

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES, CULTURA E LINGUAGENS

HENRIQUE ARAÚJO PERINI

**A ESTÉTICA DO COTIDIANO NOS JOGOS DIGITAIS CONTEMPORÂNEOS:
AS BANALIDADES PRESENTES EM GRAND THEFT AUTO V**

Juiz de Fora

2025

HENRIQUE ARAÚJO PERINI

**A ESTÉTICA DO COTIDIANO NOS JOGOS DIGITAIS CONTEMPORÂNEOS: AS
BANALIDADES PRESENTES EM GRAND THEFT AUTO V**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito à obtenção do título de Doutor em Artes, Cultura e Linguagens. Área de concentração: Teorias e Processos Poéticos Interdisciplinares.

Orientador: Prof. Dr. Felipe de Castro Muanis

Juiz de Fora

2025

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Perini, Henrique.

A estética do cotidiano nos jogos digitais contemporâneos : as banalidades presentes em GTA V / Henrique Perini. -- 2025.
224 p.

Orientador: Felipe Muanis

Tese (doutorado) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Instituto de Artes e Design. Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens, 2025.

1. Cotidiano. 2. Video Games. 3. Grand Theft Auto. I. Muanis, Felipe, orient. II. Título.

Henrique Araújo Perini

A estética do cotidiano nos jogos digitais contemporâneos: as banalidades presentes em *Grand Theft Auto V*

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial à obtenção do título de Doutor em Artes, Cultura e Linguagens. Área de concentração: Teorias e Processos Poéticos Interdisciplinares

Aprovado em 04 de dezembro de 2025.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Felipe de Castro Muanis - Orientador

Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof.^a Dr.^a Leticia Perani Soares

Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof. Dr. Christian Hugo Pelegrini

Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof.^a Dr.^a Soraya Madeira da Silva

Universidade Federal do Ceará

Prof.^a Dr.^a Missila Loures Cardozo

Pontifícia Universidade Católica - SP

Juiz de Fora, 19/11/2025.



Documento assinado eletronicamente por **Leticia Perani Soares, Professor(a)**, em 05/12/2025, às 07:55, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Felipe de Castro Muanis, Professor(a)**, em 05/12/2025, às 15:23, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Soraya Madeira da Silva, Usuário Externo**, em 05/12/2025, às 16:57, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Christian Hugo Pelegrini, Professor(a)**, em 05/12/2025, às 19:10, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).

Documento assinado eletronicamente por **Missila Loures Cardozo, Usuário Externo**, em 05/12/2025, às 19:13, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).
PROPP 01.5: Termo de aprovação 2756305 SEI 23071.952833/2025-86 / pg. 1



[de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no Portal do SEI-Ufjf (www2.ufjf.br/SEI) através do ícone Conferência de Documentos, informando o código verificador **2756305** e o código CRC **96F1217D**.

AGRADECIMENTOS

Aos amigos e familiares que tornaram essa jornada mais fácil.

Aos funcionários do Instituto de Artes e Design da UFJF e à secretaria de pós-graduação da Universidade Federal de Juiz de Fora por toda a ajuda e acompanhamento ao longo dos anos.

Aos professores do curso, pela valiosa contribuição na minha formação.

Aos membros da banca e em especial ao meu orientador Prof. Dr. Felipe de Castro Muanis, pela orientação e paciência.

RESUMO

Ano após ano os jogos digitais se fazem mais presentes no cotidiano dos usuários ao redor do mundo, constituindo-se como uma das manifestações artísticas de maior alcance atualmente. Estão em celulares, ambientes de trabalho e no interior das casas, oferecendo possibilidades infinitas de entretenimento e arte. A evolução tecnológica, narrativa e estética, elevou esse tipo de produto a um alto nível de simulação audiovisual da realidade. Eles representam o mundo, tanto o seu aspecto fantástico e aventureiro, como também o seu lado cotidiano, banal. Os produtos midiáticos refletem o mundo em que se vive, apresentando narrativas através de identificações e de arquétipos para quem os consome, que interpreta e produz sentidos. A temática cotidiana aguça potencialmente esse processo de identificação, uma vez que apresenta as mesmas referências de universo que o consumidor. O presente trabalho apresenta uma reflexão sobre como se dão as representações acerca do cotidiano e de que forma um game de ação, que normalmente trabalha com uma lógica narrativa aristotélica, como é o caso do GTA V, reproduz uma temporalidade do banal, se contrapondo à diegese tradicional. Para esta pesquisa, o interesse está no banal nos videogames. A ideia é propor uma investigação das representações artísticas do cotidiano, utilizando os jogos digitais como objeto de pesquisa.

Palavras-chave: Jogos digitais; Comunicação; GTA; Cotidiano; Banal; Videogames; Game Studies.

ABSTRACT

Year after year, digital games are becoming increasingly present in the daily lives of users around the world, establishing themselves as one of the most far reaching artistic expressions today. They are found on cell phones, in workplaces, and inside homes, offering endless possibilities for entertainment and art. Technological, narrative, and aesthetic evolution has elevated this type of product to a high level of audiovisual simulation of reality. They represent the world, both its fantastic and adventurous aspects, as well as its everyday, mundane side. Media products reflect the world we live in, presenting narratives through identifications and archetypes for those who consume them, who interpret and produce meaning. Everyday themes potentially sharpen this identification process, since they present the same universe references as the consumer. This work presents a reflection on how representations of everyday life occur and how an action game, which normally works with an aristotelian narrative logic, as is the case with GTA V, reproduces a temporality of the ordinary, contrasting with the traditional diegesis. For this research, the interest lies in the commonplace in video games. The idea is to propose an investigation of artistic representations of everyday life, using digital games as a research object.

Key-words: Digital games; Communication; GTA; Ordinary; Commonplace; Videogames; Game Studies.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 - <i>A Harlot's Progress</i> , de William Hogarth	67
FIGURA 2 - <i>At the Circus in Hogan Alley</i> (1895) marca a estreia de <i>Yellow Kid</i> (no canto inferior direito), na época, ainda sem o camisolão amarelo	72
FIGURA 3 - <i>The Mammoth story: a cave painting</i> utiliza do estilo visual das pinturas rupestres	89
FIGURA 4 - O Nimatron, de 1940	94
FIGURA 5 - <i>Tennis for Two</i> , de 1958	97
FIGURA 6 - <i>Spacewar!</i> , de 1961	99
FIGURA 7 - A versão arcade do tênis de mesa do <i>Magnavox Odyssey</i> , feito pela Atari em 1972	101
FIGURA 8 - <i>Lemonade Stand</i> de 1973, um simulador de vendas de limonadas	105
FIGURA 9 - <i>Gossip</i> de 1983, considerado o primeiro simulador social	107
FIGURA 10 - <i>Little Computer People</i> de 1985 simula o dia a dia banal do personagem	108
FIGURA 11 - O jogos da franquia de sucesso The Sims são simuladores sociais que exploram o cotidiano	123
FIGURA 12 - As publicidades provocativas de <i>Grand Theft Auto 2</i> (1999) e IV (2008) exibem os slogan “roubar carros é a parte fácil” e “cause caos”	132
FIGURA 13 - GTA 1, 2, III e IV, respectivamente	135
FIGURA 14 - GTA V e seus protagonistas jogáveis: Michael, Franklin e Trevor	136
FIGURA 15 - Os tipos diferentes de ponto de vista em GTA V: câmeras em terceira pessoa, primeira pessoa e cinematográfica	146
FIGURA 16 - Customização do avatar por meio de tatuagens, roupas, cabelo e barba	149
FIGURA 17 - Publicidades satíricas e NPCs compõem o cenário da cidade de Los Santos	156
FIGURA 18 - Vários <i>minigames</i> estão disponíveis em GTA V, como dardos, ioga ou golfe	158
FIGURA 19 - Terapia e outras atividades cotidianas como beber e fumar são apresentadas por meio de breves cinemáticos	160
FIGURA 20 - Há situações onde o jogador controla apenas o ponto de vista do personagem, como teleférico, televisão, cinema ou montanha russa	163

FIGURA 21 - O ato de flunar pelo ambiente representa uma atividade cotidiana inserida em um jogo de ação-aventura	167
--	-----

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	12
2. NARRATIVA E COTIDIANO NAS MÍDIAS	34
2.1 Aspectos teóricos do ordinário e representações do banal	35
2.2 O cotidiano nas artes	42
2.3 Teatro e Literatura	52
2.4 Imprensa, ilustração e histórias em quadrinhos	62
2.5 Imagem técnica: fotografia, cinema e televisão	77
3. HISTÓRICO E COTIDIANO NOS VIDEOGAMES	91
3.1 Conceituação dos jogos digitais	91
3.2 Trajetória histórica	92
3.3 Reflexões teóricas sobre games e cotidiano	115
3.4 Cotidiano, interação e imersão nos videogames	124
4. A SIMULAÇÃO DA VIDA REAL NA SÉRIE <i>GRAND THEFT AUTO</i> (GTA).....	131
4.1 Percurso histórico	132
4.2 O objeto de estudo: <i>Grand Theft Auto V</i>	143
4.3 Categorias de análise de deriva e cotidiano.	153
4.4 O cotidiano em GTA V	168
5. O COTIDIANO BANAL NOS JOGOS DIGITAIS CONTEMPORÂNEOS	171
5.1 Interação	171
5.2 Imersão	174

5.3 Ponto de vista.....	176
5.4 Narrativa	179
5.5 Avatar.....	182
5.6 Objetivos	188
5.7 Cotidiano.....	190
 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	 203
 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	 210
 APÊNDICE-GLOSSÁRIO	 218

1. INTRODUÇÃO

Pensada para ser percebida de forma simultânea, através do som e imagem, a mídia audiovisual propõe o envolvimento por parte do seu espectador, que recebe estímulos pré-concebidos. Pode se consumir o produto sem interação direta, como em um filme ou mesmo fazer parte desse mundo fictício e o alterar com suas decisões e escolhas em um jogo digital. A evolução tecnológica, narrativa e estética envolvendo os videogames, elevou esse tipo de produto a um alto nível de simulação da realidade. Eles representam o mundo, tanto o seu aspecto fantástico e aventuresco, como o seu lado ordinário, banal. O presente trabalho se propõe a descrever como a representação do cotidiano acontece nas artes, em especial, nos jogos digitais. Uma mídia marcada pela ação responsiva também pode oferecer momentos virtuais da rotina comum ao dia a dia de qualquer jogador, quebrando lógicas narrativas clássicas.

As atividades humanas que envolvem jogos não são desprovidas de elementos culturais uma vez que o jogo surge da cultura. É esta relação que é discutida por Johan Huizinga em seu livro *Homo ludens*, publicado originalmente em 1938. O autor enxerga o ato de jogar como algo primordial, a atividade lúdica já se encontrava presente na humanidade, construindo a cultura dos jogos onde um indivíduo ensinava o outro a jogar. Para ele, o jogo também é encontrado no mundo animal, incluindo as regras estabelecidas por meio das brincadeiras. De acordo com o autor, a atividade lúdica é mais ampla que um fenômeno físico ou psicológico, é um ato voluntário de fuga da vida comum e com desfecho imprevisível. O ato está relacionado com a vontade, o desejo e o prazer do jogador. O ser humano é essencialmente lúdico, os jogos são construídos a partir de situações diferentes do cotidiano e possuem caráter espontâneo.

Posteriormente, Roger Caillois iniciou suas pesquisas a partir das obras de Huizinga. Seu livro *Os jogos e os homens*, publicado originalmente em 1958, complementa o pensamento de Huizinga. Segundo Caillois, o jogo não pode ser uma obrigação, o jogador deve se entregar à liberdade e a espontaneidade para ter prazer ao jogar. Para ambos os autores, o jogo é distinto do cotidiano, sendo algo artificial, mesmo quando apresenta elementos da vida ordinária. A brincadeira transporta o jogador para uma irreidade livre ou realidade alternativa. Caillois classifica o jogo em quatro categorias: competição, azar ou aleatoriedade, simulação ou representação, vertigem ou

desorientação perceptiva. Para o autor, se faz necessário o compromisso dos participantes e a obediência às regras. Huizinga entende a prática lúdica como uma atividade livre e sem finalidade lucrativa¹. No campo filosófico, tanto Huizinga quanto Caillois admitem que o jogo acontece em um lugar irreal, diferente da vida cotidiana, que não é sério, mas que absorve o jogador intensamente. Ambos consideram o poder de criação abstrata inerente à linguagem, capaz de designar as coisas através de uma descrição narrativa. Embora Caillois não considere os videogames em seus trabalhos, sua classificação de “jogo” pode ser aplicada também para aqueles de natureza digital. As quatro categorias propostas pelo autor se fazem presentes nos games, onde há competição, sorte, identificação com os personagens e a desorientação perceptiva.

A tecnologia avança diariamente fazendo com que os videogames tenham novos elementos a serem considerados na hora de uma conceituação, tensionando quaisquer conceitos pré-estabelecidos. Jesper Juul (2003) aponta um conceito para o modelo de jogo a partir dos trabalhos de seus antecessores. O autor analisa estudos dos já citados Huizinga (1950) e Caillois (1961), além de Suits (1978), Avendon & Sutton-Smith (1981), Salen & Zimmerman (2003), Crawford (1981) e Kelley (1988). Estas pesquisas apresentam algumas características em comum: regras, resultado, metas, interação, objetivos, regras, o mundo, separação entre vida e jogo, não trabalho, meios menos eficientes, agrupamento social e ficção. O autor então propõe seis elementos que são necessários e suficientes para algo ser considerado um “jogo”: as regras, os resultados variáveis e quantificáveis, a valorização do resultado, o esforço do jogador, o seu vínculo ao resultado e as consequências negociáveis. O mesmo jogo pode ser jogado com ou sem consequências para a vida real.

Segundo Juul (2003), um jogo clássico é baseado em um sistema formal de regras com resultado variável e quantificável, na qual diferentes resultados são atribuídos por diferentes valores. O jogador empenha esforço a fim de influenciar o resultado, se sentindo vinculado, e as consequências da atividade são opcionais e negociáveis. Esta definição aponta para um objeto transmidiático, “não há um único meio de jogo, mas sim vários meios de comunicação de jogo, cada um com seus próprios pontos fortes” (JUUL,

1 Caillois lembra que os jogos de azar que envolvem dinheiro não são considerados na análise de Huizinga. Para o autor, casas de apostas, cassinos, pistas de corridas e loterias, para bem ou mal, ocupam uma parte importante na economia e cotidiano de várias culturas. Além disso, o jogo também é uma ocasião que envolve despesas de tempo, energia, engenhosidade, habilidade e, muitas vezes, dinheiro para a compra de equipamentos de jogo ou, eventualmente, para pagar o estabelecimento.

2003, p. 1, tradução nossa)². Para o estudo é importante considerar a interdisciplinaridade e complexidade dos videogames. Sérgio Nesteriuk (2009) corrobora, propondo três linhas de estudos acadêmico-científicos: funcionalista, técnico-tecnológicos e formalista. A primeira aborda os efeitos, causas e consequências dos jogos. A segunda trabalha com o desenvolvimento e programação dos softwares. A linha formalista trata questões linguísticas e estéticas, procurando analisar as formas expressivas do videogame. Por se tratar de uma área multidisciplinar, é vital ter em mente que as pesquisas dos jogos digitais devem investigar o produto em sua completude, considerando os aspectos tecnológicos e de comunicação. Para o presente trabalho, diversas áreas do conhecimento são consideradas para um entendimento integral do objeto em questão. Naturalmente deve se considerar todo o avanço tecnológico dos videogames até hoje, pois o desenvolvimento audiovisual desta mídia ocorre de forma muito veloz.

Os videogames evoluíram para além do modelo clássico de jogos, sendo que a história se encarregou de romper com padrões de várias formas. É importante destacar que aqui, o sistema de regras é rígido. Apesar dos outros jogos em geral estarem submetidos a regulamentos, no caso dos jogos digitais, não existe espaço para negociação dessas diretrizes. Juul (2003) afirma que embora os games sejam tão baseados em regras quanto outros jogos, eles modificam o modelo clássico, pois agora é o computador que mantém o controle. Isso possibilita modos mais complexos, liberando os participantes de terem que policiar as regras e possibilitando jogos onde não se as conhece. Além disso, a prática de incluir códigos de trapaça ou *cheat codes* “semioficiais em jogos de computador modernos significa que o jogador em muitos casos é livre para modificar algumas das regras básicas de um jogo; o jogo adquire a qualidade de se tornar um playground ou uma caixa de areia” (JUUL, 2003, p. 14, tradução nossa)³. Para o Juul (2003), jogos de simulação abertos mudam o modelo clássico de jogo removendo os objetivos ou não descrevendo alguns resultados possíveis como melhores do que outros.

Outra característica que rompe com o modelo clássico é o conceito de resultado variável e modificado, onde o jogador nunca chega a uma resolução, mas apenas

2 There is no single game medium, but rather a number of game media, each with its own strengths.

3 The common practice of including semi-official cheat codes in modern computer games means that the player in many cases is free to modify some of the basic rules of a game; the game acquires a quality of becoming a playground or a sandbox.

temporário ao sair do jogo, como é o caso de alguns games online⁴, por exemplo. A natureza transmídia dos games e o caráter bem definido das regras são os responsáveis pela grande afinidade entre computadores e jogos. Em seu livro, *Half Real: videogames entre regras reais e mundos ficcionais*, Jesper Juul sugere que os jogos digitais são duas coisas ao mesmo tempo, ou como ele propõe, é “meio real”. São reais por serem construídos a partir de regras as quais os jogadores são necessariamente submetidos, ganhar ou perder é um evento concreto, contudo, “quando se ganha um jogo matando um dragão, o dragão não é real, e sim ficcional” (JUUL, 2019, p.15). Segundo o autor, o ato de jogar um game prevê a interação com regras factuais enquanto se insere em um universo ficcional. Os computadores funcionam, assim, como facilitadores de jogos, apoiando e promovendo da mesma forma que as tecnologias da imprensa, do cinema e da televisão promoveram a narrativa.

Não há um acordo na literatura no que diz respeito a definição exata do termo “jogos digitais”, com diversas classificações diferentes que obedecem a parâmetros próprios. O termo “videogame” também é utilizado tanto para o console quanto para os jogos. Para o presente trabalho, considera-se os “videojogos”, “jogos eletrônicos”, “videogames”, “jogos computacionais”, “jogos digitais” ou “games” como aqueles jogos que são praticados por intermédio de um console, computador ou outro dispositivo eletrônico, com o propósito principal de entretenimento e cuja resposta da atividade lúdica altere o sinal eletrônico. O termo “interator” ou “jogador” se refere ao sujeito que estará no controle durante a partida. “Gamer” faz alusão aquele que tem o hábito de jogar videogames. O conceito do termo será discutido mais amplamente no terceiro capítulo, que contextualizará os jogos digitais nas artes.

Embora ainda se discuta qual de fato foi o primeiro jogo eletrônico da história, o surgimento dos primeiros protótipos se deu entre as décadas de 1940 e 1970, quando acadêmicos começaram a programar simuladores e a exibir demonstrações da capacidade dos computadores. O contexto de corrida tecnológica da Guerra Fria impulsionou os investimentos em máquinas que simulavam treinamentos com potencial de entretenimento. Os primeiros videojogos eram simples, feitos a partir de aparelhos militares de radar. Naturalmente, os gráficos da época demandavam certo nível de

4 Games online são os jogos digitais que são jogados por meio de aparelhos eletrônicos (celulares, consoles, computadores, tablets etc) via internet, possibilitando a interação entre jogadores de lugares diferentes.

imaginação para se compreender todos os elementos visuais dos jogos. A partir do momento em que a tecnologia desta mídia evoluiu, aumentando a capacidade de processamento dos computadores, surgiram conceitos audiovisuais e narrativos mais complexos. Os jogos digitais também buscaram reproduzir o cotidiano, criando representações ludificadas do dia a dia.

