo vigente da metade do século XX, pequenos detalhes como papéis esvoaçantes nas ruas e outras animações, como fogo e fumaça, realçam o tom de realismo e a semelhança com a obra original, o filme homônimo.

Durante o processo de adaptação, a Nova Iorque do filme foi dividida nas seguintes regiões:

- Little Italy: O coração da vida italiana na cidade. Controlada pela família Corleone e próxima ao centro de Nova Iorque, portanto de fácil acesso por outras regiões. No momento em que se passa o enredo do videogame, esta região está sofrendo constantes ataques da família Tattaglia.
- Brooklyn: Há muitos focos de conflito no Brooklyn, Muitos prédios do Governo localizam-se nesta região. É onde se localiza a base da família Tattaglia.
- Nova Jersey: Controlada pelos sanguinários Stracci. Os principais pontos de interesse desta região estão localizados nas docas.
- Hells Kitchen: A região mais perigosa de Nova Iorque. Controlada pelos Cuneos e cheia de esgotos e prédios abandonados.
- Midtown: É a parte mais rica da cidade. Famosa por seus caros lotes de terra e controlada pelos Barzini.

### **3.2. O Jogador e o Cenário**

Ao contrário do que se poderia pensar, o cenário nem sempre é algo alheio à influência do jogador dentro do videogame. Aliás, isso seria mais uma exceção do que uma regra. Em *The Godfather: The Game* (2006), por exemplo, o jogador pode utilizar elementos do cenário para ajudá-lo a combater seus inimigos e adquirir informações. Um símbolo luminoso sobre uma porta indica que aquele edifício pode ser acessado pelo personagem do jogador. Símbolos sobre a cabeça de personagens indicam a que família eles pertencem e, assim, também, se são inimigos ou aliados do protagonista. Outro índice que segue o mesmo princípio são as cores das roupas dos gângsteres.



Figura 12: Símbolos sobre a cabeça dos personagens indicam a que família estes pertencem em *The Godfather: the Game* (2006)

Em grande parte dos FPS (abreviação utilizada no meio dos videogames que significa *First Person Shooter* ou videogame de tiro com visão em primeira pessoa), a cor vermelha em barris, cilindros e outros objetos normalmente indica que eles explodem se forem atingidos por alguns tiros, vindo então a causar dano aos inimigos ou mesmo ao personagem do jogador se este encontrar-se próximo a eles no momento da explosão. A cor vermelha nesses videogames, portanto, teria a propriedade indicial de explosão, ou perigo. Assim, os videogames normalmente utilizam-se de índices a fim de informar ao jogador o que pode ou não ser utilizado, o que representa perigo, o que é desejável a ele dentro do universo em que se passa a ação.

Muitas vezes, esses índices só serão acionados caso haja a aproximação física entre o personagem do jogador e o objeto em questão. Em *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* (videogame para a plataforma PC - computador), por exemplo, após matar o inimigo, o jogador pode aproximar-se de seu corpo e revistá-lo a fim de adquirir seus itens, no caso armas, munição, medicamentos e até comida. Quando o jogador aproxima-se do corpo, aparecem na tela as instruções “CTRL + F (Search Body)” e “SHIFT + CTRL +

F (Drag Body)” indicando, no primeiro caso, que se for digitado o comando, o personagem do jogador realizará uma busca por itens. Se for utilizado o segundo comando, o personagem do jogador arrastará o corpo consigo. Muitas vezes o inimigo deixa sua arma cair no momento da morte, então o jogador que deseja tomar posse dela precisa encontrá-la no chão, próximo ao corpo. Quando a encontra, uma imagem em miniatura da arma que está sendo procurada substitui a mira da arma do jogador, e se este utilizar o comando de ataque (apertar o botão esquerdo do mouse), seu personagem pegará a arma e a guardará entre seus pertences.



Figura 1313: *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* (2007), um FPS.

Este é apenas um pequeno exemplo dentre inúmeras possibilidades exploradas pelos videogames através de índices para indicar a possibilidade de interação entre jogador e cenário. Além deste, onde o jogador está submetido aos elementos do cenário durante sua interação com este, existem também os casos em que o cenário é que é construído pelo jogador, como veremos a seguir.

### 3.3. O jogador como arquiteto do cenário

Há também a possibilidade de o jogador atuar não apenas como agente que interage através de um personagem que existe dentro do cenário, mas também como aquele que cria o cenário dentro do qual esse personagem existe. Para facilitar a compreensão, dividirei a gama de possibilidades de interação entre jogador e cenário em três categorias principais, a saber:

#### 3.3.1. O jogador apenas como personagem de capacidades limitadas dentro do cenário

Este é o caso apresentado no subtópico anterior (4.2. O Jogador e o Cenário) onde o jogador controla um personagem que existe dentro de um cenário e interage com este, mas possui poder limitado sobre ele. O personagem controlado pelo jogador é capaz de atitudes como apanhar itens, atirar em adversários, abrir portas e dirigir veículos, dentre outras, dependendo do videogame. A extensão da influência do jogador sobre o cenário limita-se àquela de seu personagem, presumindo-se que este seja uma criatura com limitações semelhantes ou não muito menores que as um ser humano comum.

#### 3.3.2. O jogador como arquiteto de elementos dentro do cenário

Em alguns videogames o jogador tem a possibilidade de editar o cenário em que seu personagem irá existir. Essa possibilidade não significa que o jogador poderá influenciar de forma decisiva sobre outros personagens, antagonistas ou aliados, ou mesmo do personagem controlado por ele, mas sim sobre o cenário e personagens secundários ao enredo do videogame em questão. Para tornar essa questão mais clara, analisaremos três videogames a seguir onde esta forma de interação se destaca.

Na categoria de videogames popularmente conhecida como FPS em que existe o recurso de edição de fases, o jogador pode editar o mapa de um cenário a fim de torná-lo mais interessante conforme sua vontade ou ainda criar

um cenário da forma que melhor lhe aprouver. Editando o mapa (ou seja, o cenário) o jogador acrescenta, subtrai ou modifica elementos segundo sua vontade afim de que este se enquadre melhor com o que o jogador e seus companheiros de partida almejam. Já a criação de mapas completamente novos costuma exigir uma maior familiaridade com o sistema de edição adotado no videogame, pois o jogador precisará saber que ferramentas utilizar e como utilizar em cada situação. Para facilitar esta tarefa, a interface do editor de mapas costuma ser a mais intuitiva possível, ou seja, o videogame deve ser elaborado de forma que o jogador descubra facilmente pra que serve e como utilizar cada ferramenta. Para tanto, estas ferramentas costumam ser elaboradas na forma de índices. Por exemplo, se o jogador deseja colocar uma parede dentro de um cenário, provavelmente existirá um botão com o desenho de uma parede que o jogador deverá selecionar a fim de utilizar esta ferramenta. Desta forma, utilizando as ferramentas fornecidas dentro do próprio videogame, o jogador modifica ou cria seus mapas.

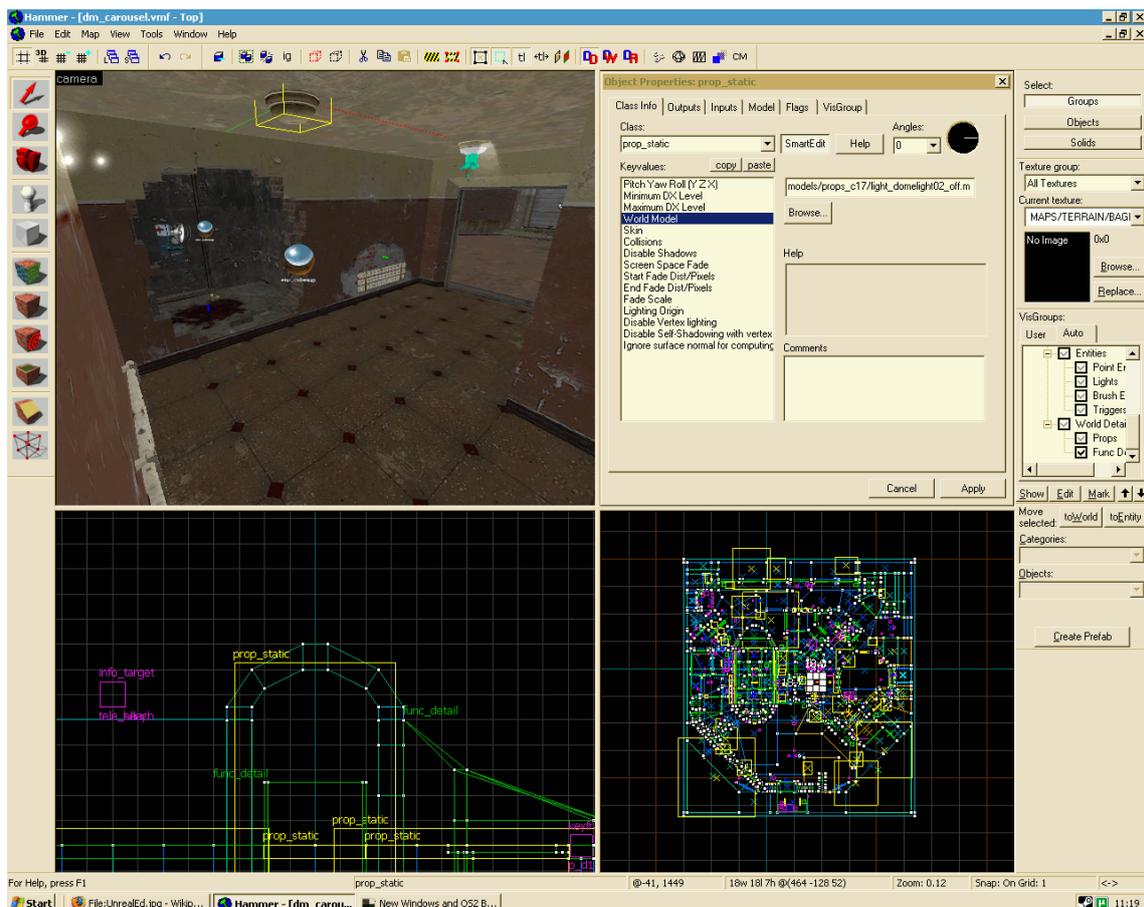


Figura 14: Programa de criação e edição de cenários de *Counter-Strike* (1999)

Eis o relato de um jogador de *Counter-Strike* (1999), possivelmente o FPS de maior sucesso atualmente. O relato tem por objetivo demonstrar como é o entendimento de um jogador típico acerca dos mecanismos de interação presentes no videogame.

“Bem, à primeira vista quem vê o Counter-Strike (CS) poderá achar complicado todo o sistema de comandos do videogame. O melhor método de aprender é passando horas e horas jogando contra os "bots" (jogadores criados pelo computador com inteligência artificial). Falo isso lembrando da época (início dos anos 2000) que primeiro joguei. Meus movimentos no videogame se resumiam a andar (sem uma rota traçada) e mirar com a pistola que o boneco já vinha na mão (é, eu não sabia como comprar nada). Àquela altura eu não me importava em matar o maior número de adversários ou em vencer as partidas. Todo aquele realismo (revolucionário para a época) e a jogabilidade diferenciada do videogame já o tornava interessante e divertido. Tanto era que o Counter-Strike foi um dos responsáveis pela massificação dos "videogames por rede" no início do século, sendo considerado um dos grandes responsáveis pela popularização das *LAN houses* no mundo. E como eu gastei dinheiro em LAN HOUSE... hehehe. O videogame era/é considerado um "desporto eletrônico".