Os estudos envolvendo os jogos digitais têm amadurecido somente nos últimos anos. Isto deve-se ao fato da sua origem historicamente recente e ao descrédito que lhe tem sido atribuído. Assim como acontece com outros produtos midiáticos, como as histórias em quadrinhos ou os jogos de RPG, os videogames sofrem com o estigma de serem algo menor ou até mesmo nocivo à formação social e intelectual do público jovem. De acordo com Fabiano Curi (2006, p. 189), a “complexificação dos jogos passa ao largo de estudos acadêmicos, desconsiderados como fenômeno cultural e comunicacional por diversos motivos”. Segundo o autor, o principal motivo seria o fato deste produto estar atrelado ao entretenimento e, por consequência, sem seriedade, necessitando de legitimação. Para Curi (2006, p. 189), embora exista este desprezo, “é inegável o crescimento desse mercado de entretenimento, o que significa acesso cada vez maior ao universo dos filmes, videogames e produtos voltados para o lazer”. Os *Games studies*, estudos culturais acerca dos jogos na história da humanidade, só se voltaram para os videogames no final da década de 1990, alavancados pela expansão comercial desta mídia na época.

Muitas das primeiras pesquisas em jogos digitais eram restritivas, com enfoque sociológico e analisando o impacto nos consumidores, sugerindo, muitas vezes, que videogames despertavam instintos agressivos latentes, o que contribuiu para seu desprestígio. Em contrapartida, estudos como de Seymour Feshbach e Robert Singer (1971) teorizam que jogos violentos podem funcionar como canalizadores que relaxam crianças com comportamento agressivo. O rápido desenvolvimento tecnológico, o avanço visual dos gráficos e a complexificação da narrativa evoluíram, ampliando também, os vieses acadêmicos. Em 2003, com a criação da organização acadêmica voltada para jogos digitais *Digital Games Research Association* (DiGRA), profissionais de diversas áreas como psicologia, antropologia, artes, economia ou educação passaram a aprofundar seu interesse acadêmico nesta mídia.

Nas últimas décadas o interesse acadêmico relativo aos games vem crescendo, Emmanoel Ferreira e Alexandre Fabiarz (2016) citam conferências anuais de alcance mundial como DiGRA Conference (*Digital Games Research Association Conference*), *Philosophy of Computer Games* e o *Symposium Annuel Histoire du Jeu*. No Brasil, desde 2004, acontece o simpósio anual SBGames (Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital), o Seminário Jogos Eletrônicos, o Comunicação e Educação e também, a partir de 2016, teve início o Grupo de Pesquisa Games no Intercom – Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Os autores ainda citam publicações acadêmicas destinadas exclusivamente para os games, como *Game Studies*, *Games and Culture* e *G/A/M/E: The Italian Journal of Game Studies*.

Com um potencial de cativar o consumidor, os games se tornaram um imenso e lucrativo mercado. Portanto, é indissociável e importante pensar sobre o componente econômico e mercadológico dos games, o que chama a atenção dos setores de negócios e cultura de diversos países e regiões, a chamada economia criativa. O Brasil se posicionou como quarto maior mercado consumidor, atrás dos gigantes Japão, China e Estados Unidos. Segundo os dados de 2025 da consultoria *Newzoo*⁵, o Brasil está entre os dez países que mais consomem, em receita, com 2,7 bilhões de dólares estadunidenses, sendo o mercado de jogos que mais cresce na América Latina. Para Camila Amélio (2018, p. 1497), “os Jogos Digitais e sua cadeia produtiva fazem parte de uma atividade econômica com alto potencial de geração de trabalho e renda, abordando tanto áreas e elementos de tecnologia diversos quanto socioculturais”. Segundo a autora, “em termos de faturamento, os jogos digitais já ultrapassaram as indústrias de música e cinema somadas”. De acordo com o relatório de mercado global de 2025, realizado pela agência *Newzoo*, a indústria de games tem o valor perto dos 200 bilhões de dólares estadunidenses, contando com quase três bilhões e meio de jogadores. Os anos de pandemia contribuíram para este cenário, quando as pessoas deixaram de frequentar as salas de cinema, permanecendo mais em seus lares. Como atividade econômica, os games superam a poderosa indústria cinematográfica de Hollywood entre dinheiro investido e lucros.

⁵ Newzoo é uma empresa mundial de consultoria analítica na área de jogos digitais e esportes.

Além de herdarem características visuais e narrativas do cinema, os games têm passado também a influenciá-lo, direta e indiretamente. A ligação entre eles é muito próxima e vai muito além da disputa ou complementaridade econômica. Elementos visuais e sonoros similares oferecem uma transposição mais natural de jogos para cinema e vice-versa, em um ambiente cada vez mais transmidiático. Além das adaptações, existe a possibilidade de ampliação dos mundos fictícios, oferecendo novas narrativas que envolvam os mesmos elementos já familiares e estimados pelo público. Games da franquia *Star Wars* ou filmes de personagens famosos dos videogames como Pac Man, por exemplo, ganham novas histórias em diferentes plataformas de mídias, expandindo o seu universo. A indústria de jogos digitais tem se expressado com maior destaque dentre os mercados criativos e culturais, tanto financeiramente quanto em perspectiva de crescimento para os próximos anos. Desta forma, alcança consumidores ao redor de todo o globo, colaborando para a formação de identidades individuais e auxiliando o desenvolvimento de atividades comunicacionais e relações humanas.

Atualmente, não se pode ignorar a importância cultural dos games que, apesar de todo o sucesso, ainda procuram superar o estigma de ser um produto artístico menor e irrelevante. Para Lúcia Santaella (2009, p. 51), “até pouco tempo atrás, os games eram vistos como um tipo de entretenimento vulgar, vicioso, e o único tópico de discussão a respeito deles versava sobre o comportamento agressivo e violento que eles instigam nos jogadores”. Apenas após quatro décadas após seu surgimento, que o meio científico reconheceu esse objeto de pesquisa como pertinente fenômeno social e estético. Segundo Santaella (2009, p. XIV), “durante algum tempo, o foco dominante no estado da arte das teorias e dos discursos sobre games dirigia-se para a oposição entre os que se autoproclamam ludologistas, de um lado, e os narratologistas, de outro”. Enquanto estes últimos defendiam que os estudos dos games deveriam seguir as mesmas linhas de pesquisa que as outras mídias narrativas, os ludologistas se voltavam para a mecânica do jogo e o ato de jogar. De acordo com Santaella (2009, p. XIV), “mesmo quando não estavam diretamente localizados em um desses lados, os estudos sobre games circulavam em torno dessa disputa com temas tais como tempo, personagens, arquitetura narrativa etc.”. Embora se perceba uma discussão teórica multidisciplinar sobre o objeto, pouco se discute sobre a relação entre videogame e cotidiano, uma vez que os gêneros dos jogos dominantes no imaginário coletivo são os que envolvem algum tipo de ação, como

esportes, investigação ou aventura. Para a análise dos elementos banais, se faz necessário o diálogo parêntico entre as questões de narrativa e jogabilidade.

As pesquisas sobre os jogos digitais abarcam diversas áreas do conhecimento como filosofia, arte, design, ciências da computação, crítica, antropologia, semiótica dentre várias outras. Stewart Culin, etnólogo estadunidense, foi um precursor neste tipo de pesquisa, publicando vários trabalhos entre 1898 e 1924 que investigavam jogos em geral do mundo inteiro. Culin abraçava a ideia de que, independente da cultura, eles apresentavam similaridades, tanto na forma de jogar, quanto nos jogos em si. Os matemáticos Neumann e Morgenstern publicaram em 1944 a Teoria dos Jogos, que futuramente daria início às teorias aplicadas a diversas áreas como economia, sociologia, filosofia, biologia, jogos de entretenimento e ciência da computação. Eles estudaram, entre outras coisas, as estratégias desenvolvidas pelos jogadores. As pesquisas eram aplicadas principalmente para a análise do comportamento econômico. Embora não considerassem os videogames, estas teorias clássicas auxiliam na compreensão conceitual deste tipo recente de jogo, que inerentemente está vinculado a avanços tecnológicos.

O cotidiano, por outro lado, vem sendo tema de pesquisas e de representação artística há muito tempo ao redor do mundo. Segundo Jacques Rancière (2005), as regras impostas que definiam o que era boa ou má arte por parte dos nobres mecenas no final do século XVIII, foram cedendo espaço para obras artísticas de apelo mais popular. Para Vera Lúcia Figueiredo (2020, p. 139), o surgimento da modernidade, atrelada ao legado iluminista do século XVIII, possibilita o surgimento de "uma nova ética do discurso literário, pautada pela determinação de desentranhar a parte mais noturna e mais cotidiana da existência, empenhada na revelação do mais comum dos segredos". Ainda de acordo com Figueiredo (2020, p. 141), "daí em diante, o anônimo tornava-se tema de arte, em detrimento das histórias dos grandes feitos e dos grandes personagens, instaurando-se um novo regime de verdade, a partir de uma nova racionalidade do banal e do obscuro, que se contrapõe às ordenações aristotélicas." Com o surgimento do movimento realista no século XIX, o "sujeito comum" ganha protagonismo e as situações banais se tornam a fonte de atividades dos personagens, marcando o ponto inicial dessa estética por meio da valorização do banal ordinário. Atualmente, o cotidiano é representado das mais diversas maneiras pelas artes.

A história mostra que a rotina cotidiana tem sido uma fonte inesgotável de inspiração nas artes, carregando consigo fortes valores culturais. Por trás das situações ordinárias, se encontra a história do homem. O surgimento da ilustração acontece no período Paleolítico (2,6 M a 10.000 a.C.), quando as pinturas rupestres eram feitas nas superfícies rochosas naturais, retratando cenas do dia a dia daquelas pessoas. Posteriormente, no século XIX, o Realismo, movimento artístico-literário, surge na França propondo a representação fidedigna do real, dispensando o potencial transformador da imaginação e dando protagonismo ao sujeito comum. Nos primórdios do cinema, os irmãos Lumière gravavam situações comuns do dia a dia, como a chegada do trem na estação, a saída de funcionários de uma fábrica ou o almoço de um bebê. Uma das primeiras experiências narrativas gráficas sequenciais impressas, que futuramente seriam chamadas de histórias em quadrinhos, aconteceu em território nacional por meio das obras do ítalo-brasileiro Angelo Agostini que, na metade do século XIX, reproduzia satiricamente cenas rotineiras.

Embora transmita uma ideia de monotonia, o cotidiano não é tranquilo e pacato, é palco de um sutil e constante conflito. Em sua obra *A Invenção do Cotidiano*, Michel de Certeau (2008) afirma que o dia a dia ordinário é regulado por instituições que criam esquemas de operações e manipulações técnicas e competem entre si pela assimilação do sujeito. Este processo nem sempre é perceptível pelo consumidor, ou “usuário” como o autor propõe. Para José Faro (2011, p. 107), a vida rotineira “está longe de ser traduzida em calma rotina – como supõe o senso comum – mas em ambivalência sistemática e tensionada no interior da qual a comunicação consome um outro papel”. O papel que o autor se refere é o de agente que vincula o que a comunicação produz e a demanda do receptor. Essas situações corriqueiras do dia a dia povoam as relações pessoais com o mundo e influenciam a maneira como é interpretado, proporcionando conflitos que são interessantes o suficiente para mover uma narrativa, seja ela literária, cinematográfica ou nos videogames, como é o caso do objeto de estudo desta tese, *Grand Theft Auto V*.

Iniciada em 1997, por David Jones, a franquia de jogos GTA, ou *Grand Theft Auto* - termo usado para definir roubo de carros, “furto qualificado de automóvel” em português -, já se encontra em seu décimo sexto título, se consolidando como um sucesso

comercial⁶. Originalmente publicado pela *Take Two Interactive* e criado pela *Rockstar North*, antiga *DMA Design Limit*, *Grand Theft Auto* é uma franquia de jogos cujo cenário são as ruas das metrópoles fictícias, inspiradas nas grandes cidades estadunidenses como São Francisco, Miami, Nova Iorque ou Los Angeles. O avatar jogável além de roubar carros, realiza outras missões dentro da narrativa do game, que mistura os gêneros de ação, corrida, tiro, RPG⁷ e aventura. Não há necessariamente uma linearidade das missões, permitindo ao jogador as realizar na ordem que quiser, sem prejuízo.

O aumento da capacidade dos computadores, principalmente após as diferentes gerações de suportes de mídias como o CD, DVD ou Blu-Ray, possibilitaram maior compressão e, conseqüentemente, um armazenamento maior de informações digitais, permitindo um grande avanço na qualidade gráfica dos jogos digitais. Marcada pela sensação do jogador de que o que é exibido na tela teria um caráter de verossimilhança com o real, a representação de imagens, sobretudo no audiovisual, transformou-se em referência precisa no senso comum, construindo o sentido de cotidiano na modernidade. A arte traduz sentimentos e ao assimilar e reinterpretar, o consumidor carrega o sentido, a mensagem da obra para o seu dia a dia. O efeito do “real” funciona como recurso que apura a verossimilhança artística, obtida por meio de minúcias que dão credibilidade aos personagens e à ambientação. Por exemplo, a arte realista surgida no século XIX trazia obras fidedignas se inspirando na população local e ressaltando seus detalhes, esteticamente aceitáveis ou não. Estas obras eram mais próximas do universo de quem as consumia do que obras românticas que traziam representações idealizadas. O processo de simulação da realidade nos videogames se dá através da narrativa, da ambientação sonora, da construção da imagem e até da resposta física, como a vibração do controle. Vários elementos combinados contribuem para uma imersão por parte do

6 De acordo com a análise de mercado conduzida pela Cowen Inc, banco de investimento estadunidense, GTA V, o título mais recente, de 2013, lucrou mais que qualquer filme, livro ou jogo digital. O faturamento superou os seis bilhões de dólares, de um orçamento de aproximadamente 265 milhões de dólares, um lucro de mais de 2000%. GTA se estabeleceu como uma das séries de games mais lucrativas da história. Como comparação, o último filme da franquia Os Vingadores, *Avengers: Endgame*, da Marvel, custou US\$ 357 milhões e faturou US\$ 2,7 bilhões, gerando um lucro de aproximadamente 680%.

7 RPG é abreviação de *role playing game* (jogo de interpretação). É um tipo de jogo onde os jogadores representam personagens imaginários e todos contribuem por meio de interpretação para a construção de uma história dentro de um sistema de regras. Nos videogames, o termo é usado para definir aqueles jogos que utilizam mecânicas semelhantes de evolução de personagem, de narrativa e de imersão. Ao longo dos anos, os games de RPG se desenvolveram desde simples jogos de texto em seus primórdios, até a experiências visuais e auditivas de profunda imersão e maravilhamento.

jogador, que se projeta para dentro do jogo. Naturalmente, existem outros fatores que auxiliam esse processo, como o design da interface, os tipos de personagens ou a ambientação. A proximidade destes fatores com a realidade do interator, ou seja, o cotidiano banal, potencializa o processo imersivo.

Os videogames têm o potencial de desenvolver uma relação afetiva com o jogador. Além das possibilidades de explorar diversos gêneros como terror, comédia ou aventura, o caráter imersivo cativa dentro deste universo. O poder de escolha constante na condução da história concede um atrativo que não é encontrado em outros suportes como o cinema, por exemplo. No Brasil, o desenvolvimento dos jogos digitais aconteceu na década de 1980, período em que se deu o primeiro contato pessoal com esta mídia, frequentando os fliperamas nos shoppings de Belo Horizonte. Posteriormente, com a oportunidade de adquirir consoles, a relação se deslocou para dentro de casa, acompanhando a evolução desta tecnologia ao longo das décadas. Com a chegada da vida adulta, a curiosidade se tornou acadêmica, buscando uma compreensão mais completa sobre esta mídia.

Outro interesse pessoal diz respeito às narrativas do cotidiano, das histórias e imagens banais. O trabalho previamente desenvolvido na dissertação de mestrado investigou o cotidiano representado nas histórias em quadrinhos brasileiras, refletindo uma observação, enquanto consumidor, de que havia uma emergência de narrativas que abordavam a temática banal nesse tipo de produto. Uma proximidade com os elementos ordinários presentes nas ficções certamente provocou uma identificação com o assunto, despertando o interesse acadêmico. A intenção com a presente pesquisa é a de continuar dentro deste tema, mas explorando outra mídia. Os videogames possuem enorme potencial narrativo, contando com ferramentas de interação que aproximam o jogador do personagem ficcional. O dia a dia ordinário também encontra seu lugar nos jogos digitais, mesmo naqueles que se pautam na ação e nos comandos reativos.

À medida que as tecnologias envolvendo videogames avançam, seus jogos se tornam mais complexos, proporcionando experiências próximas à realidade e oferecendo um vasto campo para a pesquisa acadêmica. A cultura pop e seus produtos também despertaram o interesse pessoal, impelindo o estudo mais aprofundado dos fenômenos e impactos na sociedade. Os produtos midiáticos refletem o mundo em que se vive, apresentando narrativas através de identificações e de arquétipos para quem os consome,

que interpreta e produz sentidos. A temática cotidiana aguça esse processo de identificação, uma vez que apresenta as mesmas referências de universo que o consumidor. Um jogador imerge de forma potencialmente mais fácil em uma narrativa que conta com elementos ordinários comuns ao seu dia a dia como cenários e personagens.

O objetivo que se impõe na pesquisa que ora se desenvolve é analisar o jogo digital como reflexão sobre o modo como ele representa o cotidiano. A proposta é que esse produto cultural, mesmo que marcado historicamente por tramas e personagens extraordinárias com um objetivo claro e definido pelo qual se desenrola a narrativa, também se constitui de componentes narrativos do banal cotidiano, acrescentando camadas de realismo e acentuando a imersão do jogador. A história contada pode apresentar elementos do dia a dia comum, mas, mais do que isso, pode desvirtuar do objetivo primário do jogo e quebra da lógica narrativa aristotélica, o que é determinante em um game. É importante considerar que esses elementos podem se mostrar de formas diferentes dependendo de cada gênero analisado. Em muitos jogos de ação, por exemplo, uma vez que os antagonistas próximos são derrotados, o jogador é levado a continuar pelo cenário em busca de outras atividades dinâmicas do avatar⁸. Uma onda contínua de inimigos ou um limite de tempo podem contribuir para a aceleração do ritmo da jogabilidade. Detalhes narrativos podem também dar um senso de urgência na história como um assassino que planeja agir dentro de um tempo específico ou a necessidade do avatar fugir de algum lugar antes que uma bomba detone. Nestes casos, largar o joystick e deixar o personagem a deriva, significaria a derrota no game.

O presente trabalho caminha em direção oposta ao que costuma ser central nas pesquisas sobre jogos e analisa a presença da temporalidade do cotidiano e do banal nas ações que transcendem os objetivos e a narrativa nos jogos digitais, mesmo aqueles que não têm o banal como premissa, como é o caso do game GTA V, objeto de análise dessa pesquisa. O problema de pesquisa que se impõe é: existe a possibilidade de se experienciar a vida cotidiana em um jogo digital, espaço habitual das ações baseadas nas relações de causa e consequência e a busca de um objetivo definido, estruturada pela

⁸ Em informática, *avatar* é uma representação imagética do usuário, que interage com o espaço virtual presente na programação do software. De acordo com Santaella (2009, p. 68), o *avatar* é o personagem controlável pelo jogador, representando “gráfica e diegeticamente o interator no mundo virtual e tridimensional do jogo”.

narrativa clássica e pré-programada no jogo? O momento de deriva foge à lógica temporal e estrutural da tradicional narrativa aristotélica, que é o que guia também as narrativas na grande maioria dos jogos digitais atualmente⁹.

A hipótese que orienta esta pesquisa é que é possível encontrar a temporalidade do banal e a deriva em um game comercial, mesmo que este jogo baseie suas ações na busca de um objetivo e resolução de um conflito, baseado na narrativa clássica tradicional. Este elemento “comum” tem objetivo claro, traduzindo um tempo cotidiano que não busca necessariamente a temporalidade ou um intuito definido na narrativa aristotélica, transformando o jogo digital em um espaço possível de temporalidade de deriva. A proposta que aqui se assume é que existe cotidianidade nos jogos digitais, com função de ambientação do usuário e que possibilita uma identificação mais potente. A pesquisa tem como objetivo estudar o banal e como ele se articula com o ficcional narrativamente nos games, procurando verificar a relação entre o cotidiano e interatividade que provoca, potencialmente, uma maior imersão. As narrativas, de forma geral, estão vinculadas com as manifestações da vida banal e comunicam de forma simbólica, não lógica. A originalidade desta pesquisa reside em refletir se o jogo digital que, normalmente trabalha com uma lógica narrativa aristotélica clássica, reproduz uma temporalidade do banal, contrapondo à diegese tradicional.