Os movimentos básicos (andar, mirar e atirar) são executados pelo uso das setas e do mouse. A tecla "B" abre o menu de compras de armas e equipamentos (seja rápido ao comprar, pois isso é feito com a partida em andamento, ou seja, você já pode morrer enquanto o faz). Só depois (provavelmente por eu ser canhoto e gostar de usar o mouse do lado esquerdo) percebi que era bem mais fácil usar a tecla "W" para andar para frente; "S", para trás; "A", para a esquerda e "D", para a direita; assim como "SHIFT", para andar abaixado (andar assim torna o boneco mais lento mas sua mira fica melhor e os inimigos não ouvem seus passos); e "SPACE", para pular. Assim, tive que me adaptar e jogar da maneira dos destros. Pode parecer meio idiota, mas só depois de algum tempo percebi que não precisava comprar uma nova arma quando a minha ficasse sem balas. Bastava comprar cartuchos extras logo no início da fase usando as teclas "M" e ";".

Durante o videogame, a identificação dos aliados e inimigos é relativamente fácil: Ao mirar num boneco aparece, no canto inferior esquerdo ou no centro da tela (dependendo da configuração), o nome do jogador e o nível de vida restante em %. Se ele for CT, o nome e o nível de vida aparecem em letra azul. Se for TERRORISTA, aparecem em vermelho. Assim, é só meter bala ou não!!

Com o tempo dá para identificar CTs e TERRORISTAS também pela roupa, já que são poucas as variações (4 em cada time).

A dinâmica do videogame é simples: na maioria das fases o que interessa é eliminar (para não dizer matar) todos os adversários. Mas existem fases em que os "contra-terroristas - CTs" (não sei porque não chamaram de Polícia e bandido, seria mais simples) têm que resgatar reféns que estão mantidos sob a guarda dos terroristas; outras em que os terroristas devem explodir uma bomba em um determinado alvo e diversos outros modos.

Hoje me atrevo a dar umas dicas a iniciantes:

**Compre sempre um colete e um capacete (kevlar + helmet)** [atalho: B+8+2]: Ele pode fazer a diferença na sua sobrevivência para o próximo round.

**Andando sem barulho** : Sempre que você estiver próximo de portas , aproxime-se pressionando a tecla SHIFT para que você caminhe mais silenciosamente sem ser ouvido.

**A faca é mais leve** : A faca é, obviamente, o item mais leve do CS. Ao contrário de rifles como a AW, que quando carregados fazem andar mais devagar, a faca deixa você mais ágil. Sempre que estiver no meio de um rush ou precisar correr mais rápido, puxe a faca!

**Uso racional de rifles automáticos** : Os rifles automáticos como Colt, AK47, SIG e outros perdem precisão quando disparados em rajadas muito longas. Prefira sempre disparar essas armas em rajadas curtas de três ou quatro por vez. Preste atenção no seu crosshair (mira) e deixe que ele se feche antes de dar a próxima.

**Pare apenas para atirar** : No caso de rifles de precisão, essa é uma dica importante: o uso desse tipo de arma em movimento é praticamente inútil. Por outro lado, ficar parado é pedir para ser morto. A saída para este dilema é manter-se em movimento, apenas parando na hora exata de disparar sua arma. Isso permite tiros precisos sem que você fique parado e vulnerável.

**Evite pular demais** : Quando você é almejado pelo inimigo, o primeiro impulso é começar a pular. Isso pode ser eficiente em confrontos diretos, mas quando se trata de snipers (atiradores de elite) pode ser fatal. Além da mudança no sistema de pulos a partir do CS 1.4., que faz com que o jogador ande lentamente após um salto, a curva percorrida pelo jogador num pulo é bem previsível. Assim que você aterrissar, o sniper já estará esperando para dar um tiro certo no exato local em que você tocar o chão.

**Sem munição no tiroteio** : Quando você ficar sem munição na sua arma principal no meio de um tiroteio com o inimigo, a opção mais vantajosa é usar a pistola [atalho: 2] em vez de tentar recarregar a arma principal. Lembre-se de que o recarregamento leva algum tempo. Para o oponente, é o momento ideal para derrubar você. Mais: nesse tipo de confronto direto, dificilmente alguém sai ileso. Vale a pena arriscar uns tiros de pistola para tentar finalizar o inimigo!

**Kit de desarmamento** : Em mapas de bomba (de\_dust, por exemplo), o kit de desarmamento (ou defuse kit) é um item obrigatório para os CTs. Por apenas 200 dólares, você praticamente dobra suas chances de conseguir desarmar com sucesso um C4 (bomba). Com ele você gasta aproximadamente 5 segundos para desarmar a bomba. Caso você não tenha comprado o kit, sempre há a possibilidade de apanhar algum no chão de algum colega de equipe abatido.

**Atirando e andando** : Quando estiver cara a cara com o inimigo, o mais eficiente é ficar dando passos para os lados ou rodeando o oponente, sempre com a mira apontada para seu peito ou sua cabeça. Tente manter a calma e se mova em intervalos não muito previsíveis para dificultar a mira do inimigo.

**Matando adversários, reféns e amigos** : Ao matar um adversário, você ganhará uma quantia no valor de \$300 em sua conta pessoal e mais um "frag" para você e as vezes subindo de posição no ranking do servidor.

Quando ambos os lados, terroristas e contra-terroristas matam reféns, eles perdem uma quantia razoável de dinheiro, e se matarem muitos reféns várias vezes, poderão ser banidos do servidor.

Evitem atirar em seus amigos, pois assim, a possibilidade de vocês ganharem é muito maior, é claro que muitas vezes é por acidente, o amigo, pode se meter na frente de um tiroteio e levar um tiro aliado, mas para que isso não aconteça, não fique na frente de quem atira. Quando um amigo mata um amigo, essa pessoa não jogará a próxima rodada como uma penalidade.”

No videogame *Warcraft III* (2002) ocorre um fenômeno interessante. Um mapa editado por jogadores que ficou conhecido como DotA atingiu tamanha popularidade que já foram lançadas diversas versões do mesmo e ocorrem inclusive competições de âmbito nacional para este mapa, tendo ele tornado-se assim quase um videogame à parte.

Na série *The Sims*, o jogador assume o papel de um ou mais sims, que são avatares praticamente idênticos em diversos aspectos aos seres humanos. Eles dormem, comem, trabalham, estudam, se divertem, discutem, namoram. A idéia da série *The Sims* é exatamente ser uma simulação da vida real e comum, onde se assume a personalidade de um ou mais sims, que são como pessoas, e vive-se suas vidas. Existem as versões 1, 2 e 3 do videogame, que não são sequências narrativas umas das outras, mas sim versões aprimoradas das anteriores. Neste trabalho, estaremos fazendo agora uma breve análise de *The Sims 2*.

Em *The Sims 2* (2004) existem modos de videogame: o modo ao vivo, o modo de aquisição, o modo de construção e o modo de história. Nos 4 modos, a forma principal de interação do jogador com o cenário é através do uso do mouse, mas algumas funções podem também ser acionadas através do teclado.



Figura 15: *The Sims 2* (2004)

No modo ao vivo, o jogador assume o controle de um ou mais avatares. O ponteiro do mouse indica, através de signos, as ações que podem ou não ser tomadas. O ponteiro normalmente aparece na cor azul escura. Passando o mesmo sobre os vários elementos dispostos na tela, o jogador percebe, a partir das mudanças que ocorrem com a aparência do ponteiro, as possibilidades de ação. Quando o ponteiro é colocado sobre algo com o qual não é possível interagir, ele fica branco com ranhuras negras. Caso o jogador clique em cima deste elemento, aparece a seguinte mensagem: “Não existem ações disponíveis”. Assim, em outra vez em que o ponteiro ficar desta forma, o jogador saberá que não existem ações possíveis ali.

Quando o ponteiro é colocado sobre alguma superfície para onde o jogador pode se locomover, aparecem pequenas pegadas ao lado deste. Clicando neste lugar, as seguintes opções são dadas: “ir para aqui”, “correr para aqui” e, ocasionalmente, alguma outra opção disponível dependendo do lugar aonde está ocorrendo a interação (caso seja em lugar aberto e durante o dia, aparece a opção “ver as nuvens”, por exemplo, e “ver as estrelas” se for noite no videogame).

O ponteiro do *mouse* é então um ícone, pois se assemelha ao objeto, estabelecendo uma relação de semelhança, e assim facilitando a compreensão do objeto pelo jogador.

Quando o ponteiro do mouse é colocado sobre outros objetos, por exemplo, sobre a televisão, surgem pequenos traços ao redor da ponta deste indicando que ali o jogador pode desenvolver diversas ações. Quando clica com o botão, surgem várias opções. No caso da televisão, por exemplo, surgem opções como “ligar/desligar”, “mudar para...” etc. Dentro de algumas opções existem outras, como na opção “mudar para”. Clicando nesta opção surgem “canal de terror”, “canal de ação” e “canal de romance”. Por não indicar nenhuma ação específica, mas sim um conjunto de possibilidades, o ponteiro atua não como índice, mas sim como o ponteiro atua não como índice, mas sim como ícone dentro da narrativa interativa, novamente porque estabelece uma relação de semelhança.

No modo de aquisição o jogador pode adquirir objetos para a casa de seu sim (o nome dado ao avatar no videogame). Para comprar estes objetos, o jogador fará uso dos simoleons, moeda do videogame que é

adquirida pelo personagem durante a partida através de seu trabalho ou venda de itens produzidos por ele. Vale lembrar que esta não é a única forma de aquisição de bens disponível aos sims. No modo ao vivo, estes também podem deslocar-se a lojas para comprar revistas, roupas e outros itens. O modo de aquisição é destinado, principalmente, à aquisição de móveis e eletrodomésticos.