Esta tese, estruturada em cinco capítulos, apresenta uma reflexão sobre como se dão as representações acerca do cotidiano e de que forma um game que normalmente trabalha com uma lógica narrativa aristotélica, como é o caso do GTA V, reproduz uma temporalidade do banal, se contrapondo a diegese tradicional. Para a pesquisa de doutorado, o interesse recai sobre o banal nos videogames. A ideia é propor uma investigação do cotidiano utilizando os jogos digitais como objeto de pesquisa, no caso, GTA V, de 2013.

Após esta introdução, que dá início à discussão, o segundo capítulo traz autores e conceitos acerca do cotidiano tal qual o histórico de sua representação nas demais artes. Existem bibliografias sobre este tema na literatura, nos quadrinhos e nos filmes, mas no que diz respeito aos videogames, há uma lacuna e essa discussão também

9 Nem todo jogo digital obedece a estrutura narrativa aristotélica, games de quebra cabeça (*puzzles*) como Tetris (1984), por exemplo, nem sempre possuem narrativa.

precisa ser feita. A recente história dos estudos acadêmicos dos jogos digitais limita a ampla variedade de discussões que podem contribuir para o entendimento de como este meio reflete a sociedade e vice-versa. A presente pesquisa pretende contribuir para o preenchimento deste espaço vazio, trazendo as tradicionais discussões sobre o cotidiano banal para o espaço dos games e verificar como funcionam. Neste capítulo também se estabelece um apanhado histórico e teórico da noção de valorização do cotidiano banal nas artes/mídias, buscando compreender os processos artísticos que colocaram o sujeito comum como protagonista das histórias.

A trajetória histórica dos jogos digitais, seu conceito e sua contextualização na pesquisa são apresentados no terceiro capítulo. Aqui também são abordadas as formas de representação do cotidiano nos games ao longo das décadas. Um percurso cronológico se faz essencial para se compreender a evolução dessa mídia, tanto em termos tecnológicos, quanto narrativos. *A História dos Videogames: uma jornada fotográfica pelos consoles*, de Evan Amos (2019), apresenta a cronologia dos consoles caseiros, desde o precursor *Magnavox Odyssey* (1972) até os últimos lançamentos. Sílvia Bueno (2012) investiga o percurso das casas de entretenimento informático e a relação com o contexto social e político do país. Com a popularização dos televisores nos lares brasileiros na década de 1980, os consumidores de jogos eletrônicos, que costumavam frequentar fliperamas em locais públicos, aos poucos passaram a jogar em suas residências por meio dos consoles caseiros. Segundo a autora, o “acréscimo de equipamentos nos lares aumentou o conforto e a autossuficiência, capacitando as pessoas a se conectarem com o mundo inteiro a partir da segurança de suas casas” (BUENO, 2012, p. 201). Outro fator que contribuiu para a migração da rua para o lar é a preocupação das camadas médias com a criminalidade crescente no país. Este capítulo também apresenta um levantamento histórico específico sobre jogos digitais que se apoiam nas situações banais como, por exemplo, *Lemonade Stand*, de 1973, que simula uma barraca de vendas de limonadas.

Para a formulação de um conceito que defina o termo “jogos digitais”, considerando as suas particularidades como interação, projeção para um avatar, mediação via dispositivo de vídeo etc., autores como Santaella (2009), Ranhel (2005), Huizinga (1950), Caillois (1961), Juul (2003), Suits (1978), Kelley (1988), Avedon & Sutton-Smith (1981) trabalham ideias para tentar definir o que de fato é um videogame. Além de conceituar e estabelecer uma relação com as teorias do cotidiano e dos games, aqui é apresentada uma investigação da utilização da narrativa nos jogos digitais, verificando

como esta estrutura clássica aristotélica se encontra presente. Os trabalhos de Figueiredo (2020) e Rancière (2005) auxiliam na pesquisa da narrativa. É importante também tipificar alguns tipos de gêneros e apontar os elementos banais e/ou imersivos: *slice of life*, *social simulation games*, *first person shooter*, *adventure* etc¹⁰.

Outro conceito importante, discutido no terceiro capítulo diz respeito à interação entre o usuário e os sistemas, que pode ser vista como um tipo de comunicação. Quando se interage com o jogo, é transmitida uma mensagem para o usuário, por consequência, os videogames revelam as crenças e valores de seus produtores e jogadores, ou seja, assim como acontece nas demais formas de arte e comunicação, possuem ideias e opiniões incorporadas. Emmanoel Ferreira e Alexandre Farbiarz (2016) alegam que os games priorizam o elo comunicativo entre o jogo e o jogador, procurando extrair respostas afetivas e sensitivas, da mesma forma como outras mídias audiovisuais o fazem. Para os autores, “é cada vez mais premente a necessidade de entendimento deste ainda new media, se o que se busca, ao fim e ao cabo, é uma sólida teoria dos jogos eletrônicos que abarque vieses metodológicos e epistemológicos” (FERREIRA e FARBIARZ, 2016, p. 1). Onça (2014) afirma que os jogos digitais se projetam “a partir de sua afinidade com a tecnologia e com os valores cultivados no campo social, como uma pujante e massiva forma de entretenimento” (2014, p. 145). Existe um grande potencial de exibir uma “realidade” mais rica e poderosa do ponto de vista sensorial, oferecendo inúmeras formas de interação imersiva, que não seriam possíveis em ambientes não virtuais como uma instalação artística, por exemplo.

O processo imersivo também tem grande relevância para o estudo. O prazer de jogar carrega vários valores audiovisuais que envolvem o jogador emocionalmente potencializando este estado de profunda concentração. A capacidade interativa dos games dá ao controlador o poder de evoluir a história, sendo que suas ações transformam aquele universo virtual, ainda que dentro das possibilidades limitadas pela sua programação. Isso confere um atrativo que seduz um número cada vez maior de jogadores pelo mundo. Segundo Arthur Bobany (2008, p. 21), os jogos digitais se destacam dos tradicionais justamente pela interatividade, apoiando-se nela “para fisgar o interesse do jogador, embora a narrativa, o enredo, os protagonistas, o cenário, a trilha sonora (que juntos

10 Por motivos metodológicos, para o presente trabalho também serão utilizados os nomes em inglês pois assim são conhecidos esses gêneros no Brasil.

compõem a jogabilidade) possam cumprir este papel adequadamente”. A partir deste processo, o interator se projeta na narrativa, ou seja, o ato de controlar e decidir o que acontece na tela possui caráter imersivo também.

O quarto capítulo traz o desenvolvimento teórico sobre videogames com a descrição do objeto de pesquisa, GTA V, quanto aos aspectos narrativos, estéticos e de interatividade. Para o estudo, se estabelecem categorias analíticas com o intuito de formular classificações da mediação do cotidiano banal nos jogos digitais. Estas categorias são examinadas a partir dos elementos gráficos, sonoros, narrativos e de interação, que se relacionam com atividades ordinárias do dia a dia. A ideia é que auxiliem na investigação do objeto e na articulação do diálogo entre cotidiano e games. A riqueza de detalhes, incluindo os banais, em GTA V, o torna candidato a objeto de pesquisa, que mesmo pautado na ação, apresenta eventos que se relacionam com a vida rotineira dos jogadores, criando assim, um vínculo afetivo.

No quinto e último capítulo é feita a análise do objeto selecionado, onde se descreve como o cotidiano é representado narrativamente em GTA V, no que se refere aos espaços, temporalidades, corpos e interações sociais; que temas da vida ordinária são privilegiados em narrativas de jogos digitais; de que modo essas ficções, com sua linguagem específica, podem dar a ver aspectos da vida mais imediata, na articulação entre games e sociedade e que papéis narrativos e de jogabilidade esse cotidiano assume. A escolha do objeto de estudo se justifica por se tratar de um jogo que reúne relevância comercial e popular de ação e aventura que, ao mesmo tempo, possibilita ao jogador interagir de uma forma a simular uma vida cotidiana banal, o que é atípico para games mais comerciais. O recorte buscou mostrar como elementos do cotidiano aparecem nos games, ressaltando que esse tipo de produto apresenta possibilidades infinitas dentro de um universo estético e narrativo. Neste capítulo se dá a articulação da discussão do objeto analisado e a reflexão acerca da presença de elementos do cotidiano em games, mesmo que estes sejam de gêneros que não lidem imediatamente com o tema.

Como fechamento da tese, são apresentadas as conclusões finais, que levam em consideração os jogos digitais como produto midiático de grande alcance e relevância para os estudos acadêmicos que tangem sua multidisciplinaridade. Este encerramento conta com apontamentos para futuros estudos que poderão se estender a partir do presente trabalho. A tese pretende desenvolver uma investigação acerca das questões que

permeiam a representação do cotidiano nos jogos digitais. Para análise, foram destacados os âmbitos narrativos, estéticos e sonoros, considerando os eventos, temporalidades, espaços, personagens, elementos gráficos apresentados, sons ambientes, dublagens e trilha sonora. Por se tratar de um produto interativo, GTA V facilita o processo imersivo entre obra e jogador, que precisa estar com sua atenção constantemente focada no que acontece na tela. O banal cotidiano presente na programação também funciona como elemento de aproximação com o interator. Diferente de jogos como os da franquia *The Sims*, cuja proposta é a simulação do dia a dia ordinário, GTA V é um jogo predominantemente de ação cinematográfica, mas com espaço possível para o cotidiano banal realista e até mesmo para a deriva, buscando uma temporalidade diferente.

A representação do mundo por meio de imagens se transformou em referência precisa no senso comum, construindo o sentido de cotidiano na modernidade. A partir da análise dos jogos digitais, percebe-se uma forma de arte como reflexo da sociedade contemporânea, carregado de subjetividades que circulam para os jogadores ao redor do mundo. A cultura popular é território onde acontece a luta pelo poder hegemônico, local de consentimento e resistência. Não há jogo desprovido de elementos culturais, uma vez que é sempre mediado por relações humanas como programadores, roteiristas ou diretores. É importante compreender quais batalhas e ideologias são vencidas ou perdidas nesse território. As lógicas subjetivas são de difícil detecção, fazendo com que se tornem sutis e acabam se naturalizando com o tempo. Uma das formas de pensar o game como fenômeno cultural é justamente analisar as suas estratégias de representação do banal, tanto no jogo em si quanto em sua jogabilidade, ou seja, pela experiência do jogador. Percebe-se uma vasta discussão teórica sobre jogos digitais que envolvem a estética, o caráter sociocultural ou segue um viés educacional, apresentando o objeto como ferramenta para o aprendizado. No entanto, poucos estabelecem uma relação do game com a narrativa da vida ordinária.

Devido à escassez de trabalhos acadêmicos que trabalham a articulação entre cotidiano e narrativa de games, esta tese apresentou o desafio de descrever esta relação. O game GTA V possibilita esta investigação uma vez que, mesmo sendo um jogo de ação, apresenta um cenário virtual imenso e explorável, repleto de elementos interativos que dialogam com o dia a dia ordinário do jogador. Aqui se ressalta que a vida banal não é necessariamente tranquila. De acordo com Arlindo Machado (2017, p. 5), o cotidiano está

longe de ser desimportante, traçando um limiar entre privado e público, “marcando-se como um estado de negociações entre o recolhimento e o necessário enfrentamento das condições externas”. Segundo ele, por trás dessas situações banais do cotidiano, encontra-se a história do homem. A construção da cultura tem a ver com o comum, pois a cultura é vista como prática do cotidiano. As situações corriqueiras do dia a dia cercam o ser humano e influenciam na maneira como ele compreende o mundo. Os jogos digitais são produtos midiáticos que apresentam narrativas repletas de elementos do dia a dia que provocam identificações no jogador, que interpreta e produz sentidos. Em GTA V, pequenas ações como passear pela cidade observando o cenário conferem um atributo cotidiano ao jogo, potencializando a imersão.

Os ingredientes do banal dentro dos games refletem a sociedade real em que os jogadores estão inseridos e apresentam uma narrativa do cotidiano que, embora midiaticizada, faz com que haja interpretação e produção de sentidos por meio de valores e identificações com as histórias contadas. Segundo Mary Flanagan e Helen Nissenbaum (2016), todos os jogos incorporam e expressam valores humanos. Para as autoras, “os jogos podem servir como fotos instantâneas culturais: eles capturam um período e lugar em particular e oferecem maneiras de entender o que um dado grupo de pessoas acredita e valoriza” (FLANAGAN e NISSENBAUM, 2016, p. 19). Estas crenças são expressas de diversas maneiras, como por meio de elementos visuais ou através comportamentos de heróis/vilões.

Os personagens presentes no game também são investigados quanto aos tipos apresentados e de que forma é feito o processo de mediação. A análise foi feita com base no tempo e espectralidade, investigando aspectos de interatividade e sua relação com a identificação do jogador. A interação inerente nos jogos digitais, somada aos seus aspectos cotidianos, potencializam a imersão. Segundo Adriana Sato (2009, p. 43), o videogame é resultado da interpretação do designer sobre a coletividade, que conta com os elementos da vida ordinária como referência, “é do mundo cotidiano que se retiram os limites para o contexto fictício onde o jogo ocorre”. Para a autora, ainda que em um “mundo de ficção como o do videogame, há sempre a necessidade de elementos identificáveis aos jogadores, pois sem a mínima familiaridade com o ambiente e seus elementos, o jogo não fará sentido algum para o jogador, tornando-se desinteressante” (SATO, 2009, p. 44). O jogador também interpreta esse universo apresentado, vendo-se

livre de obrigações e responsabilidades do dia a dia banal e realizando as escolhas de acordo com sua vontade.

As narrativas cotidianas geralmente buscam por protagonistas ordinários, diferente do herói clássico originário da literatura grega, notabilizado pelos feitos extraordinários. Segundo Northrop Frye (1957), as ficções podem ser classificadas não moralmente, mas pela força ou ação do "herói". Para o autor, os heróis podem ser mais fortes que nós: ser divino, líder ou lenda, típico de histórias super-heróis; mais fracos que nós, herói irônico, comum em sátiras e comédias, ou semelhante a nós. Esta última classificação entende o protagonista como um sujeito banal, “reagimos a um senso de sua humanidade comum, e pedimos ao poeta os mesmos cânones de probabilidade que notamos em nossa experiência comum” (FRYE, 1957, p. 40). Estas narrativas que apresentam elementos ordinários se aproximam da realidade de quem as consome, compartilhando as mesmas referências de mundo. Consequentemente, provocam uma identificação maior, ampliando o nível de imersão. Personagens que não são particularmente belos, fortes ou habilidosos e que apresentam desvios de caráter dialogam de forma mais próxima com as pessoas comuns, diferente do ideal romântico presente na mitologia grega ou nas histórias de super-heróis. As classificações de Frye (1957), pautadas nas atuações dos protagonistas, estabelecem o “herói comum” como alguém que poderia muito bem fazer parte da realidade mundana, estabelecendo outros tipos de conflitos que movem a narrativa e dialogam mais diretamente com o leitor.

As tramas podem se apresentar de forma fragmentada, não linear, diferente do tradicionalismo da narrativa aristotélica. De acordo com Renata Gomes (2016, p. 109) é possível perceber o crescimento “cada vez maior de histórias menos voltadas à confecção de um enredo exemplarmente amarrado e mais preocupadas com a construção de um espaço-tempo a ser habitado por personagens, os quais vivenciam situações ambíguas, de maneira bem mais orgânica”. Esta organicidade altera a percepção do tempo diegético, se aproximando de uma realidade em que a cronologia da vida não obedece a regras de dinâmicas de roteiro. No caso dos videogames, aqueles do gênero *slice of life*¹¹

11 O termo *slice of life* se refere à representação do realismo mundano nas artes. É também usado para definir um gênero de jogos digitais que aborda um trecho da vida cotidiana dos personagens e seus conflitos banais.

são um bom exemplo, muitas vezes renunciando a estratégias de enredo, construção ou conflitos.

A presença de elementos do cotidiano em uma narrativa que potencializa o processo de identificação com a obra, facilita a sua interpretação. Isto acontece em qualquer tipo de arte, como por exemplo, a pintura realista, o cinema neorrealista ou nos videogames, como nos jogos do gênero *slice of life*. Para Figueiredo (2020, p. 37), os personagens da ficção contemporânea têm como horizonte a vida cotidiana, que “é assaltada pelo fantasma de um passado cujo sentido lhes escapa, já que percebido na perspectiva das circunstâncias individuais, isto é, a auto referencialidade preside a constituição de uma memória que, afinal, é também coletiva”. A autora ainda cita Jacques Rancière, para quem “as ficções televisivas são antificções que nos apresentam a personagens como nós, que se desenvolvem num cenário parecido com aquele desde o qual o miramos, e que expõem problemas similares aos nossos, similares aos que expõem, em outro horário, os testemunhos da realidade” (RANCIÈRE, 2010, p. 57 apud FIGUEIREDO, 2020, p. 147). Os criadores de conteúdo midiático utilizam essa ferramenta de proximidade para cativar e fidelizar o consumidor, que demanda narrativas diversas, incluindo aquelas sobre a sua própria vida cotidiana. Isto ocorre nas artes em geral, mesmo nos videogames, tradicionalmente pautados na ação e no fantástico.

O efeito do “real” funciona como recurso que apura a verossimilhança artística, obtida por meio de minúcias que dão credibilidade aos personagens e à ambientação. Nos games, sua característica imersiva confere a eles um ambiente atrativo, onde o jogador manipula ativamente algum aspecto da história, seja personagem ou outro elemento controlável. Esse efeito aproxima o jogador da obra por meio da interação, que aguça o potencial imersivo. O tema banal presente nas narrativas se manifesta através elementos de fácil identificação com o interator, que compartilha destas referências em seu próprio dia a dia. No caso de jogos digitais que apresentam essa temática, a identificação imersiva é ampliada. Como exemplo, pode se citar a longeva franquia *The Sims* (2000-2021), que tem como proposta a simulação social, emulando o dia a dia banal dos moradores de uma vizinhança.

Mais do que apenas checar a presença de uma possibilidade de deriva dentro do jogo, é importante analisar se os jogadores buscam estas formas alternativas de interação não linear. A deriva se torna um valor relevante dentro do game a partir do

momento em que o interator engaja nestas atividades fora dos objetivos principais. Uma questão importante é se a prioridade está na narrativa aristotélica ou na jogabilidade, ou seja, na prática, quanto deste recurso de interação ampliada é utilizada pelo jogador. Isto diz respeito à imersão e teoria dos jogos, ao ato de jogar e sua experiência. As questões de espetatorialidade nos videogames auxiliam a compreensão dos estudos do banal cotidiano.

A atividade lúdica propõe um ambiente ficcional, distinto da vida ordinária e real, no entanto, convém ressaltar que este ambiente só passa a existir de forma concreta ao apresentar componentes reconhecíveis no contexto sociocultural do jogador. Ao jogar, o sujeito não busca reproduzir sua realidade cotidiana, mas sim uma divertida e inusitada experiência. O jogo é um elemento intrínseco na história cultural, oferecendo “uma representação imaginária da vida, das atitudes, do comportamento e dos valores de uma sociedade” (SATO, 2009, p. 47). Aqui se reitera a relevância da imersão dos games para o estudo, uma vez que os programadores se utilizam de elementos do cotidiano dos jogadores para cativá-los e potencializar esse processo.

A partir destas reflexões, busca-se compreender o campo epistemológico dos jogos digitais, relacionados ao banal. A intenção é investigar quais os papéis narrativos esse cotidiano assume, analisando como se dão as representações dos elementos ordinários e seus valores incorporados. É importante levar em consideração os espaços, temporalidades, corpos e interações dentro do game. O objeto, com a sua linguagem específica, apresenta aspectos da vida mais imediata e a ideia é estudar a articulação entre os jogos digitais e as representações do cotidiano.

Os jogos digitais se consolidaram como produto cultural de consumo massivo, carregando valores e ideias específicas ao redor do mundo. Muitos desses valores são apresentados nas simulações do cotidiano. Os games enquanto elemento cultural, têm o potencial de contribuir para o desenvolvimento social, cognitivo e afetivo dos jogadores. Os jogos geralmente possuem um objetivo definido e, por mais que GTA V induza os personagens a um destino estabelecido em cima da ação, há a possibilidade de subversão dessa lógica e vagar sem rumo ou fazer coisas ordinárias dentro e durante a própria ação do jogo, como ir a um cinema ver um filme ou entrar em um bar dentro do espaço virtual, deixando de lado o objetivo principal. Essa temporalidade do banal,

permitida pela programação do jogo, dialoga com as questões de deriva, que fogem da tradicional narrativa aristotélica.

2. NARRATIVA E COTIDIANO NAS MÍDIAS

É possível identificar as representações do banal que emergem nas artes à luz de conceitos e discussões teóricas, considerando as obras como reflexo de uma época, lugar, cultura e costumes. No caso dos videogames, estas representações não diferem das outras expressões artísticas, já que se alicerçam nos mesmos conceitos audiovisuais e motores. Mesmo sendo um jogo pautado na ação, GTA V, objeto dessa pesquisa e que a análise será desenvolvida posteriormente, no quarto capítulo, é permeado por elementos do dia a dia ordinário. Esse aspecto banal não é a característica principal da obra, mas aparece como uma potente ferramenta imersiva e permite a construção de uma narrativa mais complexa e particular, não apenas compartilhando referências com o jogador, mas também ampliando as possibilidades de interação com o cenário. Estas situações ordinárias possuem diversas funções, como o desenvolvimento dos personagens ou fornecer um “respiro” entre as missões. Os elementos cotidianos também atuam como agentes que adicionam camadas de realismo ao mundo virtual. Para a articulação dessa discussão entre cotidiano e jogos digitais, faz-se necessário antes, estabelecer algumas demarcações teóricas, bem como um breve levantamento histórico, tanto da interpretação do banal quanto dos personagens ordinários. Estas representações vêm aparecendo nas mais diversas formas de expressão, desde as pinturas rupestres até os videogames contemporâneos.

Movimentos artísticos surgidos na Europa, como o realismo e o naturalismo buscaram retratar a vida de forma detalhada e fiel, enfatizando os aspectos mundanos da existência humana. Os personagens ordinários têm sido explorados como protagonistas das histórias, muitas vezes identificáveis ao público, proporcionando uma conexão emocional por meio das experiências e desafios comuns. O cotidiano é uma expressão que passa por diversas mídias e se refere às atividades e práticas que estão presentes na vida das pessoas, de forma rotineira e habitual. Também é importante um levantamento histórico de como este tema e seus protagonistas vem sendo abordados nas narrativas. Os videogames se inspiram em outras artes, não apenas no aspecto aventureiro fantástico, mas também no comum ordinário, representando e reinterpretando o universo do dia a dia. Oferecem uma experiência alternativa do cotidiano, permitindo aos jogadores assumirem papéis diferentes da vida real. Naturalmente que seu aspecto interativo

potencializa o deslocamento do espectador para a narrativa, algo que já acontecia na literatura ou cinema, por exemplo. Esta articulação teórica entre banal e games auxilia a compreensão da natureza da experiência humana e a forma como interagimos com as mídias tecnológicas contemporâneas.

Diferente dos estudos sobre games, o cotidiano é um campo teórico antigo, tendo se iniciado com a chegada da modernidadeⁱ, quando o sujeito passa a olhar para si e para o mundo terreno, sem a influência metafísica da religião. Desde o surgimento da humanidade, o dia a dia ordinário serve de referência artística para interpretações do universo. No entanto, em alguns períodos da história, esse tema e seus atores foram anulados para que se exaltasse símbolos religiosos ou regentes de sangue nobre, estabelecendo uma outra relação com a arte. A modernidade se estabeleceu como palco de disputas hegemônicas pela assimilação do sujeito, determinando a mudança nos hábitos cotidianos e, por muitas vezes, valorizando o banal. As artes funcionam como instrumento de reforço ou crítica a essas lógicas.

2.1 Aspectos teóricos do ordinário e representações do banal

Com a chegada da modernidade, os ideais de utopia e emancipação humana sofreram mudanças. Anteriormente, a utopia era vista como um modelo perfeito de sociedade, onde a felicidade seria alcançada. Após este período, a autonomia e a liberdade individual passaram a ser mais valorizadas, convergindo-se na luta pela igualdade de direitos e pela liberdade social, política e econômica. Figueredo (2020) aponta a dimensão política que a narrativa cotidiana tem, quando preenche as lacunas de uma historiografia oficial. A ficção do banal ordinário confere uma outra dimensão da memória, apresentando detalhes que, oportunamente ou não, são deixados de lado pelo “discurso do vencedor”. A modernidade trouxe consigo novos desafios e contradições, como o colonialismo, as desigualdades sociais e degradação ambiental. Estes fatores tensionaram as concepções de utopia, que foi substituída por uma visão mais científica do progresso humano. Eventualmente, com o declínio da ideia utópica, a arte “permaneceu como produção individual, ficando fora da produção em série: a contaminação do modo de produção da arte pelo modo de produção da indústria colocaria em xeque a divisão dos campos” (FIGUEIREDO, 2020, p. 16). Daí se têm uma atenção à tecnologia e também às representações do banal pelas artes, que eram capazes de representar objetivamente a

imagem do ser humano e seu cotidiano de forma menos idealizada. Os progressos tecnológicos, como a disseminação da imprensa e o surgimento de câmeras fotográficas, principalmente após a Revolução Industrial na segunda metade do século XVIII, possibilitaram que novas formas de expressões artísticas surgissem, como o cinema e, mais posteriormente, na segunda metade do século XX, os jogos digitais. O avanço dessas tecnologias também permitiu a reprodução fidedigna das imagens, como em uma fotografia, por exemplo, capaz de exibir o real com todos os seus detalhes verossímeis.

Preocupando-se em narrar os grandes eventos transformadores da humanidade, a historiografia oficial muitas vezes deixa de lado o interesse na vida ordinária do cidadão. Conforme afirma Figueiredo (2020), este processo gera lacunas na história que, por muito tempo, desconsiderou o dia a dia dos comuns, mesmo carregando vários sentidos e refletindo modos de pensar da sociedade. Para a autora, a partir da modernidade, uma nova ética do discurso literário surge com o intuito de desnudar a parte mais íntima da vida do cidadão, velada por muito tempo, quando o anônimo vai gradativamente ganhando protagonismo, seja como vítima ou ator da história. O presente trabalho também tem o objetivo de preencher estas lacunas, examinando o que geralmente não é privilegiado historicamente ou artisticamente. Apesar dos momentos de monotonia serem tradicionalmente relegados, a arte pode funcionar como palco para que sejam expostos. Os games apresentam uma enorme variedade de estilos e muitos deles fazem uso de tempos mortos, em que nada muito relevante acontece, como períodos em que o personagem está se deslocando, dormindo, comendo, modificando equipamentos, treinando etc. No entanto, dependendo do tipo de jogo, pode-se valorizar estes tempos, incentivando o jogador a experimentar estas situações de menor atividade.

A chegada da modernidade favoreceu a emergência do individualismo como ideologia e realidade, oferecendo novos sentidos à vida cotidiana. A individualização provocou um distanciamento representacional que evita o encontro presencial. As indústrias culturais homogeneízam os meios de comunicação em uma estratégia de uniformidade de seus produtos, provocando uma relação distante entre o público e os meios de comunicação, que acontece no campo subjetivo das emoções, sendo oferecido um “santuário” seguro e confortável para a vida real. Roger Silverstone (2002a, p. 4,

tradução nossa¹²) aponta que o cotidiano não está limitado apenas ao espaço físico, “a mídia tem oferecido uma alternativa, cada vez mais disponível e cada vez mais insistente: a possibilidade de transcendência corporal através das identificações com personagens, a sedução da narrativa, jogos obsessivos ou bate-papo de internet”. A vida ordinária é indissociável de tecnologias como rádio, celulares, TV, internet ou videogames, e o que está em jogo é o vínculo entre o social e o indivíduo. Estes aparatos permeiam o dia a dia contemporâneo das pessoas e influenciam seu comportamento e modo de pensar.

Em seu livro *Por que estudar a mídia?*, Roger Silverstone (2002) alega que a mídia funciona como disseminadora cultural do cotidiano, influenciando as atividades do dia a dia de acordo com seus próprios interesses. Corpos precisam de proteção e conforto e é na repetição do banal diário que se encontra esta segurança que está além do físico material. Silverstone (2002) afirma que a mídia é produzida em escala global, reiterando seus valores e se oferecendo como filtro para enxergar o mundo. Os produtos midiáticos são onipresentes na vida social contemporânea e oferecem um palco idealizado que constrói a experiência através de uma rede de significados e pelo discurso cotidiano que “depende de nossa participação, forçada ou livre, no performativo e na performance” (SILVERSTONE, 2002, p. 134). A modernidade trouxe consigo a intensificação dessa performance e uma vida privada “mais pública”, moldando a vida social e individual. O dia a dia banal é marcado pelo “contínuo movimento através de fronteiras e limiares: ente o público e o privado; o sagrado e o profano; o palco e os bastidores; as esferas do real e do fantástico; a realidade interna e a externa; o individual e o social” (SILVERSTONE, 2002, p. 113). A mídia oferece enquadramentos de acordo com sua agenda para que a forma de agir e pensar do consumidor seja moldada.

Com a modernidade, o cotidiano foi se constituindo em lugar de tolerância, criatividade, imprevisibilidade, ambiguidade, celebração, diversidade, lúdico e de transcendência. Para Silverstone (2002a), o dia a dia é mediado sob quatro aspectos: a fisicalidade, a sociabilidade, a ética e sua ambiguidade/paradoxalidade. De acordo com o autor, o cotidiano das pessoas é um difícil e contínuo enfrentamento contra as incertezas, buscando mais confiança e transparência no gerenciamento da existência diária. As ambiguidades/paradoxalidades não são conforto, mas sim ameaças nas lutas materiais da

12 The media have provided an increasingly available and increasingly insistent alternative: the possibility of bodily transcendence through identifications with characters, the seductions of narrative, obsessional gaming, and Internet chat.

vida. Isto acontece com o intuito de propor outros modelos de ordem como estratégia de oposição, persistindo na rotina das pessoas e refutando as suas representações estetizadas das mídias. As práticas do dia a dia são subordinadas ao acaso, aos recursos materiais e ao corpo físico, que dependem de gênero e idade, recusando a ideia de mente e corpo separados. Segundo Silverstone (2002a), as mídias proporcionam o conforto e a segurança material e simbólica, que são encontrados nas atividades rotineiras, previsíveis e familiares.

A mediação da vida rotineira acontece na relação entre o social e o individual, enquanto as indústrias culturais buscam a homogeneização dos meios de comunicação através do distanciamento representacional. Esta estratégia de uniformidade se opõe ao processo de individualização, “a qualidade da vida cotidiana muitas vezes é vista como ameaçada pela modernidade, principalmente pela implacável ascensão do individualismo como ideologia e realidade” (SILVERSTONE, 2002a, p. 8, tradução nossa¹³). Silverstone (2002) afirma que a mídia funciona como disseminadora cultural do cotidiano, estabelecendo sua agenda global de acordo com os próprios interesses, que vão definir as rotinas diárias. Estas rotinas implicam no contínuo deslocamento através dos limites entre público/privado, sagrado/profano, individual/social, palco/bastidores etc. A tensão entre os limiares “são diariamente recriados nas atividades e vida do povo urbano e suburbano, em culturas populares e subculturas, como também na alta cultura, e nos intermináveis rituais diários de engajamento ou evitação” (SILVERSTONE, 2002, p. 114). A mídia oferece enquadramentos pré-estabelecidos para a compreensão sobre a complexidade do cotidiano, moldando a forma como as pessoas agem e pensam no dia a dia. O autor se refere, principalmente, à televisão, no entanto, os videogames também exercem este papel, reforçando ideias ou criticando valores.

Segundo Silverstone (2002), o cotidiano e a mídia são inseparáveis, uma vez que a experiência da vida material contemporânea não se limita apenas ao espaço físico. O autor afirma que a mídia é presença constante na rotina das pessoas, sendo produzida globalmente, moldando comportamentos e transmitindo seus valores. Os produtos midiáticos cercam a existência humana, se colocando como filtros para se enxergar o mundo a sua volta. Para Silverstone (2002, p. 134), a onipresença da mídia no cotidiano

13 The quality of everyday life is often seen to be threatened by modernity, and above all by the relentless rise of individualism as both ideology and reality.

permitiu a “percepção de que o mundo em que vivemos, que em parte construímos e que se baseia na experiência, em nossa compreensão dessa experiência e em nossa tentativa de representá-la (ou distorcê-la), já é – num sentido poderoso – performativo – mediado”. Nos jogos digitais por exemplo, o processo de imersão na narrativa por meio de um avatar, é uma performance que se confunde na transmissão de identidade entre jogador e personagem. Através de narrativas do cotidiano, seja nos videogames ou em qualquer outro tipo de arte, o espectador se enxerga a partir das experiências pessoais. Silverstone (2002) destaca a importância da ética cotidiana no que diz respeito ao relacionamento com o outro, que não deve ser apagado apesar dos estereótipos apresentados pelas mídias dominantes. Estas relações necessitam ser baseadas no reconhecimento da diferença, sobre as distinções legítimas e indeléveis entre os indivíduos. Os aspectos cotidianos citados pelo autor são vívidos e baseados na experiência corporal e sensibilidade, acontecendo no campo das emoções, o que é enfatizado pelo afastamento das relações entre o público e meios de comunicação, que proporcionam um “santuário” acolhedor para o dia a dia rotineiro ao mesmo tempo que promovem a segregação do outro.

A ficção ocupa um lugar privilegiado para a mobilidade dos papéis, diversidade de identidades e ampliação das possibilidades narrativas. Para Aristóteles, o poeta trágico seria capaz de evocar o efeito de catarse, ou seja, purificação do espírito por meio da expulsão de imperfeições, ao manipular as emoções do público. Jacques Rancière (2005) afirma que a política e a arte têm a mesma origem, uma vez que ambas se apresentam como formas de inteligibilidade, visibilidade e organização do sensível. As manifestações políticas possuem caráter teatral e a partir de uma consciência civil, surgem circunstâncias essenciais de transformação social. De acordo com Rancière (2005), revoluções estéticas ocorridas nas artes produzem pensamentos de transformação política. Figueiredo (2020, p. 144) corrobora as ideias do autor, apontando que a “vanguarda artística seria uma prática antiliberal, uma versão conspirativa da política da arte que supõe sempre necessidade de construir um complô para quebrar o cânon, negar a tradição estabelecida e impor outra hierarquia e outros valores”. Desta forma, as ideias de disputas políticas são reforçadas no campo da criação de narrativas enquanto o poder passa para as mãos do artista criador.

Diversas lógicas de disputas hegemônicas se fazem presentes no campo das artes, utilizando o banal como ferramenta de aproximação com o sujeito. Michel de

Certeau (2008) analisa as instituições que determinam as práticas cotidianas da população. Em sua obra, *A Invenção do Cotidiano* (2008), o autor alega que o dia a dia é palco de luta constante e que isso não é facilmente perceptível pelo consumidor, ou “usuário” como ele sugere. É uma batalha diária contra incertezas constituídas de ambiguidades e subordinada a idade, gênero, condição social e circunstâncias do acaso. O autor corrobora a afirmação de Silverstone (2002a) e alega que é no conforto material e simbólico que o ser humano encontra segurança. Certeau (2008) propõe dois termos que descrevem as relações entre as instituições, que competem entre si e o consumidor: o comportamento estratégico e tático. O comportamento estratégico seria “o cálculo das relações de forças que se torna possível a partir do momento em que um sujeito de querer e poder é isolável de um ‘ambiente’” (CERTEAU, 2008, p 46). Esta relação de forças possui caráter hegemônico e se manifesta através dos produtos consumidos. As instituições são “estratégicas” e serviram de alicerce para a construção da nacionalidade política, econômica e científica buscando a assimilação do sujeito. O comportamento tático, por sua vez, diz respeito ao cidadão comum e sua capacidade de se agregar aos seus pares de forma rápida em resposta à ação estratégica das instituições, que regulam o dia a dia cotidiano. As instituições agem de forma subjetiva, por isso são de difícil detecção. A consequência é um sujeito frustrado e conflituoso, fonte de inspiração para narrativas que exploram esse aspecto, questionando os padrões impostos.

O processo de assimilação do indivíduo ordinário pelas instituições hegemônicas obedece a uma agenda pré-estabelecida e jogos digitais que trabalham os aspectos cotidianos da vida apresentam as “estratégias” propostas por Michel de Certeau (2008). As regras impostas à população se tornam fonte de frustração e conflitos que podem funcionar como impulsionadores de tramas envolvendo o cidadão comum, que precisa confrontar os padrões a que são submetidos compulsoriamente. Este personagem também tem o potencial de impulsionar ideais transformadoras, liberando a sua “força motora acumulada”. As narrativas artísticas presentes no dia a dia das pessoas têm o potencial de influenciar comportamentos, por meio de identificações próximas com os personagens e situações. O cotidiano, aparentemente vazio e monótono, é, na verdade, repleto de conflitos que podem muito bem servir como impulsor de uma história. O sujeito ordinário protagoniza estas histórias, sujeitos às influências das “estratégias” propostas por Certeau.

Para a presente pesquisa, é importante definir a forma como o cotidiano será tratado. Os autores citados oferecem um ponto de partida para a conceituação do termo. Existe um consenso na literatura quando se fala no dia a dia ordinário e seus atores como fonte de inspiração para as artes em geral. A proximidade das representações de situações banais com a realidade do dia a dia dos artistas faz com que tenham um entendimento pessoal do assunto, expandindo e aprofundando as formas de abordagem. Os videogames não são exceção, podendo oferecer infinitas possibilidades de histórias dentro deste tema sem comprometer o interesse do jogador. A identificação por meio de elementos banais comuns apresentados na obra, também aguça o processo imersivo. Além disso, gráficos realistas e a possibilidade de interação com o cenário podem, embora não necessariamente, auxiliar na aproximação do mundo virtual e do mundo real. O objeto de estudo em questão, GTA V, cria momentos do cotidiano, oferecendo a saída da estrutura narrativa tradicional, oferecendo atividades banais, sem o compromisso de evoluir a trama. Dentro das possibilidades pré-programadas do game, o jogador se torna o narrador, determinando a sequência de fatos que acontecem naquele universo. GTA V permite o afastamento da estrutura aristotélica clássica, como será visto mais a frente, valorizando o banal e abrindo a possibilidade da construção de uma narrativa mais complexa e mais próxima da realidade cotidiana. Para a presente pesquisa, o cotidiano considerado será aquele dentro de um contexto urbano contemporâneo, que é permeado constantemente por diversos tipos de produtos midiáticos e cuja rotina gira em torno de elementos comuns em qualquer grande cidade, como tráfego de automóveis, publicidades, violência, diversidade de pessoas, variedade de cenários, diferenças sociais, tecnologias, opções de lazer, barulhos, diversidade de ideologias ou cosmopolitismo.

Semelhante à montagem cinematográfica que, geralmente, também exclui momentos de monotonia para focar no que é importante para mover a história, os jogos digitais têm objetivos que são pautados em ações determinadas ativamente para a progressão da fase. Os games geralmente são marcados pela ação e nem sempre favorecem situações de monotonia, no entanto, em alguns jogos específicos, estes “tempos mortos” são valorizados para que o interator viva estes momentos. Por exemplo na série de jogos de simulação social *The Sims*, os personagens estão permeados por situações banais do dia a dia e, eventos como ir ao banheiro, se alimentar ou assistir televisão são o que compõem o enredo. No caso do objeto dessa pesquisa, sem o compromisso de obedecer a uma minutagem específica como no cinema, existe a

possibilidade de esgarçamento do tempo, em que o jogador é livre para fazer outras atividades que não são necessariamente relacionadas aos objetivos principais. Isto é possível graças às várias possibilidades de interação que são oferecidas, ainda que seja apenas flunar pela cidade ou observar o ambiente controlando o ponto de vista do avatar. A partir daí, momentos de cotidiano são criados permitindo que o jogador se afaste da estrutura narrativa tradicional e tenha outras atitudes sem o compromisso de contar uma história linear. Embora essas ações sejam limitadas pelas possibilidades programadas pelos criadores de GTA V, situações aleatórias e cotidianas são inseridas aos objetivos principais, fazendo com que o jogador se torne o próprio narrador e criando uma história particular.