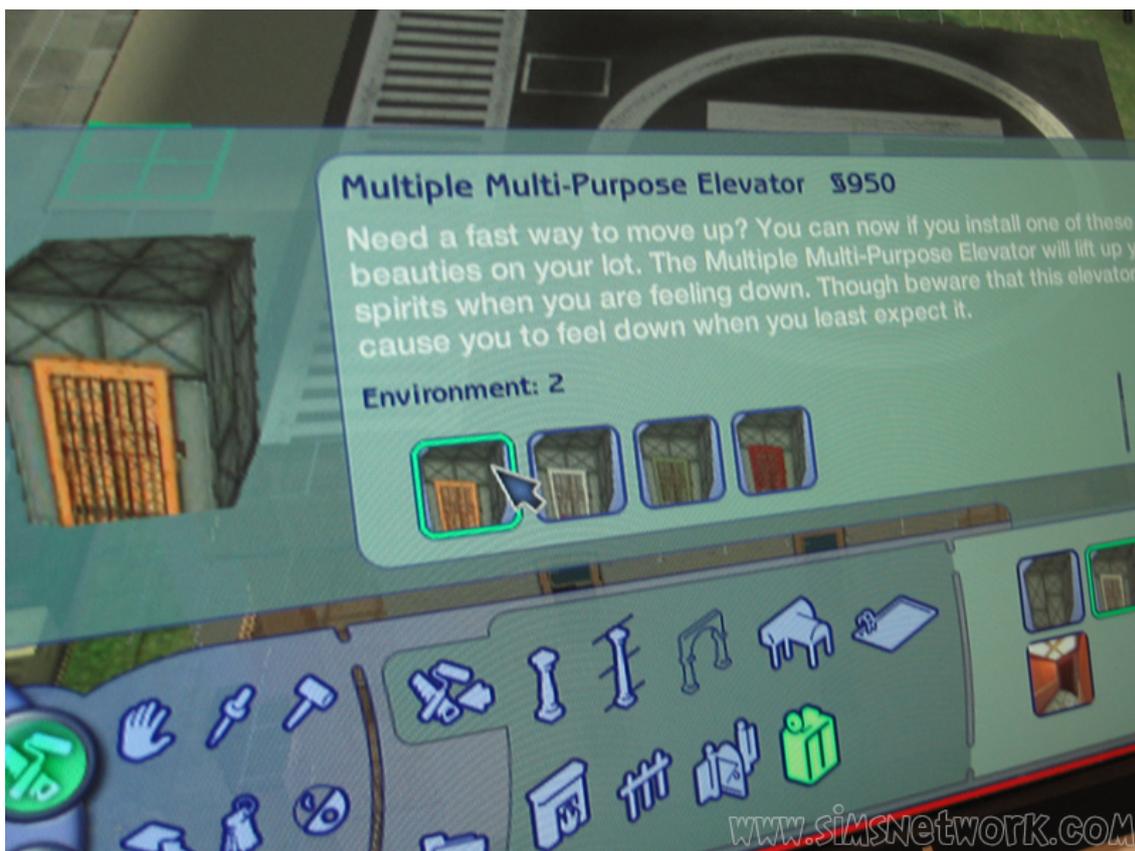


Figura 16: Jogador compra um elevador para sua residência em *The Sims 2* (2004). Imagem ampliada para possibilitar a leitura da descrição do utensílio que está sendo adquirido.

No modo de aquisição, o jogador pode fazer uso, através do mouse, de diversas ferramentas. A principal é a seta do mouse com a qual o jogador clica no objeto que deseja adquirir para, em seguida, posicioná-lo no local e na posição da casa onde quer que ele fique. Quando clica sobre o objeto, o ponteiro do mouse transforma-se no objeto escolhido, indicando assim que é aquele objeto que está sendo manipulado, uma associação por meio de índice.

Outra ferramenta é a mão. Clicando sobre o símbolo da mão, o mouse toma a forma desta e assim o jogador pode manipular objetos que já estão na casa de seu sim, podendo inclusive vendê-los desta forma. Após

clicar no símbolo da mão, o ponteiro transforma-se neste símbolo. Ao clicar sobre um objeto dentro da casa, o ponteiro assume a forma deste objeto, da mesma forma como descrito anteriormente, novamente atuando através de uma indicação.

A ferramenta da conta-gotas também é simbolizada pelo desenho de um conta-gotas e serve para que o jogador, clicando com ela sobre um objeto que já está na casa de seu sim, possa adquirir uma cópia daquele objeto.



Figura 17: Construção de uma casa em *The Sims 2* (2004).

A ferramenta de desenho apresenta como seu símbolo um conjunto de papéis presos por uma argola, provavelmente em referência aos mostradores de modelo de carpete ou cores de tinta de parede. Quando utilizado sobre um objeto, serve para mudar a cor deste.

E, por último, a ferramenta alternar dia/noite é representada por um sol e uma lua dentro de um círculo com uma linha diagonal separando-os. A utilidade desta ferramenta é fazer com que dia e noite alternem-se dentro do videogame e o jogador possa ter uma idéia de como ficará disposta a iluminação da casa quando posiciona janelas e lâmpadas pela casa.

### 3.3.3. O jogador como divindade dentro do cenário

Em alguns jogos, como *Black & White* (2001) e *Populous* (1989), o jogador assume o papel de Deus, possuindo portanto poder absoluto sobre o cenário e demais personagens.

Em *Black & White* (2001), além de poderes divinos, o jogador pode dar ordens a um avatar em forma animal que responde a comandos simples

e vai aprendendo outros mais complexos no decorrer do enredo, enquanto também avança em maturidade física. São disponibilizadas quatro opções de avatares ao jogador e é interessante ver como cada um possui características marcantes de personalidade que ressoam de acordo com a simbologia que permeia a imagem desses personagens na sociedade. Por exemplo, a vaca é o avatar mais amigável e menos propenso a guerras, sendo melhor para cuidar de plantações e das pessoas. Já o lobo, se não for educado, poderá devorar os próprios seguidores do jogador e é bem mais agressivo.



Figura 18: Os avatares em *Black & White* (2001): vaca, macaco, leão e lobo.

Já em *Populous* (1989), o poder do jogador sobre o cenário não dispõe da intermediação de avatares e é exercido diretamente sobre o terreno, criando vulcões e produzindo terremotos.

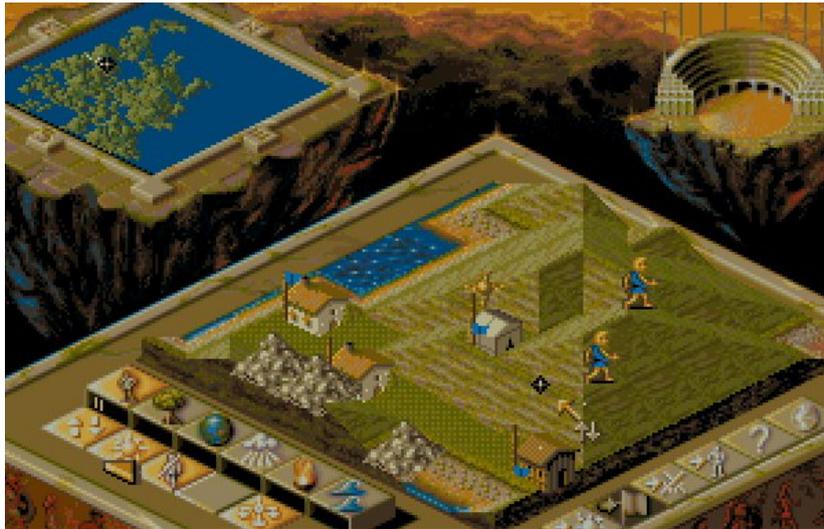


Figura 19: *Populous* (1989). Repare nos símbolos à esquerda.

*Populous* (1989) foi produzido 12 anos antes de *Black & White* (2001). Pode-se perceber facilmente pelas imagens acima o abismo existente entre os recursos gráficos disponíveis na época de *Populous* (1989) e de *Black & White* (2001). Outra diferença notável é que enquanto o primeiro se utiliza de um ponteiro e símbolos pouco intuitivos (os ícones são um tanto difíceis de interpretar para quem não possui familiaridade com o videogame), no segundo (*Black & White* (2001)) os símbolos quase já não existem, sendo substituídos por índices, como uma mão que existe no lugar do ponteiro e com a qual o jogador realiza as ações no jogo.



Figura 20: A mão utilizada pelo jogador em *Black & White* (2001)

### 3.4. A simbologia da mão

A mão é um símbolo recorrente utilizado não só em videogames, como *World of Warcraft* (2004), *The Sims* (2000) e *Black & White* (2001), como também em ferramentas como o servidos de correio eletrônico Gmail, para indicar a participação de um jogador ou usuário.

No caso dos videogames, a mão aparece como um elemento adicionado ao cenário e utilizado para indicar ao protagonista ações a serem tomadas. Em um filme adaptado a um videogame em que se objetivasse manter as cenas tal qual elas aparecem na obra original mas ainda assim permitir a intromissão do jogador, um possível e provável recurso seria a adição de uma mão que funcionaria como o ponteiro do mouse a ser utilizada pelo jogador para indicar elementos a serem manipulados na tela.

### 3.5. Som

Assim como no cinema, também nos videogames o som é peça fundamental para passar o clima emocional do momento do jogo, como excitação, ansiedade, medo, tranqüilidade etc. Mas, além disso, nos videogames eles também devem suprir a deficiência visual do cenário. Como será visto mais adiante, a tecnologia disponível ainda deixa a desejar na construção de cenários realistas em 3D, de modo que alguns dos recursos utilizados para suprir essa carência são a trilha sonora, os sons de ambiente e os efeitos sonoros.

Trilha sonora são as músicas do jogo. Normalmente, em jogos adaptados a partir de filmes, como *The Godfather: The Game* (2006), a trilha sonora é a mesma do filme, até mesmo para manter o ambiente bem próximo daquele mostrado na obra original. Em outros videogames a trilha sonora diferenciada serve para marcar determinado momento ou lugar, como em *Final Fantasy VII* (1997) e *World of Warcraft* (2010). Algumas trilhas sonoras de videogames tornaram-se tão famosas que se tornaram referência na cultura popular e são inclusive tocadas por bandas, como a de *Super Mario Bros* (1985).

Por sons do ambiente entendem-se aqueles que existem para, no processo de agenciamento, proporcionar ao jogador uma sensação mais intensa de estar realmente no cenário do videogame. Por exemplo, se em dado momento o jogador está em uma selva, os sons do ambiente serão sons provindos da mata, o som do vento nas copas das árvores, o canto dos pássaros etc. Os sons do ambiente também são fundamentais para dar clima ao jogo. Por exemplo, se o personagem do jogador está adentrando uma casa mal assombrada, os sons do ambiente poderiam ser gritos distantes ou o barulho de portas e janelas batendo ou ainda passos no andar de cima da casa. Os sons do ambiente não necessariamente são uma consequência de uma atitude do personagem do jogador, mas podem ser ativados a partir de um ação sua. Por exemplo, se o personagem do jogador está numa selva e, em dado momento, encontra uma caverna e nela começa a se aventurar, os sons do ambiente mudarão para ambientá-lo dentro da caverna. No entanto, sons do disparo da arma acionada pelo personagem do jogador, seus passos e sua fala não são considerados sons do ambiente, pois estes estariam numa esfera mais exterior ao mesmo. Estes seriam os efeitos sonoros.

Efeitos sonoros são todos aqueles que são ativados em consequência das ações de personagens do videogame, tanto do protagonista quanto dos outros. Sons de tiros, passos, vozes, socos, automóveis, dentre outros, podem ser efeitos sonoros. O que diferencia os efeitos sonoros dos sons do ambiente são sua origem: sons do ambiente são originados pelo cenário, efeitos sonoros, pelos personagens.