Os jogos digitais acabam por reunir vários elementos da literatura, imprensa, quadrinhos, cinema, fotografia etc. É importante se pensar sobre o cotidiano neste percurso histórico das artes que antecederam os videogames e que também fazem uso da temática banal como forma de expressão. Em seguida será apresentada uma breve análise a respeito das representações do cotidiano na história das artes em diferentes mídias. O objetivo não é expor um amplo tratado, mas sim recortar estes momentos específicos e pensar brevemente como o banal ordinário é desenvolvido nos diversos suportes. A representação artística da rotina ordinária não se limita a um gênero ou estilo, se tornando indissociável às mídias e meios de comunicação. Inevitavelmente, os jogos digitais se inserem nesta cultura de mídia, abordando o a vida comum assim como as outras expressões artísticas. A investigação desta trajetória auxilia a compreensão do cotidiano nos games, que será abordado de modo mais aprofundado no capítulo seguinte.

2.2 O cotidiano nas artes

A origem das reproduções artísticas se dá em aproximadamente 45.000 a.C. Durante este período até o advento da escrita (por volta de 4.000 a.C.), as cenas ordinárias, como caçadas ou rituais, eram traduzidas de forma pictórica por meio das pinturas rupestres. Após o surgimento da linguagem escrita, as representações da vida ordinária adquiriram diversas formas e, com o passar dos séculos, foram ganhando força e influenciando movimentos artísticos. A arte na Idade Média, assim como no Renascimento, possuía um caráter sacro que excluía o sujeito comum em prol de representações idealizadas. Os nobres mecenas do século XVIII impunham regras que

definiam o que era uma arte aceitável, segregando obras de apelo popular. A ascensão do protagonismo do banal aconteceu no Realismo, movimento artístico-literário da segunda metade do século XIX surgido na França e que se estendeu para a Europa e resto do globo. Em contrapartida ao romantismo, movimento antecessor que se apoiava na idealização poética, o realismo procurava retratar fielmente o universo, sem a valorização romântica do sentimento. Ao longo da história das artes, o cotidiano e seus protagonistas ordinários funcionaram como fonte de inspiração, tendo as atividades do dia a dia como cenário para as representações.

A arte rupestre buscava representar elementos presentes no cotidiano, como imagens figurativas de rituais ou animais. Na maioria dos casos, essas ilustrações eram feitas com uma única cor, usando gravetos ou pontas dos dedos. As representações possuíam contornos simplificados que eram preenchidos com padrões irregulares de linhas e traços pintados, ao invés de detalhes anatômicos perceptíveis. Segundo Adam Brumm *et al.* (2021), em estudo publicado na revista *Science*, as primeiras expressões artísticas produzidas nas paredes das cavernas datam de 45.500 anos atrás, em Celebes, uma das principais ilhas da Indonésia. Estas imagens que representavam animais endêmicos da região, em particular suídeos (porcos), constituem uma reprodução única do real ou como ele era percebido. De acordo com Graça Proença (1997), estas primeiras expressões artísticas consistiam em traços simplificados feitos nas paredes das cavernas ou “mãos em negativo”. Os desenhos do Paleolítico Superior (30.000 a.C.) tinham como característica o naturalismo, que buscava retratar “os seres, um animal, por exemplo, do modo como o via de uma determinada perspectiva, reproduzindo a natureza tal qual sua vista a captava” (PROENÇA, 1997, p. 10). No período Neolítico (10.000 a.C. a 3.000 a.C.), o ser humano se tornou um camponês, dando início à prática agrícola e domesticação de animais, afastando-se do estilo de vida nômade caçador. Seu poder de observação foi substituído pela racionalização e abstração, abandonando a visão naturalista da arte. No lugar da arte que reproduz fielmente a natureza, passou a se expressar por meio de figuras que mais sugerem do que retratam. As pinturas rupestres funcionam como tradução física da realidade, das lembranças documentais e suas fabulações ficcionais. Também tinham como função a intenção social, seja como interpretação dos hábitos cotidianos ou como encenação de futuro para os jovens daquela comunidade, que transcendiam para a vida adulta. O objetivo não era ser realista, mas sim a busca por uma *essência* do objeto retratado, garantindo a perpetuação da informação retratada ao longo das gerações.

No Egito, por volta de 5.000 a.C., imagens se faziam presentes em tumbas e monumentos, representando acontecimentos como batalhas ou experiências religiosas que valorizavam os hábitos daquele povo. A religião era o aspecto cultural mais relevante da civilização egípcia, as práticas rituais justificavam a organização política e social, orientando a produção artística. Apesar de sofrerem diversas mudanças ao longo da história, a arte do Egito Antigo agrega fabulações, não se atendo necessariamente a uma representação fiel dos acontecimentos ou do dia a dia banal. As representações possuíam uma forte ligação com a religião, mitologia e espiritualidade, tendo como compromisso a narração mítica ou exaltação dos faraós, intermediários diretos dos deuses. Os artistas obedeciam a uma padronização das formas, relegando a criatividade individual ou a imaginação, criando assim, “uma arte anônima, pois a obra deveria revelar um perfeito domínio das técnicas de execução e não o estilo do artista” (PROENÇA, 1997, p. 19). Uma das principais características das ilustrações egípcias, era a lei da “frontalidade” da figura humana, em que os troncos eram desenhados frontalmente, enquanto cabeças, pés e mãos, eram representados lateralmente, de perfil, os diferenciando das figuras divinas. Por serem encomendadas pelos sacerdotes ou faraós, este tipo de expressão não se comprometia a expressar as ideias do artista ou apresentar uma estética específica, geralmente tinham função prática como ressaltar os grandes feitos ou conduzir os mortos à pós vida. Naturalmente, as representações cotidianas do dia a dia do sujeito comum não eram priorizadas.

A arte na Grécia Antiga (800 a.C. a 140 a.C.) foi influenciada pelas ideias da filosofia racionalista antropocêntrica e idealização do ser humano. Isto era traduzido por meio de regras de proporções anatômicas que obedeciam ao ponto de vista da perfeição das formas. Segundo Proença (1997, p. 27), os gregos “não se submeteram às imposições de sacerdotes ou de reis autoritários e valorizaram especialmente as ações humanas, na certeza de que o homem era a criatura mais importante do universo”. Durante o período clássico (séculos V a.C. e IV a.C.), que aconteceu durante o apogeu das cidades de Atenas e Esparta, se consolidou a ideia de “paideia”, um sistema educacional que buscava formar o cidadão perfeito, que dominava as atividades atléticas, intelectuais, filosóficas e artísticas, visando a formação de líderes. A arte era então tratada como um ofício utilitário vinculado ao social e com função edificante do homem. Nesta época, Aristóteles publica *Poética* (335 a.C. a 323 a.C.), um tratado sobre o teatro grego que influenciaria as narrativas até os dias de hoje. No período helenístico (323 a.C. a 32 a.C.), a arte se

aproxima do cidadão comum ao expressar aspectos antes menosprezados da experiência humana, apresentando narrativas cômicas ou obscenas que figuravam personagens ordinários.

Com a invasão de Roma pelos povos bárbaros, no ano de 476, inicia-se a Idade Média (século V ao XV), período cuja arte foi caracterizada pelo seu aspecto religioso. A reorganização da estrutura de poder aristocrático na Europa manteve a autoridade da Igreja Católica, "que colabora na preservação e transmissão da cultura antiga, quanto à estrutura econômica do final da época romana, que tinha nas grandes propriedades agrícolas a base da produção" (PROENÇA, 1997, p. 54). O centro da vida social é deslocado das cidades para o campo, provocando um declínio dos grandes centros urbanos e, conseqüentemente, comprometendo as produções artísticas da época. A Igreja então passou a ser a única fonte de preservação da cultura greco-romana, com escolas vinculadas às catedrais para a formação do clero. As escolas monásticas eram instituições exclusivas ligadas à educação formal, "além de cuidar do ensino, foi também a Igreja que continuou a contratar artistas, construtores, carpinteiros, marceneiros, vitralistas, decoradores, escultores e pintores, pois as igrejas eram os únicos edifícios públicos que ainda se construíam" (PROENÇA, 1997, p. 55). A expansão do cristianismo na Europa conduziu as obras para a reprodução de cenas bíblicas. Durante o início do período medieval, a arte era cara, associada às elites seculares e ao poder católico. Apenas ao fim deste período que as obras podiam ser encontradas em aldeias e casas burguesas e, em muitos lugares, se constituía uma importante indústria local. Muitas desses produtos eram realizados pelos monges e, com seus temas religiosos, desprezavam representações do cotidiano do cidadão comum. Posteriormente, com o Renascimento e o movimento barroco, este tipo de arte vai sendo remodelada.

Durante o declínio do sistema feudal, surge o Renascimento (século XIV ao XVII), período de florescimento cultural e artístico que se deu na Europa, tornando a arte medieval obsoleta. Se inspirando na antiguidade greco-romana clássica, as obras passaram a ser pautadas no antropocentrismo, diferente do teocentrismo vigente na Idade Média. Neste período, avanços científicos, culturais e sociais se apresentaram sobre o caráter humanista, refletindo na arte. De acordo com Proença (1997, p. 78), "trabalhando ora o espaço, na arquitetura, ora as linhas e cores, na pintura, ou ainda os volumes, na escultura, os artistas do Renascimento sempre expressaram os maiores valores da época:

a racionalidade e a dignidade do ser humano”. Os renascentistas buscavam atender aos novos gostos da sociedade e tinham como características a valorização do naturalismo, da filosofia, do humanismo, do cientificismo e da razão, em detrimento do divino e do sobrenatural. O multiartista italiano Leonardo da Vinci foi um dos representantes mais importantes do Alto Renascimento (1450 a 1527), desenvolvendo técnicas e influenciando as diversas artes posteriores. Avanços tecnológicos como leis da matemática, perspectiva linear, astronomia, prensa tipográfica, fundição de bronze e tinta óleo acompanharam as ideias dos artistas para a produção das obras. As representações da figura humana obedeciam ao pensamento cientificista, desprezando metáforas da luta do cidadão comum.

A partir do final do século XVI, o barroco (século XVI ao XVIII) se desenvolve em um contexto de mudanças históricas, como a expansão do colonialismo e a reforma protestante iniciada na Alemanha. Um dos objetivos deste movimento artístico era a contrarreforma, que se opunha à expansão do protestantismo e buscando resgatar o poder da Igreja Católica. A ideia era recuperar a arte sacra para difusão da doutrina católica, caracterizando-se pela dualidade entre antropocentrismo e teocentrismo. Desta forma, o barroco representava as ideias de razão e fé refletidas na arquitetura, literatura e artes plásticas. Surgido primeiramente na Itália, esse movimento artístico se espalhou para o resto da Europa e, posteriormente com a vinda de colonizadores espanhóis e portugueses, difundiu-se na América. Suas obras são essencialmente de cunho religioso, desconsiderando o dia a dia real do sujeito ordinário. Proença (1997, p. 103) aponta alguns princípios que caracterizam este movimento artístico, “as obras barrocas romperam o equilíbrio entre o sentimento e a razão ou entre a arte e a ciência, que os artistas renascentistas procuram realizar de forma muito consciente; na arte barroca, predominam as emoções e não o racionalismo da arte renascentista”. Outras características do barroco são a estética rebuscada, requinte de detalhes, expressões dramáticas dos personagens, contrastes de luz e sombras e preferências por curvas ao invés de figuras geométricas.

No final do século XVIII até metade do século XIX, o romantismo surgiu na Europa e entendia as artes como ferramenta para representação da subjetividade, privilegiando o exagero das emoções e o individualismo, apresentando um ponto de vista centrado em um ser humano poetizado. No entanto, essas representações não valorizavam o cotidiano real e sim, uma imagem fantasiosa e artificial seguindo as tradições clássicas

de perfeição. As obras se voltavam para valores burgueses, tendo como tema o nacionalismo, a religiosidade e a idealização das formas e comportamentos. Novamente, o sujeito comum era descartado para que uma visão poetizada do ser humano ganhasse força, se distanciando do cotidiano real presente nas cidades. Os românticos se desvincularam das “convenções acadêmicas em favor da livre expressão da personalidade do artista” (PROENÇA, 1997, p. 126). As características marcantes das obras são a valorização da natureza e dos sentimentos como referências da criação.

Em contrapartida, durante o mesmo período, na transição do século XVIII para o XIX, as ilustrações editoriais dos jornais buscavam representar a realidade social das cidades, se tornando populares nos grandes centros e se relacionando com o desenvolvimento das histórias em quadrinhos. O avanço da difusão de informações durante a Revolução Francesa (1789-1799), popularizou a ilustração editorial, que trazia um caráter propagandista. O satírico era a ferramenta de crítica a uma parte privilegiada da sociedade que era sustentada pelos mais pobres. Após a Revolução Industrial na primeira metade do século XIX, tecnologias de imprensa se difundiram pelo mundo, possibilitando a reprodução de ilustrações em cores para cativar o consumidor e alavancar as vendas dos jornais.

As representações do cidadão comum ganharam força com o Realismo, iniciado na França a partir da segunda metade do século XIX. Como resistência ao elemento de artificialidade do romantismo, reinterpretações narrativas se voltaram para a luta que acontecia no dia a dia dos desfavorecidos na sociedade, valorizando a representação fidedigna e sóbria da paisagem cotidiana. O movimento realista foi liderado pelo pintor francês Gustave Courbet (1819-1877), que buscava retratar a vida ordinária que o cercava, além de ser um defensor da pintura como arte essencialmente concreta, a serviço das situações reais. Suas obras desafiavam convenções, trazendo a realidade livre de idealizações, como por exemplo, “A Origem do Mundo” (1866). A crescente industrialização das sociedades deu início a este movimento e, “o homem europeu, que tinha aprendido a utilizar o conhecimento científico e a técnica para interpretar e dominar a natureza, convenceu-se de que precisava ser realista, inclusive em suas criações artísticas, deixando de lado as visões subjetivas e emotivas da realidade” (PROENÇA, 1997, p. 131). Para Simon Schama (2010, p. 147), com o fim do mecenato, o mercado popular passou a oferecer representações realistas do dia a dia, como “o flagrante de um

grosseirão bolinando uma garçonne de seios fartos ou uma paisagem com riacho, salgueiros e pescadores”. A demanda era por obras que apresentassem o mundo terreno, incluindo os aspectos carnavais e perigosos da vida mundana. Com o banimento das obras sacras pela Reforma Calvinista¹⁴, os preceitos artísticos mudaram, afetando também as fontes de inspiração e os processos culturais. O cotidiano passou a interessar a classe artística, que enxergou no banal uma matriz fidedigna para a tradução da realidade diária.

O termo “realismo” surge como antônimo de “idealismo”. Aos poucos, a poética idealizadora cedia espaço para a verdade humana. Schama (2010) destaca o pintor holandês do século XVII, Rembrandt Harmenszoon van Rijn, que representava os cidadãos comuns, com seus defeitos e imperfeições. Segundo o autor, o gosto pelo detalhe proporcionava ao artista enxergar indivíduos meio à multidão:

Nenhum pintor mapeou fisionomias — e a ação do tempo impiedoso sobre elas — com tanta avidez e com tanto gosto pelo detalhe. Outros artistas, por uma questão de tato, hesitariam em ressaltar um pé de galinha ou um nariz abatado. Já Rembrandt, avesso à cosmética, acreditava que tais traços expressavam a nobreza moral do modelo, em vez de comprometê-la. A seus olhos compassivos, nada era grotesco (SCHAMA, 2010, p. 150).

Ainda de acordo com Schama (2010), Rembrandt procurava representar o emocional, cativando o espectador e “criando a ilusão de estreita familiaridade, quando é mais rude e mais solto” (SCHAMA, 2010, p. 150). Para o autor, Rembrandt ressaltava os cidadãos comuns que frequentavam as ruas de Amsterdam, como “vagabundos molambentos, velhos curvados, mulheres imundas de olhos bovinos, cachorros esqueléticos, bêbados gordos com as calças arriadas” (SCHAMA, 2010, p. 139). Através de suas pinturas, o artista holandês criava dramas mais intensos emocionalmente, diferente dos invioláveis modelos classicistas. A ideia do realismo é a tradução fiel do real, de forma que não haja deformação, preservando a aparência primordial e assegurando a fidedignidade da obra. A realidade precisa ser representada de maneira estruturada e verossímil. O realismo advém de uma ideia mais radical, o naturalismo que,

14 João Calvino fundou, em 1536, uma religião que pregava o cristianismo alheio às doutrinas católicas, se opondo à concepção de que a Igreja Católica seria a única forma de se relacionar com Deus. O calvinismo tinha como pilares a valorização do trabalho e do lucro e também a predestinação, ideia de que a salvação é determinada por Deus. Segundo os calvinistas, a adoração e reprodução de imagens ou ídolos nas artes sacras infringe o Segundo Mandamento.

além de ser desprovido de qualquer engajamento político ou social, prevê que o destino do ser humano é fadado a ser determinado pela ação da natureza e hereditariedade. De acordo com os naturalistas, o comportamento das pessoas é definido pelos fatores naturais biológicos. O realismo surge a partir destes conceitos, mas propondo a anatomia crítica do caráter humano apoiado em ideias positivistas de recusa à metafísica e teologia. Celso Frederico (1997) traz o estudo do pensador húngaro Georg Lukács no que diz respeito à transição da ideia positivista para o realismo. Luckács afirma que a obra realista seria a maneira adequada para uma reprodução artística fidedigna e correta, buscando inspiração no dia a dia banal. Para Frederico (1997, p. 57), a vida ordinária é enriquecida por meio das obras científicas e artísticas, “é o ponto de partida e o ponto de chegada: é dela que provém a necessidade de o homem objetivar-se, ir além de seus limites habituais, por meio da arte e da ciência, e é para a vida cotidiana que retornam os produtos de suas objetivações” (FREDERICO, 1997, p. 57). Os videogames também se inserem nesta lógica, com o potencial de trazer o banal ordinário como elemento de diálogo próximo com o jogador.

O realismo é uma marca cultural e artística do início da modernidade, a representação da realidade dos desfavorecidos retrata uma ideia desacreditada de mundo, que reafirma o triunfo do racional sobre o fantasioso, o mágico, o místico. A partir de reinterpretações do que já havia sido feito, a exposição do dia a dia banal evidenciava os sintomas da sociedade da época. O artista também deveria atuar de forma neutra e distanciada, uma vez que o propósito do movimento realista era de apresentar, por meio da observação do cotidiano ordinário, trabalhos que traduzissem o mundo de forma imparcialmente precisa. Para Beatriz Jaguaribe (2006, p. 223), “o realismo como percepção do cotidiano, avaliação de condições materiais e registro de realidade pautada na evidência dos fatos legitima uma apreensão da realidade que se tornou costumeira na nossa vivência diária, na nossa racionalização mezinha do mundo”. Esta ideia se origina do ponto de vista cientificista de que condena a ação transformadora da imaginação nas obras, “é fruto do desencantamento do mundo na modernidade e parte do esforço de focar a realidade como documento social que deve ser revelada para denunciar a condição humana” (JAGUARIBE, 2006, p. 228). Formas de arte como cinema, pintura, fotografia e os videogames são capazes de reproduzir o mundo com fidelidade verossímil, propondo-se a narrar a verdade. As representações imagéticas têm um grande potencial de se consolidar como modelo padrão no senso comum das pessoas,

se tornando referência do real. Ao dar protagonismo ao sujeito comum, a arte realista funcionou como ferramenta de luta política e social, dando voz aos desfavorecidos e provocando o pensamento crítico em quem a consumia.

É importante destacar que mesmo que a característica fidedigna do realismo aguce a verossimilhança artística, conferindo verdade à arte, estas obras apresentam caráter ambíguo, uma vez que podem criar ficções que se assemelham com o mundo real. Jaguaribe (2006) afirma que a “realidade é socialmente fabricada e uma das postulações da modernidade tardia é a percepção de que os imaginários culturais são parte da realidade e que nosso acesso ao real e à realidade somente se processa por meio de representações, narrativas e imagens” (JAGUARIBE, 2006, p. 222). Desta forma, uma obra realista possui um grande potencial de tradução do mundo real, mesmo que seja uma “realidade” fictícia. Conforme será abordado mais adiante neste capítulo, a fotografia, popularizada a partir da segunda metade do século XIX, reproduzia uma imagem fiel do objeto, permitindo, inclusive, a manipulação para transmitir uma falsa impressão de verdade. Muitos pintores realistas utilizavam fotos como referência para que nenhum detalhe fosse relegado. As imagens fotográficas exibidas em movimento introduzidas pelo cinema, aguçam ainda mais a percepção de que o que é exibido na tela é o real. Avanços tecnológicos como a fotografia, o cinema ou os videogames, auxiliam na representação do realismo audiovisual, adquirindo esse papel de uma verossímil tradução do universo.

Buscando questionar a rigidez das regras vigentes, as vanguardas europeias reformulam o entendimento sobre a arte. Experimentações com o cotidiano foram desenvolvidas em busca de uma aproximação entre as obras e a vida mundana banal. O pintor, poeta e escultor francês Marcel Duchamp trabalhou com esta ideia quando, a partir da primeira década do século XX, trouxe peças ordinárias do dia a dia, como uma roda de bicicleta ou um porta garrafas para o espaço dos museus. Sua icônica obra *A Fonte* (*Fountain*), de 1917, foi exibida na exposição inaugural da Sociedade dos Artistas Independentes, em Nova Iorque e consistia em uma peça de mictório masculino assinada “R. Mutt”. Um artigo ordinário do cotidiano foi colocado em um local que provocou uma transformação no seu significado, criando uma nova forma de reflexão sobre aquela peça. O uso é o que difere a obra de arte contemporânea de uma peça comum. Marcel Duchamp foi um dos precursores do dadaísmo, vanguarda artística do início do século XX, que rejeitava o esteticismo e a lógica, expressando em suas obras a irracionalidade e

questionando valores burgueses. Também desenvolveu o conceito de *readymade*, que explorava a noção de apresentar objetos banais como arte, em desacordo com as normas vigentes.

A *pop art*, surgida na Inglaterra e depois difundida nos Estados Unidos a partir da década de 1950, buscava trazer elementos da cultura popular, como anúncios publicitários ou histórias em quadrinhos para o mundo elitista da arte, sacralizada pela validação nos museus. Os artistas produziam obras voltadas para o grande público, descartáveis e baratas, criando arte por meio de elementos que não fossem considerados arte. Por exemplo, a famosa obra do novo iorquino Andy Warhol, *Campbell Soup Cans*, de 1962, que traz os rótulos de trinta e dois sabores de sopa da marca *Campbell*. Muitas destas vanguardas trouxeram uma maior abstração, defendendo a valorização da arte como experiência e dialogando com o banal. Embora as vanguardas que se desenvolveram ao longo do século XX fizessem uso de objetos mundanos, o foco era o questionamento a formalismos artístico já estabelecidos e não em necessariamente conceder voz ao sujeito comum.

Para Jamie Madigan (2016), a tecnologia dos games envolve nosso cérebro de modo a mudar nossa percepção de realidade, desenhando “uma imagem clara de como o mundo do jogo é moldado, e quanto mais rico e imersivo for esse modelo mental, mais provável será que as pessoas esqueçam o mundo real e usem o virtual como seu ponto de referência principal de onde se encontram” (MADIGAN, 2016, p. 145, tradução nossaⁱⁱ). A verossimilhança da obra realista acontece tanto no campo das imagens quanto no das narrativas, incluindo a projeção do sujeito ordinário ao protagonismo. Jaguaribe (2016) entende que a arte pode ser referência do real e percepção do cotidiano. O caráter potencialmente verossímil dos videogames os coloca em um lugar de semelhança com o universo concreto, se tornando o modelo a qual se refere a autora. Posteriormente ao movimento realista, o cotidiano foi representado das mais diferentes formas. Este tema se difundiu ao longo das décadas, buscando refletir as intensas transformações sociais e políticas e se consolidando nas diversas formas de pensamento dos artistas.

Ao longo dos séculos, elementos do ordinário banal vêm sendo usados das mais diversas maneiras pelos diferentes movimentos artísticos. Ora valorizado, ora desconsiderado, o cotidiano se tornou uma ferramenta de diálogo entre artista e quem consome a obra. Os personagens mundanos, mais diretamente relacionáveis com o

público, também são apresentados nas narrativas de formas distintas. A estereotipação advinda do teatro grego que determinava os tipos específicos para sátira ou tragédia condicionou representações do cidadão comum. Aristóteles, no século IV a. C, escreveu *A Poética*, um estudo de diversas peças teatrais gregas que estabelece um compilado de normas que construiriam uma narrativa ideal. Este manual relegava o sujeito ordinário às comédias, inferiores aos dramas. A arte da Idade Média, o renascimento, o romantismo e o movimento barroco buscaram valorizar elementos idealizados, por muitas vezes de caráter cristão, se abstendo de representar a realidade do dia a dia. O realismo trouxe uma representação concreta, fiel e documental para a arte, retratando o cidadão comum. Segundo Rancière (2005), a elevação do cidadão ordinário ao protagonismo acontece a partir do século XIX primeiro na literatura, justamente quando cai em desuso o sistema que determinava os gêneros narrativos para cada grupo social. Estas narrativas trazem personagens que se opõem ao herói clássico originário da literatura gregaⁱⁱⁱ, capaz de grandes feitos e de transformar a história do mundo. Com o passar das décadas, foi ganhando protagonismo a figura do anti-herói, um personagem cujos traumas do passado refletem em suas imperfeições mundanas. Diferente dos heróis clássicos, idealizados e carregados de virtudes, o anti-herói é mais próximo da realidade do público, existindo em um universo verossímil, permeado de pessoas ordinárias.

2.3 Teatro e Literatura

As primeiras manifestações artísticas do período Paleolítico buscavam reproduzir elementos do cotidiano das pessoas. As pinturas rupestres surgiram a partir do momento em que o ser humano desenvolve a sua capacidade de se expressar, dando origem à história das artes. A necessidade de dominação da natureza levou a outros tipos de manifestações, como as danças dramáticas de caráter religioso que tratavam de celebrações ou lutos do dia a dia. Eventualmente, buscaram mimetizar os movimentos de animais, levando às expressões dramáticas que imitavam o entorno do próprio ser humano. Segundo Rodrigo Morais Leite (2020), esta é uma forma de se explicar o surgimento do teatro se o considerarmos como uma arte que abarca qualquer tipo de manifestação cênica. No entanto, para o autor, se há a compreensão de que o fenômeno teatral necessita do texto, ou seja, da dramaturgia, então seu início se deu na Grécia Antiga.

As peças gregas estabeleceram modelos ideais de narrativas que prevaleceram no Ocidente até o movimento modernista, no final do século XIX. O teatro na Grécia Antiga advém de cerimônias religiosas em homenagem à Dionísio, o deus olímpico do vinho e das festas. A partir de improvisos nos hinos de louvor, se estabeleceram diálogos, em que o coro executava uma estrofe e uma determinada pessoa entoava uma antístrofe. De acordo com Leite (2020, p. 12), “com o tempo, indo além da recitação, tal sujeito começou a improvisar e, mais do que isso, a imitar uma ação, isto é, a interpretar uma personagem” . O autor aponta que a partir daí nasce a vertente literária do teatro grego, destacando a existência do “mimo” , pequenas peças burlescas que traziam cenas e personagens da vida cotidiana e que não tinham relação com cultos dionísicos. Para Leite (2020), a fonte a qual recorrem os historiadores é o trabalho do filósofo grego Aristóteles, “Poética” ou “Arte Poética”.

Durante os anos de 384 a.C. e 322 a.C., viveu Aristóteles, filósofo e polímata grego, um dos pensadores mais influentes de sua época. Discípulo de Platão e mentor do imperador Alexandre, o Grande, iniciou os estudos sobre o raciocínio e a forma como o ser humano chega a conclusões lógicas, formando as bases para a pesquisa empírica e estabelecendo preceitos gerais para se fazer ciência. Tendo o mundo grego como centro do pensamento da época, as ideias de Aristóteles se espalharam e ainda influenciam as artes, ciências e filosofia contemporâneas. Através de suas investigações, foi um dos primeiros a pensar o teatro em “Poética”, registrada entre os anos de 335 a.C. e 323 a.C. Por meio de uma compilação de vários textos sobre música, pintura, teatro e literatura, o filósofo oferece um estudo profundo sobre narrativas. De acordo com Aristóteles, uma vez que a arte precisaria ser voltada para a beleza, um frágil balanço deveria ser alcançado para se ter a obra perfeita. Daí a importância que o autor dá para as regras que levariam à criação da narrativa ideal, usadas tanto como referência, quanto como objeto de contestação ao longo da história. A partir da sua versão impressa, no século XVI, “Poética” se tornou leitura obrigatória nas escolas europeias, influenciando mundialmente a filosofia, a ciência e as artes.

Dando grande importância ao enredo, Aristóteles parte do princípio de que a arte tenta imitar, ou mimetizar, o mundo real, em sua versão degradada ou melhorada. Esta ideia sugere a distinção, com relação à qualidade, de que o drama é melhor do que a comédia. Isto se deve ao fato de o satírico procurar imitar as piores pessoas, estabelecendo

estereótipos e provocando o riso a partir do que o público considera inferior. Por outro lado, a tragédia busca a imitação de caráter elevado, representada por heróis, políticos, generais e nobres. De acordo com Leite (2020, p. 12), “no caso da tragédia, que supostamente apareceu primeiro, em meados do século VI a.C., seu surgimento se liga a uma espécie de corruptela ocorrida na forma ditirâmbica original, na qual um coro tinha a função de entoar os hinos em louvor a Dionísio”. O objetivo principal era a catarse, que deveria promover a purificação das emoções do espectador através da arte. Acontece quando o público se liberta de sentimentos de transgressão das regras, por exemplo, temendo as consequências ruins daqueles vistos em cena que desobedeceram a leis humanas ou divinas.

Os cânticos e louvores dionísicos originaram os dois gêneros do teatro hegemônico da Grécia. Um deles, o “ditirambo”, de cunho solene e pomposo, originou a tragédia, enquanto os “cantos fálicos”, de caráter satírico e burlesco, inauguraram a comédia. As peças eram encenadas por homens mascarados, mesmo as personagens femininas, uma vez que as mulheres eram proibidas de atuar. Os gêneros de teatro estudados em “Poética” se resumem a tragédia e comédia, predominantes do mundo grego. Aristóteles justifica alegando que os personagens quase sempre se enquadram em um dos dois tipos, que se opõem pelo vício ou virtude, pela baixa ou elevada índole. Para o autor, “é sob essa mesma diferença que repousa a distinção entre comédia e tragédia, ou seja, na medida em que uma quer mimetizar personagens piores e a outra melhores do que de fato são” (ARISTÓTELES, 2017, p. 51). O satírico seria a imitação dos homens inferiores, entendendo o cômico como uma parte inerente do feio. Para o autor, é um “determinado erro, e uma vergonha que não causam dor e destruição; como bem exemplifica a máscara cômica: ela é feia e disforme, sem expressar dor” (ARISTÓTELES, 2017, p. 67). A comédia era representada por personagens que o público entendia como inferiores, dignos de zombaria e com um caráter pessimista, de que o ser humano seria um animal incorrigível, fadado ao erro. O ridículo e o feio eram designados a provocar o riso por meio da representação dos vícios. As peças satíricas, espaço aonde figurava o sujeito comum, traziam personagens inferiores que se aproximavam mais da realidade do público do que as tragédias e seus protagonistas heroicos. A diferenciação entre comédia e tragédia determinou a estereotipação de

personagens, como os tipos heroico ou vilanesco, criando um sistema que definia que no satírico deveriam figurar os plebeus e a tragédia seria lugar para personagens nobres.

O outro gênero estudado em “Poética” foi a tragédia, cuja mimese acontecia através das ações dramatizadas e pela compaixão e pavor, efetuando a catarse das emoções. Tida como a forma perfeita de se apresentar uma narrativa, busca a imitação da ação de caráter elevado, com linguagem ornamentada e perfeitamente distribuída em suas partes. Se trata de uma arte “poético-mimética que se diferencia das demais por utilizar todos os meios – ritmo, linguagem e melodia –, por qualificar uma ação nobre e por apresentar o enredo de forma dramática, isto é, não por meio de uma narrativa, mas de atores em cena” (ARISTÓTELES, 2017, p. 16). A catarse era o acontecimento final, o clímax imprescindível, alcançado pelo enredo trágico e conduzido pela narrativa. Segundo o autor, seria a parte mais importante, cuja composição seria o elemento essencial na promoção do acontecimento trágico, ou seja, do processo catártico. Aristóteles ainda faz a distinção técnica entre epopeia e tragédia, sendo que a primeira transcorre durante o período de um único dia e usa linguagem metrificada e a segunda utiliza uma métrica narrativa uniforme não se limitando a um tempo pré-determinado. A Odisseia e a Ilíada de Homero são exemplos de epopeias que tratam extensamente dos episódios gloriosos de seus personagens, de forma a engrandecê-los.

Uma narrativa ideal, segundo Aristóteles, deveria se valer da “lei das três unidades”, que estabelecem as variáveis de tempo, espaço e ação. Os eventos transcorreriam durante um período completo do sol, ou seja, um dia e uma noite, intervalo considerado nem muito longo e nem muito curto. Um cenário único seria o ideal, uma vez que é o espaço visto pelo público. E, por último, a ação deveria ser completa, ter começo, meio e fim no decorrer da narrativa. Estas partes devem apresentar continuidade, se juntando para formar um todo e tendo uma determinada extensão. Segundo Aristóteles, esse período corresponde ao tempo no qual “se pode expressar a passagem da adversidade à prosperidade ou da prosperidade à adversidade em uma sequência de acontecimentos que se mantêm unidos segundo a verossimilhança ou a necessidade nos fornece um parâmetro satisfatório para a extensão” (ARISTÓTELES, 2017, p. 93). A lei aristotélica que determina a ação, é a que mais interessa para o presente trabalho, uma vez que estabelece uma ordem de acontecimentos para a narrativa que é utilizada até os dias de hoje nas diversas mídias, inclusive nos videogames.

A continuidade desempenha o mais importante papel nas tragédias, estabelecendo como deve acontecer o desenrolar da trama. Os enredos, em uma narrativa, devem ser estruturados dramaticamente em torno de uma única ação, se constituindo um “todo”, com começo, meio e fim. Para Aristóteles (2017), no que diz respeito ao verso e à narrativa mimética, é imprescindível “compor os enredos como nas tragédias: dramaticamente e em torno de uma ação una, formando um todo e estendendo-se até seu termo, tendo começo, meio e fim, para que como um ser vivo uno e formando um todo, ela {a mimese} produza o prazer que é próprio a esse gênero de poesia” (ARISTÓTELES, 2017, p. 185). Um enredo ideal não deve começar e nem terminar ao acaso, mas obedecer a uma sequência de acontecimentos para orientar a compreensão do espectador, potencializando o processo de catarse.

A ideias apresentadas em Poética, influenciam a forma de se pensar a arte até os dias atuais. A maneira ideal de se contar uma história proposta na obra inspira produtos modernos como o cinema ou videogames. Narrativas que seguem ordens cronológicas de acontecimentos, com causa e consequência, até um desfecho, são abundantes nas mídias, assim como aquelas que quebram estas regras, questionando os padrões vigentes. No caso de GTA V, existe a presença de uma história linear, aos modelos narrativos aristotélicos. Entretanto, o fator tempo está totalmente subordinado às escolhas do jogador. O game oferece uma enormidade de opções de ações para quem joga, podendo se esgarçar o tempo indefinidamente. O cotidiano também está inserido como possibilidade, fugindo à fórmula clássica. O jogo é protagonizado por três ladrões, por vezes atrapalhados e cheios de vícios e defeitos, personagens que, para Aristóteles, caberiam às sátiras. Os protagonistas são os condutores da ação, embora, segundo Aristóteles, a prioridade seja a narrativa. GTA V é um jogo que conta com diversos tipos de personagens modernos, complexos e variados. A quantidade de missões pode ou não funcionar como histórias fechadas em si, dependendo da vontade do jogador. O ritmo da narrativa pode variar, oferecendo uma história personalizada que quebra com os padrões clássicos, contando com a presença do banal cotidiano nos intervalos como opção para preenchimento do “tempo morto”.

Aristóteles foi um dos primeiros a pensar o teatro, estabelecendo critérios objetivos para a análise de um texto, servindo de base para os estudos literários contemporâneos. Definindo uma forma narrativa clássica, seu trabalho em Poética apresenta um estudo sobre origem do teatro, mas que se estende para a literatura,

estabelecendo regras artísticas que perdurariam ao longo da história. Representações idealizadas do ser humano relegaram o sujeito comum a um status inferior também nos romances em que as ações heroicas eram as dignas de serem contadas para se enaltecer a arte. Autores como Figueiredo (2020) e Rancière (2005) apontam que somente na passagem do século XVIII para o século XIX, que cai o “regime poético das imagens” que determinava que as representações deveriam obedecer a uma hierarquização social dos temas nas narrativas: comédia ou sátira para os plebeus e epopeia ou tragédia para os nobres. Com o decorrer dos séculos, as mudanças no mundo alteraram as noções de feitos heroicos e as concepções do que era digno ou não de ser representado.

Em um processo de aproximação com a realidade do público, os protagonistas eventualmente passaram a exibir defeitos mundanos, tensionando as noções sobre o caráter sacralizado do herói. O crítico literário canadense Northrop Frye, em sua obra *Anatomia da Ficção* (1957), propõe um estudo das narrativas que estabelece uma classificação da força ou ação do protagonista. Segundo o autor, o herói pode ter mais força que nós, como ser divino, líder ou lenda, menos força, como um protagonista irônico ou a mesma força, como na ficção realística. Esta última relaciona o herói a personagens mundanos, “reagimos a um senso de sua humanidade comum, e pedimos ao poeta os mesmos cânones de probabilidade que notamos em nossa experiência comum” (1957, p. 40). Segundo o autor, na literatura há uma proximidade entre o leitor e o cotidiano, estabelecendo o sujeito ordinário como representante mais próximo do público, uma vez que compartilham das mesmas referências de mundo.

No fim do século XVII, referências a estéticas realistas surgiam na Europa. Ian Watt (2010) reitera a relevância histórica da literatura inglesa de Daniel Defoe (1660-1731) e Samuel Richardson (1689-1761) para o desenvolvimento de um método que criasse a impressão narrativa do presente. Defoe apresenta pela primeira vez “um quadro da vida individual numa perspectiva mais ampla como um processo desenrolando-se contra o pano de fundo dos pensamentos e ações mais efêmeros” (WATT, 2010, p. 24). Na virada do século XVIII para o XIX, cai o regime que estabelecia regras de representação social nas tragédias e comédias. A partir daí, o sujeito comum vai ganhando protagonismo e o cotidiano vai movendo a narrativa, se tornando fonte de eventos e conflitos dos personagens. Em sua obra *A partilha do sensível* (2005), Jacques Rancière explica que as obras artísticas no ocidente podem ser classificadas de três maneiras. A primeira forma é o chamado “regime ético das imagens”, que se refere às artes que estão

envolvidas com as imagens e obedecem a modelos pré-estabelecidos ou reproduções do produto final (simulacros). A segunda classificação é o “regime poético das imagens” que está subordinado à hierarquização dos temas específicos para a nobreza ou para os plebeus. Por último, tem-se o “regime estético das imagens”, que indicou o fim do sistema da representação, ou seja, “de um sistema em que a dignidade dos temas comandava a hierarquia dos gêneros da representação (tragédia para os nobres, comédia para a plebe; pintura de história contra pintura de gênero etc.)” (RANCIÈRE, 2005, p. 47). Esse último regime estético classificado por Rancière (2005) quebra com as convenções narrativas clássicas propostas por Aristóteles, entendendo a arte como uma expressão singular que não tem a obrigação de obedecer a regras específicas. Este sistema surge como reinterpretções do que já havia sido feito, tomando o cotidiano ordinário como referência do mundo real. De acordo com o autor, esta revolução acontece primeiro na literatura, conferindo o protagonismo aos anônimos e expondo os verdadeiros sintomas de uma época ou sociedade.