## Capítulo 4 – Enredo

### 4.1. A adaptação do enredo

O enredo de um videogame adaptado a partir de um filme nem sempre segue a mesma história e nem apresenta o mesmo protagonista. Isso acontece em *The Godfather: The Game* (2006), onde o jogador assume o papel de um jovem recém admitido na família Corleone, composta por membros da Cosa Nostra, e que deve completar missões a fim de avançar no enredo e galgar postos na hierarquia da organização criminosa. Já na adaptação de *Scarface* (1983), o enredo permanece muito parecido com o do filme e o jogador assume o papel de Tony Montana, o protagonista da obra cinematográfica.

Quando esse tipo de alteração no enredo original acontece, o roteiro do videogame lança mão de alguns recursos para manter o mesmo clima da obra original. No caso de *The Godfather: The Game* (2006), além da ambientação primorosa, já citada anteriormente, recebem destaque também a trilha sonora, a reconstrução dos personagens do filme, principalmente suas aparências e vozes, as mesmas do filme. Para reconstruir a aparência dos personagens foram utilizados recursos avançados de computação gráfica. As vozes foram aproveitadas da própria película.



Figura 21: Personagens do filme *The Godfather* (1972) adaptados para o videogame *The Godfather: The Game* (2006)

#### 4.1.1. Personagens do filme e do videogame

Os personagens principais do filme e do videogame são os mesmos. Abaixo segue uma lista daqueles que fazem parte da família e que serão recorrentes nos dois enredos, exceto o protagonista Monk e Frakie, que foram adicionados nesta lista por causa de sua considerável relevância no enredo do videogame. O protagonista, personagem controlado pelo jogador, recebe apenas o nome de protagonista porque seu nome não é revelado no decorrer da história.

- Don Vito Corleone (O Padrinho): É o patriarca da família Corleone. Ele deu início aos negócios mafiosos da família Corleone com a ajuda de Peter Clemenza e Salvatore Tessio. É respeitado por muitos por causa de sua capacidade de liderança.
- Tom Hagen: É advogado em Nova Iorque e conselheiro da família Corleone. Foi encontrado por Sonny abandonado nas ruas quando era criança e posteriormente adotado por Don Vito.
- Santino "Sonny" Corleone: É o filho mais velho do Don e o subchefe da família. Conhecido por seu temperamento explosivo e violento.
- Michael Corleone: Filho mais novo do Don. A princípio não queria envolver-se com os negócios da família, por isso entrou para o exército para servir na segunda Guerra Mundial. Voltou como herói de guerra.
- Frederico Corleone: Filho do Don e um dos subchefes da família.
- Luca Brasi: Um dos melhores agentes da família. Homem de confiança de Don Vito Corleone.
- Peter Clemenza: Um caporegime da família Corleone, também conhecido como "Clemenza, o Gordo". Clemenza'. Está na família desde o princípio.
- Salvatore Tessio: Outro caporegime da família. No videogame, é ele quem fornece as missões que envolvem assassinato. Esteve, também, na família desde o princípio.
- Paulie Gatto: Um dos soldados da família.

- Protagonista: personagem controlado pelo jogador no videogame e que substitui alguns personagens secundários do filme no processo de adaptação. Presenciou o assassinato de seu pai pela família Tattaglia quando era criança.
- Martin "Monk" Malone: Monk trabalha para Clemenza e não é considerado parte da família. Este personagem aparece apenas no videogame. É irmão de Frankie.
- Frances 'Frankie' Malone: Irmã de Monk e não possui relações próximas com a família. Este personagem também não aparece no filme.

A adição de dois personagens extras no videogame foi um recurso utilizado para

#### 4.1.2. O enredo do filme e o enredo do videogame

Vamos agora comparar os enredos do filme e do videogame a fim de tecer observações pertinentes ao processo de adaptação deste primeiro tendo como resultado o segundo.

As cenas do filme, em sequência, são<sup>16</sup>:

1. Creio Na América
2. O Casamento
3. Johnny Fontane
4. Tom Hagen Vai a Hollywood
5. Encontro com Sollozzo
6. Don Corleone Baleado
7. Luca Brasi Dorme com os Peixes
8. Michael Vai Ao Hospital
9. É Puro Negócio<sup>17</sup>
10. Que Tal A Comida Italiana Aqui?
11. A Volta Para Casa
12. Atingido Por Um Raio
13. Sonny Ameaça Carlo

<sup>16</sup> Informações retiradas do encarte do DVD do filme quem vem no Box vermelho.

<sup>17</sup> Em uma outra versão, o título foi traduzido como “São apenas negócios”

14. Michael Casa-se Com Apollonia
15. Não Quero Que Sua Mãe O Veja Assim
16. O Assassinato de Appolonia
17. Somos Homens Sérios
18. Michael É O Chefe Da Família
19. Sou Moe Greene
20. Nunca Desejei Isto Para Você
21. Batismo e Assassinatos<sup>18</sup>
22. Não faça Perguntas Sobre Meus Negócios, Kay...
23. Créditos Finais

As missões presentes no enredo do videogame, em ordem, são estas:<sup>19</sup>

1. Prelude
2. The Ally
3. The Enforcer
4. A Grave Situation
5. Sleeping with the Fishes
6. The Don is Dead
7. Intensive Care
8. Fireworks
9. Death to the Traitor
10. Horseplay
11. Recipe For Revenge
12. Now it's Personal
13. Silent Witness
14. Sonny's War
15. Change of Plans
16. Order to Kill
17. It's Only Business
18. Baptism of Fire

---

<sup>18</sup> Baptism of Fire no original.

<sup>19</sup> Informações retiradas de material publicitário do videogame.

Além destas missões, que fazem paralelo com as cenas do filme, existem missões secundárias que têm por objetivo desbloquear conteúdo bônus do videogame e não são necessárias para o desenrolar da história. Essas missões secundárias encontram-se divididas nas seguintes categorias, conforme objetivos e bônus alcançados:

- Contract Hits: missões de assassinato;
- Business Extorting and Rackets: atacar pontos comerciais para extorquir dinheiro e expandir a influência da família Corleone;
- Hubs, Warehouses & Compounds: atacar galpões que trazem mais lucro do que os pontos comerciais;
- Safehouses: conquistar locais onde o protagonista poderá reabastecer suas armas e gravar seu progresso no videogame;
- Film Reels: itens que são coletados para liberar cenas da película em que o videogame foi inspirado e que podem ser acessadas pelo menu principal do videogame;
- Execution Styles: quanto mais elaborada for a forma como o protagonista executa seus rivais, mais ele avança neste quesito.

A seguir segue uma síntese que mescla os enredos do filme e do videogame a fim de mostrar os pontos de diálogo entre os dois.

A história no videogame começa mostrando o protagonista como uma criança que presencia o assassinato de seu pai por membros da família de mafiosos chamada Tattaglia. Don Vito fala ao protagonista que ele ainda é jovem demais, mas que no momento certo terá sua vingança. Então há um corte na cena e a próxima, que se passa 9 anos depois, mostra o protagonista sendo recrutado por Luca Brasi para trabalhar para a família Corleone combatendo as famílias rivais para obter controle sobre a cidade de Nova Iorque.



Figura 22: Imagem da primeira cena do videogame *The Godfather: The Game* (2006)

O primeiro momento de ação propriamente dita no videogame acontece logo após esta cena de abertura, quando o protagonista é atacado por ladrões do lado de fora de um prédio. Nas verdade, este momento faz parte do processo de imersão e sua função é apenas fazer com que o jogador familiarize-se com os controles do videogame, pois a cada comando inserido pelo jogador seguem novas instruções que mostram como atacar, movimentar-se, controlar a câmera etc. Em seguida segue-se uma pequena cena de diálogo com Luca Brasi e o jogador deve então configurar a aparência de seu personagem da forma que melhor o agrada.

O enredo do videogame realmente começa a se desenrolar após esta etapa, quando o jogador, após configurar seu personagem, seleciona a opção “Join the Family” (Juntar-se à Família).

As duas missões que surgem, “The Ally”<sup>20</sup> e “The Enforcer”<sup>21</sup> são bastante simples e, novamente, servem para ajudar o jogador a apreender os mecanismos do jogo. Na primeira, o jogador deverá seguir as ordens de Luca Brasi em algumas pequenas tarefas, inclusive encontrando localizações no mapa para as quais ele deverá locomover-se. Estas localizações são indicadas por marcas azuis, assim como diversos outros elementos do cenário. Na segunda missão, o jogador deverá extorquir um comerciante. Nesta missão ele se familiarizará com a interface de extorsão, que é basicamente uma barra horizontal que se enche a cada nova agressão. Se o conteúdo da barra ultrapassa a primeira marca, a extorsão é feita com sucesso, mas se o jogador

<sup>20</sup> O Aliado

<sup>21</sup> O Agente

exagerar na dose de violência e ela ultrapassar a segunda marca ou o personagem extorquido morrer, a missão é tida como falha. Algumas das lojas que são extorquidas são também fachadas para negócios ilegais. No caso destas, há um cassino funcionando na parte de trás. O jogador pode acessar e comprar estes negócios ilegais após extorquir o dono do estabelecimento que serve de fachada. Após extorquir o estabelecimento, o jogador deverá pagar suborno a um policial que o espera do lado de fora e assim concluir a missão.

A missão seguinte, "A Grave Situation"<sup>22</sup> dialoga com o filme, pois nela o protagonista, juntamente com Paulie e Monk, deverá espancar dois jovens que brutalizaram a garota que é filha do dono da funerária. No filme, o dono da funerária surge já nas primeiras cenas, no casamento de Connie, para clamar ao Padrinho por vingança.

A primeira cena da película se passa ao final do verão de 1945, quando convidados estão reunindo-se na recepção de casamento da filha de Don Vito Corleone, Connie, e Carlo Rizzi. Don Vito, patriarca da família Corleone e Tom Hagen, o advogado da família e consigliere, estão escutando as solicitações por favores, pois "nenhum siciliano pode recusar um pedido no dia do casamento de sua filha". Um dos que surgem para pedir favores é o dono da funerária, cuja filha foi brutalizada por dois adolescentes posteriormente absolvidos pela justiça americana.

Enquanto isso, no filme, o filho mais novo do Don, Michael, um herói da Segunda Guerra condecorado que está voltando para casa, conta para sua namorada, Kay Adams, histórias de sua família a fim de alertá-la a respeito da índole criminosa da mesma, mas assegura-lhe de que é diferente de seus parentes. Além de mostrar o casamento de Connie e Carlo, a cena de casamento também serve para ajudar o espectador a entender a mecânica dos personagens do filme enquanto Michael apresenta os personagens principais a Kay.

Entre os convidados está o famoso cantor Johnny Fontane, afilhado do Don, que veio de Hollywood para pedir ajuda de seu padrinho para conseguir um papel em um filme que ele julga que poderá revitalizar sua decadente carreira. Jack Woltz, dono do estúdio, nega a Fontane o papel, mas Don Corleone explica a seu afilhado: "Eu farei a ele uma proposta que não

---

<sup>22</sup> Uma Situação Grave

poderá recusar." Hagen é enviado à Califórnia para resolver o problema, mas Woltz, furioso, fala que jamais dará o papel a Fontane, para o qual ele é perfeito e o tornaria uma estrela de cinema ainda maior, porque Fontane seduziu e arruinou uma atriz que era uma das preferidas de Woltz. Woltz é persuadido a mudar de idéia quando, na manhã seguinte, acorda e sente algo húmido em sua cama. Ele puxa os lençóis e descobre-se ensopado no sangue da cabeça de seu cavalo premiado no valor de \$600.000,00, Khartoum, que está sobre suas pernas, e grita de horror. Uma cena foi deletada nesta parte. Na cena, fica implícito que Luca Brasi, um dos melhores homens de Don Vito, seria o responsável.