O romance realista passou a ser presente na vida privada da burguesia no século XIX, desvelando a intimidade familiar e decifrando os segredos por trás das aparências sociais. Folhetins publicados em periódicos como revistas e jornais apresentavam um universo de miséria e crime, “dos agiotas e dos burgueses avarentos com o objetivo de, por meio de sua narrativa, descortinar para os leitores, de maneira fiel e rigorosa, as dores, os vícios e as virtudes daquela camada da população urbana cujos costumes excêntricos e desgraças eram invisíveis para as classes abastadas” (FIGUEIREDO, 2020, p. 138). Este tipo de literatura, que exibia um mundo exótico da miséria do proletariado, também demonstrava a compaixão inspiradora desta classe. A narrativa policial, por exemplo, contava histórias que tranquilizavam o público, desnudando elementos aparentemente insignificantes que recompunham a ordem e oferecendo um senso de justiça. Segundo Figueiredo (2020, p. 138), o romance histórico também abordava o heroísmo do sujeito ordinário, que enxergava a história como “algo que lhe concerne em termos imediatos, já que uma série de transformações sociais, políticas e econômicas ocorridas naquele momento envolvia as massas populares em um processo ininterrupto de mudanças, com consequências diretas sobre a vida de cada indivíduo”. Com a chegada da modernidade, a verdade, na literatura moderna, deixa de ser definida pela tradição e passa a ser apropriada pela percepção efêmera do sujeito.

De maneira diferente das imagens, a literatura busca a descrição visual, procurando ultrapassar os limites do dizer em relação ao mostrar. Segundo Figueiredo (2020, p. 91), “não é de estranhar que, em meio à profusão e à sedução das imagens, certa literatura mais recente venha evocando diretamente técnicas narrativas próprias do aparato cinematográfico, tentando criar uma mediação entre a comunicação textual e a audiovisual”. Embora a natureza das palavras seja diferente da natureza imagética, atualmente muitas obras literárias se inspiram no cinema, fazendo referências, por exemplo, a enquadramentos e movimentos de câmera. No entanto, houve um tempo que o cinema, procurando atingir o status de arte, recusou a visualidade, posicionando-se a favor do “dizer” ao invés do “mostrar”.

Na literatura da década de 1940 nasce o neorrealismo, advindo do realismo, mas com um caráter de engajamento político. Este movimento artístico aconteceu na literatura, música, artes plásticas e cinema, propondo a denúncia das mazelas da população. Inicialmente se inspira nas obras literárias de ciência política estadunidenses que tinham apelo social e compromisso com a exposição das condições de vida dos mais pobres. Com a quebra de bolsa de Nova Iorque, em 24 de outubro de 1929, uma crise econômica de escala global levou a um cenário de desamparo social que clamava por personagens nacionalistas que representassem a luta de um povo sofrido. O clima de desesperança se acentua com a Segunda Guerra Mundial (1939-1945), criando um cenário onde a população lida com a violência e abandono na Europa arrasada pelo conflito. De acordo com Francisco Ferreira de Lima (2002, p. 21), na tentativa de desmistificar “as relações entre as classes sociais e contribuir para a transformação dessas relações, os escritores neorrealistas vão buscar seus temas entre os operários e seu mundo, tanto na relação entre eles, quanto na relação deles com a classe dominante”. O neorrealismo buscava o diálogo com as massas, alertando sobre a realidade social e criticando o aspecto alienante do realismo, propondo a recusa da reprodução fidedigna do real que valoriza excessivamente a forma em detrimento da reflexão. A crença está na movimentação política engajada, em contrapartida à inerte contemplação realista. A arte seria a ferramenta de luta, dando voz ao povo e expondo problemas sociais. O sujeito comum passa a ter um papel essencial nas obras neorrealistas, sendo o protagonista, cujos conflitos pessoais cotidianos funcionam como impulsionador das narrativas. Este personagem se constrói em torno da figura do anti-herói, se opondo à narrativa clássica.

O anti-herói aparece nas histórias por meio da transformação interior em um contexto social onde os valores morais estão em crise, provocando o pensamento crítico e a reflexão acerca do caráter humano. Para Gilberto Santiago (2015), as concepções de herói e anti-herói estão vinculadas ao contexto social, sendo fluidas e subjetivas. Para o autor, o herói contemporâneo não se enquadra nos modelos sociais, “é aquele que tem a coragem de se desacorrentar da rotina, permitindo a criação de uma narrativa com experiências fora do comum e por isso interessantes” (2015, p. 23). Este herói reelabora seus próprios padrões, escolhendo o curso de sua própria vida e recusando os padrões impostos pela sociedade estandardizada. Esta ruptura com a rotina possibilita narrativas que fogem da experiência comum. O personagem assume um compromisso consigo mesmo, rejeitando fazer concessões que neguem sua essência e inspirando seus pares contra os regimes sociais. Desta forma, ideais de justiça e igualdade são reforçados.

A contemporaneidade faz com que o herói clássico, instrumento de conexão entre o mundano e divino, dê lugar a protagonistas com características mais “humanas”, incluindo defeitos físicos e morais. A própria sociedade convoca essa mudança, desmistificando o personagem heroico e direcionando o olhar para o mundano verossímil. Para Gilberto Santiago (2015, p. 23), “as eras moderna e contemporânea redefiniram o herói, principalmente porque os seus atos heroicos se tornaram cada vez mais ausentes do imaginário divino”. Ainda de acordo com o autor, “o herói moderno ou contemporâneo faz a transição para fora do mundo clássico trocando, em certa medida, a viagem exterior pela viagem interior, e isto terá um grande impacto nas narrativas literárias” (SANTIAGO, 2015, p. 23). Antes de lidar com os conflitos exteriores, este personagem precisa superar os seus conflitos interiores de forma a se encaixar na contemporaneidade, retirando o “protagonismo do herói como uma criação menos idealizada, mais humana e permitindo mais facilmente uma ligação emocional com o leitor” (SANTIAGO, 2015, p. 24). O sujeito ordinário é cheio de defeitos e desvios de caráter inerentemente humanos. Ele lida com os conflitos diários de ordem existencial e se apresenta como um anti-herói nas narrativas.

A modernidade colocou os anônimos nos arquivos da história, seja como vítimas ou protagonistas, pontuando a busca pela transparência que marcou o realismo do século XIX. De acordo com Figueiredo (2020, p. 137), a origem pode ser identificada no surgimento do gênero das fisiologias literárias, que ao narrarem de forma “amistosa os

tipos que circulavam nas feiras e nos bulevares, procuravam afastar as inquietações provocadas pela vida na cidade grande, convencendo o leitor de sua própria capacidade de adivinhar a origem, o modo de vida e o caráter dos estranhos que dividem com ele o espaço das ruas”. Para a autora, o aumento da circulação de jornais, possibilitado pela difusão de técnicas de imprensa, exerceu papel fundamental para que a representação do sujeito anônimo que circulava nas grandes cidades, fosse objeto de medo, compaixão e curiosidade. Entretanto, a visibilidade do anônimo não garante voz necessariamente, a exposição de sua imagem pode ser uma maneira de invisibilizá-lo. Segundo Figueiredo (2020, p. 137), “ver sem ser visto é um atributo do poder, ao mesmo tempo que não ser visto pode significar a exclusão de toda e qualquer esfera de participação da vida da sociedade”. A invisibilidade também pode ser considerada uma “arma”, o esforço de “desvelamento-iluminação, visando a neutralizar a força ameaçadora das massas urbanas, no entanto, conviveu sempre com a contrapartida das estratégias de ocultamento, com as conspirações: quanto mais intensos foram os conflitos, mais densos foram os segredos” (FIGUEIREDO 2020, p. 142). É necessário tornar o anônimo visível, mesmo que seja a massa que molda o processo de estetização política da primeira metade do século XX na Europa.

Nos games, os elementos narrativos da ficção realística obedecem às convenções discutidas por Frye (1957). Assim como na literatura, muitos jogos apresentam protagonistas que são representações de pessoas ordinárias, assim como os jogadores. Atualmente o sujeito comum é presença constante nas mídias em geral. Os videogames são tradicionalmente pautados na atividade responsiva e, por isso, acabam privilegiando temas que trabalham com a ação constante, como tiroteios, guerras espaciais ou esportes, favorecendo protagonistas extraordinários. No entanto, o avanço tecnológico permitiu que os jogos tivessem uma complexidade maior, possibilitando diversas traduções de mundo, entre elas, o banal cotidiano. O estilo narrativo clássico proposto por Aristóteles permanece em muitas narrativas, apresentando histórias com cronologias ideais de começo, meio e fim. Mas nos videogames, o tempo para a conclusão varia de acordo com o desempenho do jogador. Além de simuladores sociais como *The Sims* e *Little Computer People*, jogos que envolvem mais ação, como *GTA V*, também podem oferecer elementos interativos do cotidiano para preencher este intervalo na narrativa, aproximando-se afetivamente do receptor através de referências compartilhadas.

Ao longo da história, o teatro e a literatura estabeleceram, e transgrediram, regras artísticas que ditavam o que seria uma obra ideal. Os dramas investigados por Aristóteles narram histórias que apresentam um modelo comum de personagens, criando um padrão cíclico, a “jornada do herói” ou “monomito”. Este conceito, estudado por Joseph Campbell, em 1949, aparece repetidamente nos dramas gregos clássicos e envolve 17 passos na aventura de um protagonista que, levado a sair de seu lar por uma força maior, vence e retorna transformado pela experiência. A quebra de estereótipos se deu com a inclusão de “heróis” com qualidades e defeitos mais mundanos, criando vínculos mais próximos com o público. Para Figueiredo (2020) e Rancière (2005), é na queda do regime estético de representação, comédia para a plebe e tragédia para os nobres, que as artes voltam a atenção para o cotidiano. Posteriormente, o realismo e neorrealismo popularizaram esta temática, tendo o sujeito ordinário como protagonista. A partir da primeira metade do século XIX, o desenvolvimento das tecnologias de imprensa ampliou o alcance da distribuição de livros, que também se associaram a outras formas artísticas, como a ilustração. O surgimento de jornais impressos nos grandes centros urbanos ajudou a difundir outra forma de expressão literária: as histórias em quadrinhos.

2.4 Imprensa, ilustração e histórias em quadrinhos

O aumento das taxas de alfabetização, a expansão do conhecimento e o crescimento das expectativas da Europa renascentista durante o século XV, foram as fontes das revoluções impressa, religiosa e política. A imprensa forneceu a possibilidade de transmissão de informação mais barata, mais rápida e mais acurada, tornando-se responsável pela transformação de uma região medieval retrógrada para a Europa moderna. Acelerando a troca de ideias e removendo as barreiras da comunicação que existiam na sociedade, contribuiu para o diálogo e também para o confronto. Segundo Bill Kovarik (2011), assim como outras mídias de comunicação, a imprensa ajudou a liberação do melhor e do pior, da natureza humana. O autor afirma que no final do século XV, cada cidade importante na Europa possuía companhias de impressão. Por volta de 1500, uma estimativa de quatro milhões de livros foram impressos e vendidos, e, em 1533, mais outros 18 milhões. Os mais populares eram os relatórios de exploração de Cristóvão Colombo, clássicos da literatura grega e romana, trabalhos científicos e a Bíblia sagrada, com dezenas de edições nas principais cidades. O efeito imediato da produção

permitiu a rápida expansão de duplicatas das informações que foram laboriosamente e, em geral, imprecisamente, copiadas a mão. Onde o conhecimento era difícil de preservar e compartilhar, a imprensa permitiu a padronização do saber que poderia ser preservado e disseminado rapidamente: concepções antigas poderiam ser contestadas, contradições reveladas e novas visões de mundo desenvolvidas. Para Kovarik (2011, p. 15, tradução nossa¹⁵) “como consequência, o mundo europeu emergiu, nos anos 1700, com um novo compromisso com a razão, com a tolerância e com a liberdade – ideais que emergiriam novamente em revoluções subsequentes da mídia e que são contestadas”. Segundo o autor, a imprensa foi o elemento mais óbvio e mais importante em capturar a revolução tecnológica e científica a partir do Renascimento. A partir daí, foi possível disseminar as notícias de exploração, descrever novas tecnologias, avanços na medicina, na astronomia e outras descobertas científicas.

As primeiras notícias em forma de texto surgiram na Europa renascentista, no século XIV. Se tratava de cartas escritas à mão que circulavam entre os mercadores locais trazendo novidades sobre guerras, costumes sociais, política e economia. No século seguinte, o alemão Johannes Gutenberg inovou o método de gravação das letras nos textos impressos, criando uma forma de produção que transformaria os cursos da humanidade. Para Muanis (2025, p. 41), essa época é marcada “pela primeira evolução técnica do livro, com o surgimento da imprensa em 1430, que modificou os modos de reprodução de textos e livros através da prensa de imprimir de Gutenberg”. A invenção de Gutemberg, a prensa de tipos móveis, facilitava o processo de produção, oferecendo um sistema funcional de se reproduzir várias cópias. Enquanto à mão se fazia um livro por dia, a prensa de tipos móveis permitia dezenas no mesmo período. Isto possibilitou o intercâmbio e disseminação em massa do conhecimento no mundo, inaugurando a era do jornal moderno.

Os primeiros jornais impressos surgiram no século XVII, na Alemanha, duzentos anos após a inovação de Gutemberg. No século XVIII, desenvolveram-se acompanhando a Revolução Industrial e os avanços tecnológicos dos métodos de

15 As a consequence, the European world emerged, in the 1700s, with a new commitment to reason, to tolerance and to freedom – ideals that would emerge again and again in subsequent media revolutions and are being contested.

impressão. Na Inglaterra, em 1814, a introdução da “rotativa a vapor¹⁶” permitiu produções em larga escala, mais de mil exemplares por hora. De acordo com Kovarik (2011, p. 37, tradução nossa¹⁷), “na Europa, o número de jornais diários e semanais cresceu de cerca de 2400 em 1820 para aproximadamente 12.000 em 1900, mesmo com a censura que refreava editores, os elevados impostos e os altos preços de envio postal”. A sua popularização se deve também ao aumento do número de leitores e à publicidade, que ofereceu para as empresas uma maneira de ampliar seus lucros, divulgando seus produtos largamente e de forma diária, muitas vezes através de ilustrações. Os partidos políticos também procuraram na imprensa uma forma massiva de divulgação de suas ideias. Durante o século XIX, os jornais fortaleceram suas bases, pois ainda não tinham a concorrência com outras mídias de comunicação que surgiriam posteriormente, como o rádio e a televisão. Em território nacional, a então chamada Imprensa Régia de domínio português chega em 1808 e, em 1811, é fundado o jornal bissemanal *Idade D’Ouro* do Brasil, publicado em Salvador e difundido em todo o país.

A imprensa floresceu na Europa, atingindo sua “idade do ouro” por volta de 1870 até a Primeira Guerra Mundial (1914 a 1918). A ampliação das audiências dos jornais levou ao crescimento dos orçamentos, provocando um duplo movimento, que atendeu a todas as camadas da sociedade. Jean-Noel Jeanneney (1996, p. 86) explica que “um público alargado vira-se para a leitura da imprensa escrita devido ao aumento do nível médio da instrução e à diminuição do analfabetismo e, em sentido inverso, a imprensa reaproxima-se dos leitores populares”. Segundo o autor, os textos de sucesso se distanciam do estilo literário dominante no século XIX, que privilegiava o protagonismo de uma elite social. A venda por números se torna mais importante que as assinaturas, “daí a necessidade que recai sobre os responsáveis de se entregarem incessantemente a um aumento do sensacionalismo” (JEANNENEY, 1996, p. 87). Até então, jornais e livros geralmente focavam em feitos notáveis, grandes ideias e vidas de pessoas importantes, as preocupações ordinárias do dia a dia não eram publicadas.

16 “Rotativa a vapor” é um modelo de maquinário que aproveita o vapor para movimentar as peças. A partir deste modelo surge um eficiente sistema de produção nas fábricas, impulsionando a Revolução Industrial. A criação da tecnologia é atribuída a James Watt, em 1782.

17 In Europe, the number of daily and Weekly newspapers grew from about 2,400 in 1820 to about 12,000 by 1900, even though publishers there were handicapped by censorship, higher taxes and higher postal rates.

A partir dos anos de 1830, o sujeito comum foi encorajado a acreditar que sua vida, sua voz e seu voto eram importantes. Surgiam novas expectativas e uma nova forma literária que abrangia também os comuns era agora possível. Para Kovarik (2011), à primeira vista, a nova mídia da década de 1830 se parecia muito com a antiga mídia. Continuava um jornal, impresso no papel mais barato possível, com longas colunas escritas. No entanto, a agenda editorial havia mudado drasticamente, distanciando-se de longos debates políticos e exibindo “descrições de eventos, crimes e escândalos; de ensaios sumários sobre tendências sociais para contas feitas por repórteres pagos; de longas descrições de pirâmides invertidas que colocavam desenvolvimentos chave como principais artigos de notícias” (KOVARIK, 2011, p. 49, tradução nossa¹⁸). Ainda segundo o autor, “os editores que atendiam ao gosto do público também descobriram que o público era fascinado por farsas bizarras, editoriais contundentes, escândalos chocantes e crimes com a maior riqueza de detalhes sinistros possível” (KOVARIK, 2011, p. 49, tradução nossa¹⁹). O “jornalismo de centavos”, ou seja, aquele que preza pelo sensacionalismo para alavancar as vendas, permitiu aos periódicos servirem ao gosto de um público ampliado ao invés de segmentos elitizados.

Apoiando-se na consolidação da mídia impressa e crescimento da demanda publicitária, a ilustração editorial ganha força. Em uma época anterior à fotografia, ilustradores apresentavam suas obras nos jornais de grande circulação, acompanhando o seu sucesso e contribuindo para sua popularização. Artistas gráficos expuseram suas ideias nas páginas dos jornais, muitas vezes com caráter de militância, oferecendo lentes para tradução do mundo em que viviam. Trabalhos como os de Rudolphe Töpffer na Suíça, Angelo Agostini no Brasil, Thomas Nast nos Estados Unidos ou George Cruikshank na Inglaterra, faziam uso de elementos do dia a dia em suas sátiras para problematizar aspectos da sociedade da época. Ilustrações românticas ainda figuravam na imprensa ilustrada, como por exemplo a representação alegórica do Brasil de Agostini, que retrata a pátria como uma bela mulher branca que rompe os grilhões da escravidão.

18 But the editorial agenda had changing drastically, shifting from long political discussions to short descriptions of events, crimes and scandals; from summary essays about social trends to first-person accounts bay paid “reporters” ; from long-form descriptions to the “inverted pyramid” that placed key developments in the lead of the news articles.

19 The new publishers who catered to public taste also found that the public was fascinated by bizarre hoaxes, scathing editorials, shocking scandals and crime in the most lurid detail possible.

As transformações ao redor do mundo levaram a mudanças de pensamentos e os artistas buscavam retratar criticamente a realidade a sua volta, muitas vezes utilizando a caricatura como ferramenta para potencializar a mensagem. Os elementos do dia a dia, como personagens comuns do cotidiano, muitas vezes rebaixados pela reprodução caricata, se inserem nas ilustrações em um diálogo mais direto com a realidade do leitor.

Muitas das ilustrações do século XIX contavam com caricaturas para cativar o público, ridicularizando pessoas ou eventos. Esta estética se opõe ao clássico idealizador, usando o grotesco como ferramenta para exposição das características ocultas do ser humano. Segundo Odilon José Roble e Raíssa Araújo (2016), o exagero caricato de expressões e características físicas rebaixa os personagens, o feio “representa os defeitos dos objetos e fenômenos do mundo ordinário que buscaram se aproximar da ideia de belo e fracassaram em sua tentativa”. Para os autores, “as obras de cunho grotesco que se ocupam da exposição e representação das fealdades físicas e morais do mundo são tomadas como meros fracassos, servindo, portanto, para expressar defeitos em relação a uma norma, desvios a partir de um padrão” (ROBLE e ARAÚJO, 2016, p. 150). A caricatura foi muito presente na ilustração editorial dos jornais e buscava expressar ideias e incentivar pontos de vista. As mensagens de caráter militante que muitos destes desenhos carregavam eram potencializadas pelo exagero satírico, em uma estratégia de rebaixamento dos alvos das críticas.