No videogame, há uma diferença cronológica nos fatos em relação ao filme. Como se pode perceber, a cena "Tom Hagen Vai A Hollywood" acontece logo após o casamento. No videogame, a missão correspondente a esta cena, "Horseplay"<sup>23</sup>, acontece, na sequência, após as missões "Sleeping with the Fishes", "The Don is Dead", "Intensive Care", "Fireworks" e "Death to the Traitor". No entanto, esta diferença cronológica não afeta de forma significativa o enredo. Provavelmente esta adaptação foi feita devido à complexidade de comandos que devem ser executados pelo jogador durante as missões. Na missão "Horseplay", o jogador deverá utilizar comandos que possibilitem andar de modo a não ser percebido por seus adversários e executá-los silenciosamente. Estes mesmos comandos serão de grande ajuda nas missões posteriores. Porém, nestas, a ação será bem mais intensa e o tempo para adquirir habilidade nestes comandos bem mais curto.

Quando do retorno de Hagen, na película, a família reúne-se com Virgil "Turco" Sollozo, que está recebendo apoio de uma família rival, os Tattaglia. Sollozo pede a Don Corleone que apoio financeiro e político e proteção legal para importar e comercializar heroína. Apesar do grande lucro envolvido no negócio, Don Corleone recusa a proposta, explicando que sua influência política ficaria comprometida caso ele se envolvesse com o mundo dos narcóticos. O filho mais velho do Don, o temperamental Sonny, que já havia antes chamado a atenção da família para o negócio de narcóticos, entra no diálogo e questiona Sollozzo acerca das garantias de lucro dadas pela família Tattaglia para a família Corleone caso esta decida entrar no negócio.

---

<sup>23</sup> Jogo de Cavalos

Seu pai, irritado pela exposição de Sonny frente a um não-membro da família, repreende-o posteriormente. O Don então envia Luca Brasi para infiltrar-se na organização de Sollozzo e enviar informações. Durante o encontro, enquanto Brasi curva-se para que Bruno Tattaglia acenda seu cigarro, ele é apunhalado na mão para evitar que se defenda e, subseqüentemente, é estrangulado com um garrote. Pouco após o encontro com Sollozzo, Don Corleone é baleado e não se sabe ao certo se sobrevive ao ataque. Sollozzo sequestra Hagen e o persuade a convencer Sonny a aceitar a proposta previamente feita a seu pai. Furioso, Sonny recusa a proposta e lança um ultimato aos Tattaglia para que entreguem Sollozzo ou entrem em uma guerra contra sua família. Eles recusam e enviam a Sonny uma "mensagem siciliana" na forma de um peixe enrolado no colete à prova de balas de Luca Brasi, significando que este agora "dorme com os peixes". Michael, que é considerado um civil pelas famílias, não envolvido com a guerra, visita seu pai no hospital. Ele surpreende-se ao averiguar que não há ninguém para proteger o Don. Percebendo que trata-se de uma nova armadilha para matar seu pai, Michael telefona a Sonny pedindo ajuda, muda seu pai de quarto e vai para a frente do hospital para fazer vigília. Michael pede ajuda a Enzo, o padeiro, que chega ao hospital para prestar seus respeitos ao Don. Juntos, eles fazem recuar os homens de Sollozzo que passam de carro. Logo surgem carros de polícia comandados pelo corrupto Capitão McCluskey, que quebra o maxilar de Michael com um soco quando este insinua que Sollozzo o pagou para assassinar seu pai. Então chega Hagen com "detetives particulares" com porte de arma para proteger Don Corleone e leva Michael para casa.

Esta sequência, no videogame, corresponde às missões "Sleeping with the Fishes", "The Don is Dead" e "Intensive Care", sendo que, ao final desta última, o jogador assiste a uma animação onde a cena à porta do hospital é reproduzida. Na verdade, várias cenas do filme são reproduzidas na forma de sequências feitas em computador (CG). Estas cenas são, principalmente, as que não envolvem ação e que são necessárias para contextualizar o jogador dentro do enredo. Desta forma, mesmo que o jogador não tenha tido contato com a película, é possível para ele compreender o que se passa e os motivos por trás de suas ações. Isso é de extrema importância para a imersão do mesmo dentro da história, meso que ele já tenha assistido

ao filme, pois é assim que ele compreende como o protagonista, inexistente na película, se encaixa na história.

As missões “Fireworks” e “Death to the Traitor” não aparecem no filme e funcionam como se fossem explicações para eventos não mostrados no filme. Na primeira, o protagonista deverá cuidar para que Sonny, Paulie e



Monk livrem-se de alguns policiais, pois estão

Figura 23: Cena de explosão na missão "Death to the Traitor"

envolvidos em negócios escusos dentro de um bordel. Vale ressaltar que, além da aparência física, o jogador poderá reconhecer esses três personagens graças a símbolos luminosos pairando sobre suas cabeças a fim de indicar que falar com eles é um dos objetivos desta missão. Na segunda missão, a princípio os objetivos correspondem à cena na qual será executado um dos personagens que traem a família Corleone, Paulie. Mais à frente, na mesma missão, o jogador deverá colocar explosivos onde funciona um dos negócios de uma família rival.

Voltando ao filme, Sonny reage mandando matar Bruno Tattaglia, filho de Don Phillip Tattaglia e subchefe da mesma família. Sollozzo solicita um encontro com a família Corleone ao qual o capitão McCluskey comparecerá como seu guarda-costas. Quando Michael se oferece para matar ambos no encontro, Sonny e os outros membros da família presentes ficam abismados. No entanto, Michael lhes convence de que fala sério e que as mortes seriam boas para a família. "Não é nada pessoal. São apenas negócios." Apesar de matar policiais ser normalmente um tabu para os negócios, Michael alega que McCluskey é corrupto e mantém negócios com Sollozzo, então seria justo. No restaurante italiano, McCluskey revista Michael buscando armas mas não encontra nada. Michael pede licença para ir ao banheiro onde pega um

revólver que fora previamente escondido e, voltando á mesa, mata Sollozzo e McCluskey.

No videogame, o protagonista auxiliará Michael colocando a arma no lugar onde ele a encontrará, executando mafiosos rivais do lado de fora do restaurante e dirigindo o carro durante a fuga do filho de Don Vito. O nome desta missão é “A Recipe for Revenge”. Na missão seguinte, “Now It’s Personal”, a irmã de Monk, Paulie, é seqüestrada e o protagonista deve tentar salvá-la. Esta parte não aparece no filme e trata-se de mais uma adaptação com o intuito de ambientar mais ainda o protagonista dentro da história.

Na missão “Silent Witness”, ainda no videogame, o protagonista deve executar Bruno Tattaglia. Para tanto, deve interrogar um informante dentro da família rival para conseguir as informações necessárias. A interface utilizada no interrogatório é a mesma de quando se tenta extorquir os lojistas.

Michael, no filme, é enviado para esconder-se na Sicília enquanto a família Corleone prepara-se para a guerra contra as outras cinco famílias que se uniram contra ela, além da intensificação do combate aos gângsteres pelas autoridades do governo. Sonny espanca Carlo Rizzi por este ter agredido Connie, que estava grávida, e o ameaça de morte caso isso se repita.

A resposta de Carlo vem através do seu auxílio no planejamento do assassinato de Sonny pela família Tattaglia e Don Emilio Barzini. Carlo espanca Connie novamente a fim de atrair Sonny para uma armadilha. Furioso, Sonny dirige sozinho a fim de vingar-se. No caminho, é emboscado em um pedágio e fuzilado em seu carro.



Figura 24: Último diálogo com Sonny na missão "Change of plans".

No videogame, esta parte é precedida por duas missões, “Sonny’s War” e “Change of Plans”. A primeira retrada a investida violenta de Sonny contra as outras famílias, pois nela, com a ajuda de Sonny, o protagonista irá atacar locais de interesse da família Tattaglia.

“Change of Plans” dialoga com a cena da morte de Sonny. Essa missão contém diversas sequências de animação onde o jogador não controla o protagonista, incluindo a última conversa com Sonny e a cena onde ele é baleado. O motivo para isto é que, se fosse possível que o jogador impedisse a morte de Sonny e ele o fizesse, o enredo, obviamente, iria diferenciar-se radicalmente do enredo do filme. Isso não necessariamente seria algo negativa, pois possibilitaria ao jogador encontrar um novo final para a história. Mas como o objetivo dos desenvolvedores do videogame, ao que tudo indica, era manter o enredo da adaptação tão próximo quanto possível do enredo da obra original, como ocorre com praticamente todas as adaptações de filmes para videogames, o jogador fica impossibilitado de salvar Sonny e o enredo do videogame segue a mesma linha do original.

Nesta missão, deve-se, após a cena do assassinato de Sonny, perseguir os assassinos até um galpão e lá matar os mafiosos da família rival. Ao final, para descobrir que a família Barzinni está por trás de tudo, o protagonista deve ameaçar a namorada de Ricardo Barco, da família Tattaglia (ambos estão em uma sala neste galpão), para forçá-lo a falar. No filme, Don Vito Corleone descobre isto após uma reunião com as outras famílias, mas fica subentendido que o Don percebeu isto pela reação emotiva de Don Barzinni, e não por que um de seus comandados lhe falou.

Mas nos adiantamos muito em relação ao filme. Logo após o fuzilamento de Sonny no filme, em Nova Iorque, Don Corleone recebe alta do hospital e demonstra profundo pesar ao saber que foi Michael quem matou McCluskey e Sollozzo e que Sonny está morto. Ao invés de buscar vingança pela morte do filho, o Don encontra-se com os chefes das cinco famílias para negociar um cessar-fogo. A situação não apenas consome todos os recursos das famílias e ameaça sua sobrevivência como também é uma ameaça ao retorno de Michael. Voltando atrás em sua decisão, Don Vito concorda que a família Corleone dê proteção política para o tráfico de heroína dos Tattaglia, contanto que seja controlado e jamais vendido a crianças. No encontro, Don Corleone percebe que é Don Barzinni, e não Tattaglia, quem está por trás da morte de seu filho e da guerra, diferentemente do que acontece no videogame, como demonstrado anteriormente. Na Sicília, Michael permanece em exílio sob proteção de Don Tommasino, antigo amigo da família. Michael passa os dias a

vagar pelo campo, sempre acompanhado por seus guarda-costas Calo e Fabrizio. Em uma pequena vila, Michael conhece e apaixona-se por Apollonia Vitelli, filha do dono de um bar. Logo se casam, mas o esconderijo de Michael é descoberto pelos inimigos de sua família. Quando o casal está prestes a mudar-se para um lugar mais seguro, Apollonia é assassinada através de uma bomba colocada no carro. Michael, que quase não escapara, percebe Fabrizio fugindo durante a explosão. Com sua segurança assegurada, Michael volta para casa.

Nenhuma das partes que mostram a estadia de Michael na Itália aparece no videogame, a não ser nas cenas bônus que são liberadas através da coleta de itens especiais espalhados pelo cenário (missão bônus).

Mais de um ano depois ele reencontra-se com sua ex-namorada Kay. Michael a pede em casamento. Apesar de estar contrariada por causa do sumiço de Michael, Kay aceita. Com o Don semi-aposentado, Sonny morto e Fredo considerado incapaz de assumir os negócios da família, Michael passa a ser o novo Don. Ele promete a Kay tornar os negócios da família completamente legalizados em cinco anos. Clemenza, e Tessio, dois caporegimes, reclamam que estão sendo perseguidos pela família Barzini e pedem permissão para revidar, mas Michael nega a permissão. Ele planeja transferir os negócios da família para Nevada e, então, Clemenza e Tessio terão suas próprias famílias mafiosas. Michael também promete a Carlo que ele será sua mão direita em Nevada. Tom Hagen deixa de ser consigliere para ser apenas advogado da família e Vito Corleone passa a ser o novo consigliere. Hagen reclama das mudanças e questiona o novo regime de soldados sendo organizado por Rocco Lampone. Don Vito explica que Michael está sendo orientado por seus conselhos.

Também estas partes são omitidas no videogame, possivelmente porque o objetivo final é fazer com que o protagonista, controlado pelo jogador, torne-se o próprio Don, a não ser nas cenas liberadas na missão bônus de coletar itens pelo cenário (rolos de filme).

Em Las Vegas, Michael encontra-se com o chefe de cassinos Moe Greene. Michael oferece-se para comprar os negócios de Greene, mas é rudemente recusado. Greene acredita que os Corleones são fracos e que pode obter ofertas melhores dos Barzini. Enquanto Michael e Moe negociam, Fredo

fica do lado de Moe. Michael adverte Fredo de que ele nunca mais deve ficar do lado de ninguém em detrimento da família e volta para casa. Vito explica para Michael que as outras famílias vão tentar assassiná-lo e que será através de um sócio de confiança que marcará um encontro que, na verdade, será uma emboscada. Ele admite ainda que nunca quis uma vida de crimes para seu filho e que esperava que ele tivesse tornado-se Senador ou Governador. Pouco tempo depois, Vito tem um colapso e morre enquanto brinca com seu neto. No enterro, Tessio propõe um encontro entre Michael e um representante dos Barzinni e assim Michael identifica o traidor, conforme disse seu pai.

Todas estas partes, também omitidas, a não ser pels cenas bônus, são substituídas pela missão “Order To Kill” que, por sua vez, não aparece no filme. Nesta missão, o protagonista, acompanhado por Monk, deve descobrir quem são os espões dentro da família interrogando agentes federais. Na missão, Monk assassina o agente que iria entregar os nomes e, por isso, Michael Corleone ordena ao jogador que assassine Monk, pois ele passa a ser o principal suspeito.

De volta ao filme, Michael põe em prática um plano de assassinatos de vários membros das outras famílias enquanto ele é padrinho no batizado do filho de Connie e Carlo. Don Stracci é morto com seus homens em um elevador por Clemenza. Moe Greene, enquanto recebe uma massagem, é baleado no olho por um assassino. Don Cuneo é preso em uma porta giratória e baleado por Willi Cicci. Don Tattaglia é assassinado em sua cama com uma prostituta por Rocco Lampone e outro mafioso. Don Barzini, juntamente com seus guarda-costas e seu motorista, é baleado por Al Neri disfarçado de policial.

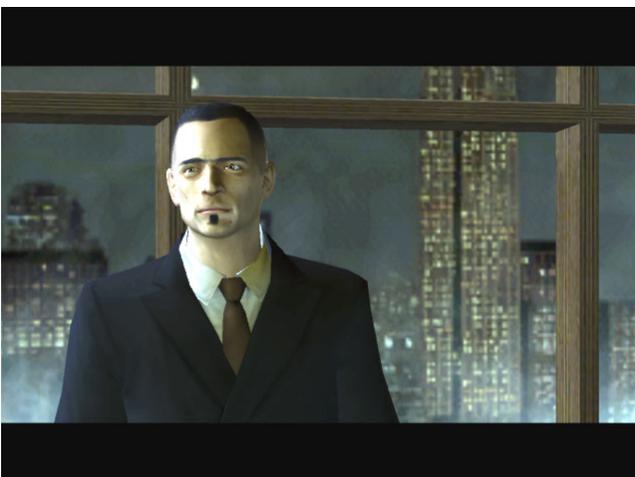


Figura 25: O protagonista torna-se Don de Nova Iorque.

Esta cena é adaptada como a última das missões principais do videogame, onde o protagonista deve assassinar os chefes das famílias rivais em um dado espaço de tempo. Após matar cada chefe de uma família, uma curta animação tem início mostrando o batismo (da mesma

forma como acontece no filme) e, em seguida, são dadas as coordenadas do próximo alvo.

Após esta missão, o protagonista torna-se Don e acabam as missões principais do videogame. No entanto, o jogador pode continuar a andar pela cidade e aumentar seus domínios, além de tentar concluir missões secundárias.

No filme, após o batismo, Tessio acredita que ele e Hagen estão indo para o encontro que ele agendou entre Michael e Barzinni. No entanto, é encurralado por Cicci e outros homens enquanto Hagen se afasta. Percebendo que Michael descobriu sua traição, ele fala para Hagen que sempre respeitou Michael e que aquilo foram somente negócios. Ele pede que Tom o deixe escapar em nome dos velhos tempos, mas Tom responde negativamente. Enquanto isso, Michael confronta Carlo a respeito do assassinato de Sonny e o força a admitir sua participação no ocorrido. Michael garante a Carlo que ele não será executado e que sua punição será a exclusão dos negócios da família. Ele entrega a Carlo uma passagem aérea para exilar-se em Las Vegas. No entanto, quando Carlo entra no carro que deveria levá-lo ao aeroporto, é estrangulado por Clemenza, sob as ordens de Michael. Depois disso Connie confronta Michael acusando-o de assassinar seu marido. Kay pergunta a Michael se a acusação é verdadeira, mas ele recusa-se a respondê-la lembrando-a que nunca deve questioná-lo a respeito de seus negócios. Ela insiste e Michael mente, dizendo que não teve nada a ver com o incidente. Kay acredita e sente-se aliviada. O filme termina com Clemenza e os novos caporegimes Rocco e Neri expressando seu respeito por Michael Corleone, o novo Don.

#### **4.2. Sequências interativas e cenas dentro do videogame**

O enredo do filme, sobre o qual o espectador não costuma ter nenhuma influência enquanto assiste, ao ser adaptado para o videogame precisa sofrer modificações para que, mesmo com a intervenção direta do jogador sobre seu desenrolar, ele ainda possua traços que remetam à obra original, sem, no entanto, necessariamente ter o mesmo começo e final. Para

tanto, dividirei aqui, em um primeiro momento, a adaptação do enredo em duas etapas: as sequências interativas, que são aquelas em que o jogador atua diretamente, e as cenas, que serão aquelas em que o jogador não interage diretamente no enredo, permanecendo na mesma condição do espectador do filme. Essas etapas não são necessariamente sucessivas, podendo inclusive aparecer intercaladamente no decorrer do jogo. Na verdade, dizem respeito a formas diferentes de apresentar o enredo adaptado no decorrer da história.

#### 4.2.1. As sequências interativas

Esta primeira categoria da divisão proposta refere-se aos momentos do jogo em que o jogador assume de fato o papel do protagonista e controla suas atitudes. Normalmente, estas partes envolvem alguma forma de ação, não necessariamente violentas, podendo ser corridas, exploração de novos ambientes, interação com outros personagens, dentre diversas outras coisas.

Tampouco estas sequências estarão sempre relacionadas ao avanço do enredo. Muitas vezes surgem as chamadas “missões paralelas” que são partes do jogo que não possuem relação direta com o desenrolar da história, mas que podem trazer informações adicionais, itens, acesso a áreas secretas, dentre outros benefícios. Em *The Godfather: The Game* (2006), por exemplo, muitas destas missões constituem assassinatos solicitados por membros da família mafiosa que são recompensados com pontos a serem gastos no aprimoramento das habilidades do protagonista controlado pelo jogador.

Mesmo quando são partes obrigatórias para o avanço do enredo do jogo, muitas vezes essas sequências não são adaptações de partes do filme. Em *The Godfather: The Game* (2006), a sequência inicial não existe na obra cinematográfica e constitui uma espécie de tutorial interativo dos mecanismos de controle do protagonista. Além disso, a primeira missão oficial no jogo é vingar-se dos jovens que agrediram a filha de Bonasera, o personagem que pede ajuda a Don Corleone no início do filme. Esta sequência em que os jovens são agredidos pelos mafiosos não aparece no filme.

Obviamente, muitas das sequências são adaptações de cenas dos filmes originais. Em *The Godfather: The Game* (2006), a cena “*Baptism of Fire*”, em que Michael Corleone participa do batismo de seu afilhado enquanto assassinos executam os chefes das famílias rivais é adaptada de modo que em vez de quatro assassinos executando quatro assassinatos, o que temos é o protagonista executando os mesmos assassinatos, que no filme ocorrem aparentemente em simultaneidade, em sequência e depois informando Michael Corleone de seu sucesso. Para isso ter sucesso na empreitada, o jogador precisa correr contra o tempo e matar os quatro chefes das famílias rivais na ordem correta e da mesma forma que são executados no filme, conforme explicado pelo jogo passo a passo.

#### 4.2.2. As cenas

As cenas a que me refiro aqui são as adaptações de partes dos filmes para os videogames em que o jogador não interage diretamente em seu desfecho.

É importante ressaltar, antes de continuar, que não quero dizer que o jogador não interage de forma alguma. Em *Metal Gear 3: Snake Eater* (2004), por exemplo, o jogador, em determinados momentos durante as cenas, é convidado a apertar um botão do *joystick* para acessar a visão do protagonista e pode controlar para onde este vai olhar, o que não altera a sucessão de acontecimentos durante a cena, mas proporciona uma sensação ainda mais profunda de agenciamento<sup>24</sup>.

As cenas normalmente aparecem no começo e no final dos videogames e entre sequências interativas e fases a fim de ambientar o jogo e deixar o jogador a par dos acontecimentos do enredo.

Podem ser das mais diversas formas: cenas de cinema, de animações feitas em computador, desenho animado, sequências de imagens estáticas etc. Em *The Godfather: The Game* (2006), as cenas que aparecem

---

<sup>24</sup> Segundo Murray (2003): “Quando as coisas que fazemos trazem resultados tangíveis, experimentamos o segundo prazer característico dos ambientes eletrônicos – o sentido de agência.”

durante o jogo são todas em forma de animação computadorizada. No entanto, como já foi visto, coletando itens especiais na forma de rolos de filme espalhados pela cidade, o jogador pode ter acesso a cenas do próprio filme no qual o videogame é baseado.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O diálogo entre cinema e videogame tornou-se algo tão comum que não é mais sequer visto como novidade, mas como algo, de certa forma, comum. É possível perceber, através deste trabalho, que são inúmeras as semelhanças entre as duas mídias, sendo o videogame quase um filho do cinema, pois compartilha com este grande parte de suas características.

Parece-me ser o videogame uma parte de um contínuo na forma como o homem interage com a imagem e a própria comunicação em si. Em um panorama super resumido, é como se o homem, que a princípio interagiu com imagens estáticas de suas pinturas rupestres que foram se aprimorando até se tornarem a pintura e a fotografia, de repente passasse a interagir com a imagem em movimento, o cinema, logo depois acompanhada por sons e, mais recentemente, fosse capaz não só de perceber essas imagens, mas de vivenciá-las, sendo parte delas, no videogame. A interação passa a tomar, então, uma forma muito mais direta. O espectador não apenas percebe e responde à imagem em movimento, mas passa ele mesmo a ser parte daquela construção. O mesmo se pode observar nas outras formas de comunicação, principalmente com o advento da internet. A divulgação das principais notícias, por exemplo, antes relegada apenas aos jornais e revistas, hoje também é tarefa dos usuários da internet que não se limitam apenas a divulgá-las, mas também a ser parte delas e expor seu ponto de vista. Mecanismos como o Twitter<sup>25</sup> são um exemplo claro desse fenômeno. Em 2009, os usuários do Twitter tiveram papel fundamental nos protestos que chamaram atenção para o processo eleitoral no Irã<sup>26</sup>. O que se pode perceber é que a interação cada vez

---

<sup>25</sup> Segundo o próprio site do Twitter (<http://twitter.com/about>), a definição do mesmo é: Twitter is a real-time information network powered by people all around the world that lets you share and discover what's happening now. (Twitter é uma rede de informações em tempo real sustentada por pessoas do mundo todo que torna possível que você compartilhe (notícias) e descubra o que está acontecendo agora. – tradução livre do autor). Trata-se de um sítio da internet onde pessoas se cadastram e passam a enviar mensagens que serão lidas por sua lista de “seguidores”, que são outros usuários do mesmo sítio que configuram suas contas para ler o que é escrito por outros usuários (ou seja, seguir outros usuários, na linguagem do sítio).

<sup>26</sup> Fonte: <http://www.twitterbrasil.org/2009/06/16/twitter-se-torna-arma-de-apoio-aos-protestos-politicos-do-ira/> (acesso em 02 de março de 2010).

mais direta entre espectador e mídia é uma tendência não só nos meios de entretenimento, mas da comunicação aliada à tecnologia em geral.

Certamente as consequências deste novo modo de lidar com a informação são inúmeras. Neste trabalho, em que a violência é um dos focos, percebe-se que o espectador deixou de ser apenas aquele que presencia o ato violento para ser também o seu executor. O videogame joga sobre o espectador uma responsabilidade que não era dele, tornando-o cúmplice do enredo, tornando-o personagem ativo. Não são apenas os atos dos personagens que o espectador pode vir a questionar, mas os seus próprios, pois ele também é um dos personagens, comumente o protagonista. É quase como se o espectador de uma peça de teatro fosse arrancado de sua poltrona para o palco. Isso porque o jogador interpreta um personagem e nele deve se basear. Um grande questionamento acerca da posição do jogador dentro do videogame é a sua liberdade de expressão. Ele assume um personagem e, com ele, os seus dilemas, suas limitações e, muitas vezes, também suas qualidades e defeitos morais. Em *Grand Theft Auto: San Andreas*, o jogador necessariamente estará na pele de um ladrão de carros, assassino, capaz de matar homens, mulheres e idosos sem o menor remorso e, muitas vezes, sem nenhum motivo. Mas o que soa aqui, neste texto, como algo pesado, justamente pelo alto teor de violência das palavras, no videogame é algo comum, banal, corriqueiro. Qualquer criança de oito anos de idade que jogue o videogame supracitado matará sem o menor problema. Mas por quê? Este questionamento foi continuamente levantado neste trabalho. Por que a violência nos videogames é algo tão banal? Seria porque o videogame é diferente da vida real? Mas na vida real também não são noticiados, todos os dias, na televisão, assassinatos, assaltos e coisas do tipo até mesmo durante a hora do almoço? Realmente nos surpreendemos com a violência à nossa volta? Quem não sabe que existem pessoas morrendo de fome em algum país pobre? Ou que uma guerra ameaça as vidas de milhares de pessoas em alguma parte do mundo? Ou uma catástrofe natural? A notícia nos chega e, algumas vezes, é logo esquecida, outras vezes ocupa as manchetes dos jornais, as capas das revistas durante algum tempo, ou as listas de e-mail, mas, inevitavelmente, logo desaparece para dar lugar a outra notícia mais nova. Isso mostra que a violência é contínua e banal no contexto em que

vivemos, muito provavelmente porque existe um distanciamento entre o espectador e o assunto da notícia. Pouca gente dá alguma atenção se alguém desconhecido é assaltado e morto em alguma cidade distante, mas certamente seria profundamente abalado se o mesmo acontecesse com um irmão ou um filho. Se questionados, muitos certamente diriam que nada podem fazer pela pessoa que mora tão longe. E assim segue a rotina.

E um dia, quase invisível, o videogame surge, primeiro como experimento, depois como um brinquedo inocente, depois vai se tornando cada vez mais surpreendente porque suas imagens e sons são mais e mais realistas. Um jogo que no console antigo mostrava um boneco em 8 bits esmurrando outros bonecos parece, então, apenas engraçado e inocente, pois seus gráficos eram pobres. Lembravam levemente uma pessoa de verdade, parecendo mais um desenho animado. E então o videogame foi evoluindo. Suas imagens vão ficando cada vez mais próximas das imagens dos filmes. As produtoras começam a utilizar atores reais em videogames. Em vez de cartuchos, os videogames passam a utilizar CDs, DVDs e agora Blu-Ray. Depois vêm os sensores de movimento. O som é aprimorado. Vem o sistema de som *Surround*. Logo são pouquíssimas as diferenças entre as imagens e



Figura 26: Cena de execução no videogame *Manhunt* (2003).

sons de um videogame e de um filme, tanto que a maior parte das pessoas alguma vez já confundiu os dois. Surge uma nova versão daquele jogo do bonequinho em 8 bits que parecia um desenho animado. Nesta nova versão, o bonequinho é um homem que fala, corre, sua, que tem poros, que tem voz. Os murros do personagem

agora são mais realistas e pode-se ver os dentes de seus adversários voando para fora das bocas cheias de sangue, os ossos quebrados em fraturas expostas. O bonequinho agora é um soldado que mata sem remorsos.

Esse exemplo do bonequinho de 8 bits que, numa versão mais recente, transforma-se em um homem violento, é muito comum nos

videogames. O jogo é praticamente o mesmo. O personagem também. O que muda é o grau de realismo. Não faltam desenhos animados violentos cheios de lutas, tiros, execuções etc. E se fossem filmes, com pessoas reais? É exatamente isso o que acontece com muitos videogames.

É impensável hoje produzir um videogame com bonequinhos de 8 bits, pois seria certamente rejeitado pelo mercado. Quanto mais realista, melhor. E se for violento, para o mercado, melhor ainda. A violência nos videogames não causa repulsa ou constrangimento em quem joga, mas sim o contrário. Prova disso é que os videogames mais famosos e com maiores vendas são os mais violentos. Neste trabalho foram mostrados vários deles.

A violência banalizada nos meios de comunicação (lembre-se do sujeito que mora longe e é assaltado e assassinado e ninguém se sensibiliza) é a mesma violência banalizada nos videogames. Só que, nos meios de comunicação, a distância entre as pessoas e o fato as torna indiferentes a ele, banalizando a violência. Nos videogames, esta indiferença surge porque são vistos apenas como jogos banais, muitas vezes ainda como coisas de crianças e adolescentes. Um grande engano. No caso de *World of Warcraft*, por exemplo, pesquisas mostram que a idade média dos jogadores é 28,3 anos, sendo a média de idade das mulheres 32,5 anos e, dos homens, 28<sup>27</sup>. Outro detalhe, incansavelmente elucidado neste trabalho: jogadores não são somente espectadores. Jogadores participam do enredo, tomam as atitudes, praticam a violência dentro dos videogames. Em resumo, o que temos hoje em dia são os mesmos jogos de videogame de trinta anos atrás, só que muito mais realistas e voltados para um público que não se restringe mais apenas a crianças e adolescentes. Se forem mais violentos, o são porque são mais realistas e pelo mesmo motivo que o cinema: porque o mercado exige isso.

Uma das reações a isso é o banimento de muitos videogames e controle acirrado sobre a circulação de outros em países como Austrália, Canadá, China, França, Alemanha, Grécia, Irlanda, Itália, Japão, Malásia, México, Nova Zelândia, Rússia, Arábia Saudita, Singapura, Coreia do Sul, Tailândia, Emirados Árabes Unidos, Reino Unido, Estados Unidos e Venezuela.

---

<sup>27</sup> Fonte: The Daedalus Project – The Psychology of MMORPGs  
(<http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001365.php>. Acessado em 02/03/2010)

Na Austrália, videogames não podem ser classificados como proibidos para menores de 18 anos, pois esta classificação limita-se a filmes neste país. O que acontece é que alguns videogames recebem a classificação RC (*refused classified*), ou classificação recusada) e por isso não podem ser comercializados, mas estar em posse de um desses videogames não é crime.

No Canadá, alguns videogames só podem ser adquiridos e utilizados por maiores de 18 anos. O mesmo ocorre na França e na maioria dos demais países listados acima.

Na China, a censura aos videogames é mais um ato político, pois se percebe que a real preocupação é contra os videogames em que o país é exposto de forma tida como ofensiva, como por exemplo no videogame *Football Manager 2005*, onde o Tibete aparece como uma nação independente.

O caso mais extremo ocorreu na Grécia em 2002, quando o Governo do país banuiu os jogos eletrônicos em quaisquer ambientes públicos (lei 3037/2002)<sup>28</sup>. A lei que determina o banimento está, atualmente, suspensa.

Isso tudo vem mostrar que o advento dos videogames está causando uma verdadeira revolução na forma como as pessoas lidam a informação, assim como aconteceu com o advento do cinema. Essa mudança é gradativa, mas está cada vez mais clara. Por que não questionar se o controle remoto da televisão, o menu interativo dos filmes em DVD e até mesmo a internet não sofreram influências diretas dos videogames em sua concepção? Mas esta pergunta deverá ser respondida em outra pesquisa, não nessa. O que se pode perceber, por enquanto, é que os videogames há muito não são apenas coisa de crianças, como muitos chegaram a acreditar, se é que algum dia foram.

A adaptação do filme *O Poderoso Chefão* (1972) para os videogames é apenas uma de muitas. Estas adaptações de filmes para videogames deixam claro que as duas mídias estão cada vez mais próximas e já avançam praticamente juntas. Será que isso marca uma nova fase para o cinema? Ou para os videogames? Ou ainda uma nova fase para ambos, onde tanto o cinema se tornará mais interativo quanto o videogame alcançará um maior reconhecimento como arte? Só nos resta esperar pra ver.

---

<sup>28</sup> Fonte: <http://dan.tobias.name/controversies/greekgames.html> (acessado em 10 de março de 2010).

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### Livros

ALVES, L. R. G. Jogos Eletrônicos e Violência — um Caleidoscópio de Imagens. *Revista da FAEEBA*. Salvador. , no prelo. [online] Disponível em: < <http://www.lynn.pro.br/artigos.htm>> Acesso em: 20.04.2007 (a).

\_\_\_\_\_. *Videogames algo mais que a violência*. [online] Disponível em: [http://www.gamepad.com.br/cont/download/videogames\\_mais\\_que\\_a\\_violencia.pdf](http://www.gamepad.com.br/cont/download/videogames_mais_que_a_violencia.pdf) Acesso em: 20.03.2007 (b).

ASSIS, Jesus de Paula. *Artes do Videogame: conceitos e técnicas*. São Paulo: Alameda, 2007.

BARREIRA, César. *Poder e Violência*. Fortaleza - CE: EUFC, 1996.

CATFORD, John. *Translation Shifts*. In: CHESTERMAN, A. *Readings in Translation Theory*. Finland: Oy Finn Lectura Ab, 1989.

GENTILE, Douglas A. & GENTILE, J. Ronald. *Violent Video Games as Exemplary Teachers: A Conceptual Analysis*. Springer Science+Business Media, LLC, 2007.

GURDON, Hugo. Culpem as pessoas, não as armas. *O Correio do Cidadão* nº. 080. Divulgado em 24.04.1999. Disponível em: < [http://www.armaria.com.br/corr\\_cid/correio080.htm](http://www.armaria.com.br/corr_cid/correio080.htm)>. Acesso em: 20.04.2007

JAKOBSON, R. *Aspectos Lingüísticos da Tradução. Lingüística e comunicação*. Trad. Isidoro Blikstein e Paulo Paes. São Paulo, Cultrix, 1991.

KLERKS, Cat. *Lucky Luciano: The Father of Organized Crime* (True American Amazing Stories Series) Publisher: Altitude Publishing, Ltd. 2005 ISBN 1552651029

LEFEVERE, André. *Translation, Rewriting & the Manipulation of Literary Fame*. London: Routledge, 1992.

LUGO, William. *Violent Videogames Recruit American Youth*. In: *Reclaiming Children and Youth* vol. 15, número 1. 2006.

MAAS, Peter. *Underboss: Sammy the Bull Gravano's Story of Life in the Mafia*. New York: HarperCollins Publishers, 1997. ISBN 0-06-093096-9

MICHAUD, Yves. *A Violência*. França: 1986.

MURRAY, Janet H. *Hamlet no Holodeck*. São Paulo: Itaú Cultural: UNESP, 2003.

NIDA, Eugene. *Science of translation*. In: CHESTERMAN, A. *Readings in Translation Theory*. Finland: Oy Finn Lectura Ab, 1989.

PLAZA, Julio. *Tradução Intersemiótica*. São Paulo: Perspectiva, 2001.

RIBEIRO, Emílio Soares. *A relação cinema-literatura na construção da simbologia do anel na obra O Senhor dos Anéis: uma análise intersemiótica*. Fortaleza-CE, 2007.

RODRIGUES, Cristina C. *Tradução e diferença*. São Paulo: Editora UNESP, 2000.

SANTAELLA, L. *O que é Semiótica?* 3ª edição. São Paulo: Brasiliense, 1985.

\_\_\_\_\_. *A teoria geral dos signos: semiose e autogeração*. São Paulo: Ática, 1995.

\_\_\_\_\_. *Semiótica Aplicada*. São Paulo: Pineira Thomson Learning, 2003.

\_\_\_\_\_. *Matrizes da linguagem e pensamento: Sonora, visual, verbal*. São Paulo: Iluminuras, 2005.

TOURY, Gideon. *The Nature and Role of Norms in Translation*. In: *Descriptive translation studies and beyond*. Amsterdam: John Benjamins, 1995a.

\_\_\_\_\_. *Constituting a method for Descriptive Studies*. In: *Descriptive translation studies and beyond*. Amsterdam: John Benjamins, 1995b.

TURAN, Kenneth. Robert Towne's Hollywood Without Heroes, *New York Times* (27 de novembro de 1988)

WINEGARDNER, Mark. *The Godfather Returns*. EUA: Random House, 2004.

WITTGENSTEIN, Ludwig. *Tractatus Logico-Philosophicus*. São Paulo, Editora Nacional: 1968.

## Filmes

*E.T. the Extra-Terrestrial*. Dirigido por Steven Spielberg, escrito por Melissa Mathison. Universal Studios: Estados Unidos, 1982.

*Hitman*. Dirigido por Xavier Gens, escrito por Skip Woods. 20<sup>th</sup> Century Fox: Estados Unidos / Rússia / Bulgária / Inglaterra / Turquia: 2007.

*Poderoso Chefão, O*. Dirigido por Francis Ford Coppola, escrito por Mario Puzo,  
Francis Ford Coppola e Robert Towne. EUA: 1972. Baseado em romance homônimo de Mario Puzo.

*Poderoso Chefão – Parte II, O.* Dirigido por Francis Ford Coppola, escrito por Mario Puzo e Francis Ford Coppola. EUA: 1974.

*Poderoso Chefão – Parte III, O.* Dirigido por Francis Ford Coppola, escrito por Mario Puzo e Francis Ford Coppola. EUA: 1990.

*Once Upon a Time in America.* Dirigido por Sergio Leone. Escrito por Harry Grey, Leonardo Benvenuti, Piero De Bernardi, Enrico Medioli, Franco Arcalli, Franco Ferrini, Sergio Leone, Stuart M. Kaminsky e Ernesto Gastaldi. EUA: 1984.

*Stigmata.* Dirigido por Rupert Wainwright, escrito por Tom Lazarus Rick Ramage. Metro-Goldwyn-Mayer: Estados Unidos, 1999.

*What's Up, Doc?.* Dirigido por Peter Bogdanovich. Escrito por Peter Bogdanovich, Buck Henry, David Newman e Robert Benton.

### **9.3. Videogames**

*Ace Combat 5: The Unsung War.* Desenvolvido por Project Aces (Namco). Namco: 2004.

*Black.* Desenvolvido por Criterion Games. Electronic arts: 2006.

*Black & White.* Desenvolvido por Lionhead Studios. EA Games / Feral Interactive: 2001.

*Bombberman.* Desenvolvido por Hudson Soft. Hudson Soft: 1983.

*Carmageddon.* Desenvolvido por Stainless Games. SCS/Interplay: 1997.

*Counter Strike.* Desenvolvido por Valve Software. Vivendi/Microsoft Game Studios: 1999.

*Death Race*. Desenvolvido por Exidi. Exidi: 1976.

*Diablo II*. Desenvolvido por Blizzard Entertainment. Blizzard Entertainment: 2002.

*Doom*. Desenvolvido por id Software. id Software: 1993.

*Fairchild Channel F*. Desenvolvido por Fairchild Semiconductor. 1976.

*Final Fantasy* (série). Desenvolvida por Square Enix. Criada por Hironobu Sakaguchi. Square Enix: 1987 – atualidade.

*Final Fantasy VII*. Desenvolvido por Square Enix. Square Enix: 1997.

*God of War 2*. Desenvolvido por SCE Studios Santa Monica. Sony Computer Entertainment: 2007.

*Gran Turismo*. Desenvolvido por Poliphony Digital. Sony Computer Entertainment: 1997.

*Grand Theft Auto: San Andreas*. Desenvolvido por Rockstar North. Rockstar Games: 2004.

*Guitar Hero*. Desenvolvido por RedOctane. Harmonix/MTV Games: 2005.

*Guitar Hero 2*. Desenvolvido por RedOctane. Activision/Harmonix: 2006.

*HALO: Combat Evolved*. Desenvolvido por Bungie Studios, Gearbox Software (versão para o sistema operacional Windows)/ MacSoft Games (versão para o sistema operacional Mac). Microsoft Game Studios: 2001.

*Metal Gear 3: Snake Eater*. Desenvolvido por Konami Computer Entertainment Japan / Kojima Productions. Konami: 2004.

*Mortal Kombat*. Desenvolvido por Midway. Midway: 1992.

*Need for Speed*. Desenvolvido por Electronic Arts. Electronic Arts: 1997.

*Pacman*. Desenvolvido por Namco. Namco/Midway: 1980.

*Phantasy Star* (série). Desenvolvido por Sega. Sega: 1987 – atualidade.

*Pong*. Desenvolvido por Atari Inc. Atari Inc.: 1972.

*Populous*. Desenvolvido por Bullfrog. Electronic Arts: 1989.

*Quake*. Desenvolvido por id Software / Midway Games / Lobotomy Software / Pulse Interactive. GT Interactive / PXL computers / MacSoft / Midway Games / Sega / Pulse Interactive / Virgin Interactive / Activision/Valve Corporation:1996.

*Resident Evil*. Desenvolvido por Capcom. Capcom: 1996.

*Rule of The Rose*. Desenvolvido por Punchline. Sony Computer Entertainment (Japão), Atlus (EUA), 505 GameStreet (Europa): 2006.

*Scarface The World is Yours*. Desenvolvido por Radical Entertainment. Sierra Entertainment: 2006.

*Sid Meier's Civilization IV Colonization*. Desenvolvido por Firaxis. 2K Games: 2008.

*SOCOM: US Navy SEALs*. Desenvolvido por Zipper Interactive. Sony Computer Entertainment: 2002.

*Street Fighter Anniversary Collection*. Desenvolvido por Capcom Production Studio 1. Capcom: 2004.

*Super Mario Bros.* Desenvolvido por Nintendo. Nintendo: 1985.

*Tetris.* Desenvolvido por Alexey Pajitnov. Alexey Pajitnov: 1985.

*The Godfather: The Game.* Desenvolvido por Electronic Arts. Electronic Arts: 2006.

*The Sims 2.* Desenvolvido por Maxis. Electronic Arts / Aspyr: 2004.

*Tom Clancy's Rainbow Six.* Desenvolvido por Red Storm Entertainment. Red Storm Entertainment : 1998.

*Tomb Raider.* Desenvolvido por Core Design. Eidos Interactive: 1996.

*True Crime: New York City.* Desenvolvido por Luxoflux. Activision: 2006.

*Ultima Online.* Desenvolvido por Origin Systems e Electronic Arts. Electronic Arts: 1997.

*Warcraft III.* Desenvolvido por Blizzard Entertainment. Blizzard Entertainment / Sierra Entertainment / Capcom: 2002.

*World of Warcraft.* Desenvolvido por Blizzard Entertainment. Blizzard Entertainment: 2010 (última versão).

*Zork.* Desenvolvido por Tim Anderson, Marc Blank, Bruce Daniels e Dave Lebling. 1979.