Um dos primeiros representantes da ilustração editorial foi o inglês William Hogarth, que, no século XVIII já trabalhava com desenhos justapostos, que, futuramente, viriam a ser considerados como pioneiros das histórias em quadrinhos. Muitas de suas obras apresentavam sequências de ilustrações, estabelecendo um período de tempo em uma narrativa linear a partir da repetição de personagens. Para Muanis (2025, p. 42), “conservador e moralista, Hogarth priorizava a representação de cenas do cotidiano em que prostituição, moda, alcoolismo, os sanatórios, mas também o teatro, a política e a justiça eram seus principais temas”. Seus trabalhos são reconhecidos como uma representação fiel da Inglaterra da época, retratando os tipos encontrados no dia a dia londrino. Apesar de possuir um estilo artístico predominantemente mais realista, fazia uso do satírico para fazer críticas morais e políticas. Por exemplo, a série de imagens *Harlot's Progress* (1732) (FIG. 1), apresentava seis imagens que contavam a história da filha do

vigário da área rural, que chega na cidade grande, se corrompe na prostituição e morre em sofrimento, refletindo uma visão conservadora do artista.

Figura 1. *A Harlot's Progress*, de William Hogarth



Fonte:< <https://michaelfinney.co.uk/shop/william-hogarth/a-harlots-progress/>>

O estadunidense Thomas Nast publicava cartuns políticos que representavam o cotidiano através de estereótipos na Nova Iorque do século XIX. Protestante e anticatólico, opositor ao Partido Democrata, retratava negativamente o irlandês imigrante,

caricato, beerrão e brutalhado. Seu trabalho também tinha caráter abolicionista, refletindo o pensamento da classe média em expansão dos Estados Unidos, que entendia a escravidão como um sistema obsoleto. É considerado por muitos como um dos precursores da charge política americana e criador da imagem moderna do Papai Noel. Nast definiu este tipo de cartum nos anos que se seguiram após a guerra civil (1861 a 1865).

Durante o século XIX, o ilustrador inglês George Cruikshank popularizava seus trabalhos pela Europa, valorizando a figura do sujeito banal. Famoso por ilustrar obras do romancista inglês Charles Dickens, como *Oliver Twist* (1838), seus desenhos traziam o ser humano como elemento central e também o seu entorno cotidiano, como os bares e ruas da cidade. Cruikshank produzia caricaturas, geralmente satirizando políticos e membros da família real inglesa, carregando críticas sociais que atendiam a um pensamento cada vez mais conservador do artista. Segundo Muanis (2025, p. 48), o artista expõe três universos distintos: o mundano, o idealizado e o de escape, apresentando um ponto de vista romantizado da realidade, “pois, mesmo quando retratava o mundo como ele é, abdicava da maldade do ser humano, abrindo mão deste como agente das transformações e dos hábitos negativos, mas posicionando-o como vítima desse mundo”. Quando representava o real a sua volta, poderia apresentar elementos idealizados e fantasiosos, incluindo personagens folclóricos como bruxas ou fadas. Muitas de suas caricaturas retratavam negativamente os estrangeiros, principalmente irlandeses e chineses, expondo o ponto de vista conservador de Cruikshank.

Outro nome importante na ilustração do século XIX é o do pintor, escultor e caricaturista francês Honoré Daumier. Através de suas obras, comparava costumes, roupas e fisionomias, determinando o status social e definindo tipos comuns das cidades francesas. A principal característica de suas ilustrações é a crítica social e política, muitas vezes utilizando a caricatura para potencializar a mensagem. Ultrapassando as fronteiras da França, suas ilustrações retratavam a pobreza das pessoas comuns, sendo considerado pelos soviéticos como um artista engajado socialmente, que representava a árdua realidade do povo. Os cartazes construtivistas russos contavam com figuras populares em poses imponentes criados pelo artista, entretanto, de acordo com Muanis (2025, p. 51), se a “idealização do popular e do homem comum fica evidente na iconografia soviética, é importante ressaltar que Honoré Daumier buscava a integridade desses personagens, mas

não escondia sua pobreza e infortúnio, especialmente em suas pinturas”. Seus trabalhos eram voltados para as classes operárias, um dos mais famosos é *Gargantua*, publicado em 1831 e que lhe rendeu alguns meses de prisão por insulto ao rei. *Gargantua* criticava o rei Luís Filipe da França, que era representando de forma gigantesca, enquanto se alimentava de tributos e defecava títulos e medalhas.

De forma debochada, o suíço Rodolphe Töpffer tanto criticou estruturas de poder, o governo, os militares ou a Igreja Católica, como tratou de temas ordinários. Brigas entre marido e mulher ou as aspirações para elevação social da classe média eram conteúdos comuns. Os trabalhos de Töpffer percorreram os jornais da Europa e sua obra é considerada uma visão satírica, porém acurada, da sociedade europeia do século XIX. As ilustrações muitas vezes contavam com legendas, influenciando o surgimento de um estilo de narrativa que seria entendida, futuramente, como histórias em quadrinhos. A maneira como integrou ilustração e texto para se contar uma história introduziu uma forma narrativa que se tornaria muito popular com a disseminação da imprensa. No ano de 1827, publicou *Histoire de Mr. Vieux Bois*, uma crônica da vida cotidiana no formato de imagens em sequência legendadas que contam as desventuras de um homem com o desejo de se casar. Em 1845, um ano antes de falecer, publicou *Essays of Physiognomy*, um estudo sobre fisionomias para a representação gráfica, focando nas observações estéticas sobre quais partes do rosto se moviam de acordo com o humor.

Em 1864, o ítalo-brasileiro Angelo Agostini, experimenta as primeiras narrativas em quadrinhos no território nacional, inspirando-se no cotidiano do Rio de Janeiro da época. Suas ilustrações litográficas²⁰ eram ricas em detalhes e traziam o texto logo abaixo. Além de ser um dos precursores das histórias em quadrinhos, Agostini se tornou notório pelo uso de sua arte em prol da luta abolicionista e pela crítica social e política. Gilberto Maringoni de Oliveira (2006, p. 27) enfatiza a importância do artista para a história da imprensa brasileira e da arte sequencial no mundo: “caricaturista, pintor, um dos inventores das histórias em quadrinhos, jornalista, repórter, editor e militante político, exerceu uma influência decisiva em sua época”. Sua publicação, *As aventuras de Nho Quim* (1869) é um marco histórico da arte sequencial no Brasil e conta as desventuras de um caipira na cidade grande. Angelo Agostini buscou inspiração no dia a

20 Litogravura é uma técnica que consiste em fazer o desenho com um lápis gorduroso em uma placa de metal ou pedra, permitindo a reprodução de cópias do original, como um carimbo. A imagem se forma a partir do acúmulo da gordura na superfície.

dia a sua volta, utilizando o satírico para aguçar a crítica e retratando uma cruel realidade com o intuito de despertar a consciência para as atrocidades a que era submetida a população escravizada.

A imprensa não se dissocia da ilustração gráfica, que é um dos espaços mais contundentes de exploração do cotidiano. A partir das obras de precursores de narrativas sequenciais impressas como Hogarth, Agostini ou Töpffer, desenvolve-se a linguagem das histórias em quadrinhos. Outros artistas como o alemão Wilhem Bush, criador do clássico infantojuvenil *Max und Moritz* (1865) ou, traduzido para o português, “Juca e Chico”, também contribuíram para o desenvolvimento do que seria considerada a “Nona arte”. Esta evolução está atrelada ao desenvolvimento das tecnologias de impressão e disseminação dos jornais em grandes meios urbanos no começo do século XIX, aproveitando um mercado consumidor já estabelecido. A partir da segunda metade do mesmo século, com o surgimento de novas técnicas, já se podia reproduzir imagens com riqueza de detalhes. As ilustrações passaram a fazer parte dos jornais da época e serviam como estratégia para alavancar as vendas, principalmente entre a população iletrada. Eventualmente, a linguagem das narrativas ilustradas se desenvolveu, apresentando elementos que fundaram uma forma artística singular, que integra desenho, cor e texto: as histórias em quadrinhos.

Conceituar as histórias em quadrinhos pode ser tão difícil quanto estabelecer o seu ponto de origem. Scott McCloud (1995) afirma que, devido às constantes experimentações com este tipo de arte, os conceitos são constantemente tensionados e reformulados. Algumas pinturas rupestres do Paleolítico mostram imagens feitas lado a lado que sugerem uma continuidade da ação. Vitrais de Igrejas Católicas que retratam a via sacra apresentam uma sequência clara de leitura e interpretação. Para McCloud (1995, p. 9), uma definição satisfatória de história em quadrinhos seria “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada”. Embora ao longo da história das artes, o ser humano apresentou várias formas de integrar texto e desenho, é com a imprensa que a ilustração ganha força e desenvolve uma linguagem específica nas páginas dos jornais.

Considerada por muitos como a origem oficial das histórias em quadrinhos moderna, a publicação *Yellow Kid*, do jornal estadunidense *New York World*, apresentou cenários urbanos pobres de Nova Iorque e seus personagens comuns da virada do século XIX para o século XX, como varredores de rua, imigrantes e crianças órfãs, inaugurando

um estilo próprio de narrativa gráfica. Seu criador, Richard Outcault, fez experimentações com balões de diálogos e múltiplos painéis, representando um marco no desenvolvimento deste tipo de linguagem. Em *At the Circus in Hogan Alley* (1895) (FIG. 2), o personagem Mickey Dugan, ou *Yellow Kid*, fez sua estreia. Entre as crianças pobres de Nova Iorque, destacava-se um menino de feições orientais e cabeça raspada, vestindo um camisolão que ganharia, posteriormente, a cor amarela. As roupas do personagem serviam de letreiro para o texto dos pensamentos do garoto. Outcault experimentou com a integração entre texto e ilustração, escrevendo em partes do cenário como bandeiras, janelas, cartazes ou vestimentas, até desenvolver balões propriamente ditos, inspirados no filactério medieval²¹. A obra representava a realidade do imigrante da Nova Iorque da época, morador das regiões menos favorecidas da cidade e cercado de tensões sociais e raciais. O protagonismo de pessoas comuns, como um garoto pobre com a cabeça raspada devido à proliferação de piolhos, deu popularidade às ilustrações, principalmente entre a classe trabalhadora. Apesar de ser predominantemente cômico, *Yellow Kid* abordava questões sérias de luta de classes. Esta temática social gerou um certo incômodo entre as classes mais abastadas e, eventualmente, Richard Outcault se sentiu pressionado a abandonar o personagem e criar um outro similar, porém branco e rico, o *Buster Brown*.

²¹ Filactério nas artes é um dispositivo gráfico que indica sons como fala ou música. Encontrado nas artes mesoamericanas e nas obras dos pintores europeus dos séculos XIII e XIV. Na idade média, eram desenhados como pergaminhos em direção à origem do som, bem semelhantes aos balões dos quadrinhos modernos.

Figura 2. *At the Circus in Hogan Alley* (1895) marca a estreia de *Yellow Kid* (no canto inferior direito), na época, ainda sem o camisolão amarelo



Fonte: <https://comicbookplus.com/?dclid=26552>

Criado em 1902, *Buster Brown* narrava as peraltices de um garoto e seus amigos em um ambiente elitizado. O personagem principal, que dá nome à tira cômica, é branco, bonito e filho de pais ricos, contrastando com *Yellow Kid*. As histórias envolvem travessuras, transgressões e seus devidos castigos. O personagem chegou ao Brasil em 1905, na revista Tico Tico, com o nome de “Chiquinho”, traduzindo literalmente o material original sem nenhum tipo de adaptação no enredo. As tramas em *Buster Brown* refletiam um ambiente simplista, alheio aos conflitos sociais presentes em *Yellow Kid*, reforçando a imagem de um país pacífico e seguro, favorável às aventuras infantis. O cotidiano era presente nas narrativas, no entanto, era o dia a dia de pessoas bem-nascidas. Estas histórias refletem um ponto de vista ingênuo da infância, tendo como cenário um ambiente amplo e rural, onde animais são inteligentes e aparecem soltos brincando livremente com as crianças.

O aumento da popularidade dos quadrinhos ao longo das décadas, fez com que ultrapassassem os limites das páginas dos jornais, sendo produzidas impressões próprias. As primeiras revistas em quadrinhos foram criadas como um compilado de materiais já publicados e, eventualmente, passaram a apresentar histórias e personagens

inéditos. Embora já houvessem edições específicas, como o compilado de tiras britânico *Comic Cuts* (1890), a migração para além das páginas dos jornais se acentua no começo da década de 1930. O sucesso de revistas como *Famous Funnies* (1933), que republicavam tiras cômicas, fez nascer editoras especializadas neste segmento. O surgimento dos materiais originais consolidou um caminho de muitas vertentes na trajetória das histórias em quadrinhos e, com o passar dos anos, o cotidiano foi sendo tratado de diversas maneiras.

No Brasil do começo do século XX, os quadrinhos refletiam uma realidade rural, como a revista brasileira *Tico Tico* (1905-1977), que trazia histórias cujo cenário era o campo. Posteriormente, as narrativas gráficas vão incorporando o universo urbano, principalmente devido à influência de revistas estadunidenses em território nacional e industrialização do país. Roberto Elísio dos Santos e Waldomiro Vergueiro (2016) afirmam que com a quebra da bolsa de Nova Iorque em 1929, teve início a uma crise econômica mundial, que afetou as exportações de café no Brasil, modificando a ideia de produção agrícola como única fonte de riqueza e deslocando o interesse das ficções para o ambiente urbano. Segundo os autores, “a publicação de comics estadunidenses em jornais e suplementos brasileiros vai ser responsável pela associação dos signos de urbanidade com a ideia de progresso” (SANTOS e VERGUEIRO, 2016, p. 134). As histórias em quadrinhos no Brasil foram gradativamente evoluindo de um cenário rural para o citadino, acompanhando a urbanização crescente no país. Naturalmente que os elementos do cotidiano iam se adequando ao universo retratado.

A crise econômica dos Estados Unidos nos anos 1930 levou o país a altas taxas de criminalidade nos centros urbanos, inspirando histórias investigativas como as do detetive *Dick Tracy* (1931). O sentimento de insegurança da população pedia por narrativas que envolvessem temas mais adultos como crimes ou terror. No Brasil, Jeronymo Monteiro cria a série radiofônica policial que mais tarde seria adaptada para a literatura e quadrinhos, *As Aventuras de Dick Peter*, em 1937. As histórias, que contavam com elementos de ficção científica, eram ambientadas em Nova Iorque e o protagonista era um pastiche dos detetives estadunidenses. A partir da década de 1940, materiais originais vão sendo produzidos em território nacional, embora continuassem sendo influenciados pela popularidade dos quadrinhos estrangeiros. Para Stela Lachtermacher et al. (1985), “estas influências iam desde o nome da personagem até o próprio roteiro da

história, que incluía, na maioria das vezes, hábitos e rotinas muito distantes da nossa”. Com a consolidação dos estúdios nacionais no final da década de 1940, revistas em quadrinhos notadamente brasileiras, com histórias e personagens originais, passaram a ser publicadas com mais frequência.

É a partir do final dos anos 1930 que se inicia a “Era de ouro das histórias em quadrinhos americanas”, marcada pelo surgimento de super-heróis como o Super Homem (1938), Batman (1939) ou Namor (1939). Inspirados nos mitos gregos, estes personagens eram poderosos, capazes de grandes feitos, atuando como inimigos do crime e defensores das metrópoles. A cidade e seus habitantes comuns ocupavam o lugar de vítima indefesa dos bandidos, justificando a ação de vigilantismo dos protagonistas. Com a Segunda Guerra Mundial, se difundiram os quadrinhos nacionalistas, principalmente os estadunidenses. Usados como ferramenta propagandista de comunicação em massa, os quadrinhos publicados nos Estados Unidos eram subsidiados pelo governo, tendo a pauta patriótica como marca durante o conflito. Muitas histórias representavam as batalhas, glorificando a atuação dos soldados, estabelecendo um lado “bom” e outro “mau”, se aproximando dos leitores e orientando a opinião pública. Utilizados como ferramenta ideológica, super-heróis como o Capitão América (1941) ou Mulher Maravilha (1941) estampavam a bandeira estadunidense em seus uniformes e lutavam contra nazistas, líderes e espiões, representando o ufanismo de uma nação em guerra. A qualidade do material impresso cativou os leitores para além das fronteiras estadunidenses, sendo também publicados em outros países. Com o fim do conflito, os super-heróis reassumiram o papel de defensores da lei, refletindo o clamor da população por justiça, frente às altas taxas de criminalidade das grandes cidades. Este gênero se tornou extremamente popular, atravessando as décadas e se consolidando em outras mídias como cinema ou videogames.

As histórias em quadrinhos produzidas após a Segunda Guerra Mundial passaram a ser ambientados em grandes centros urbanos. No Brasil, a aceleração da industrialização a partir da década de 1950, se acentuando nos anos 1960, intensificou o processo de urbanização. Grandes centros como São Paulo ou Rio de Janeiro se tornaram recorrentes nas narrativas, apresentando tipos cotidianos facilmente encontrados. Para Santos e Vergueiro (2016, p. 142), “a partir dessa época, popularizaram as histórias de super-heróis no país, fortemente inspiradas pelos quadrinhos estadunidenses, com

predominância do meio urbano em suas tramas”. Personagens brasileiros dotados de super poderes como *Capitão 7* (1959) ou *Raio Negro* (1966), não passavam de um pastiche de suas versões estrangeiras, respectivamente, Super Homem e Lanterna Verde.

A partir da década de 1960, mudanças sociais e culturais influenciavam os pensamentos vigentes nos Estados Unidos. As revoluções do pensamento, a postura de rebeldia, de protesto e renúncia de antigos valores impostos pela geração antecessora exigia ficções que refletiam essas ideias. Neste cenário se estabelecem os quadrinhos *underground*, também chamados de *comix*. O movimento de contracultura da época pregava o fim de velhos conceitos e a liberdade cultural. Os quadrinhos passaram a serem vistos como um produto para adultos e não mais como algo voltado apenas para o público infante juvenil. Robert Crumb, Gilbert Shelton, Harvey Pekar e Rich Corben são alguns nomes importantes neste movimento de quadrinistas que abordavam o trivial e o vulgar como forma de expressão, se utilizando de personagens cheios de defeitos e imperfeições, inspirados em pessoas comuns. Segundo Felipe Muanis (2017, p. 39), Robert Crumb inaugura o quadrinho documental, inserindo-se nas histórias e trazendo “sua própria banalidade como motivação de suas narrativas, modificando a própria HQ e inaugurando possivelmente a estratégia contemporânea de relatos autobiográficos de homens comuns”. Ainda de acordo com Muanis (2017, p. 47), este tipo de quadrinho “desvela sua entrada na modernidade por meio do homem comum enquanto personagem e, de modo complementar, através de narrativas autobiográficas, em que as figuras do autor/narrador/personagem se fundem em uma só pessoa para o leitor”. Os protagonistas de quadrinhos *underground* são pessoas comuns, diferentes de super-heróis, tão comumente associados às HQs, não apenas por não possuírem superpoderes, mas também por apresentarem conflitos reais do dia a dia banal. A proximidade com o mundo concreto faz com que este tipo de quadrinho se torne um lugar privilegiado para discussões reais, como drogas, sexo ou outros temas considerados tabus pela sociedade.

A dissertação de mestrado defendida na PUC Minas que precede essa tese intitulada *A mediação do cotidiano urbano nas histórias em quadrinhos brasileiras contemporâneas* (Perini, 2019), apresenta um estudo sobre a presença da temática banal nesta forma de arte. A partir da análise, entende-se que há um reconhecimento do leitor na obra por meio de identificação com o cenário, no caso, os grandes centros urbanos. Isto acontece também através de arquétipos de personagens ordinários, que podem ser

encontrados facilmente no mundo real contemporâneo. Além do tema cotidiano presente na narrativa, o traço do artista influencia nesta aproximação com o banal. Enfatizar no desenho atributos negativos como um nariz satiricamente grande ou momentos da ação em que o personagem está com a boca aberta de uma maneira cômica traz os atores para o universo mundano, onde esses tipos são parte do cenário real.

As HQs cotidianas geralmente têm os jovens como protagonistas, que são seduzidos por meio das referências culturais compartilhadas por esses personagens. De acordo com estilo de desenho de cada autor, a figura do anti-herói ganha vida e importância dentro do universo urbano cotidiano. Suas atitudes e aparência conotam uma tipologia universal, de fácil reconhecimento e identificação por parte do público leitor de quadrinhos. As histórias são situadas em um terreno mundano, que favorece narrativas intimistas e refletem o pensamento da juventude com relação à sociedade. A cidade opera como construtora desse universo verossímil e através de elementos de cotidianidade, tanto gráficos quanto textuais, os autores contextualizam o ambiente urbano banal (PERINI, 2019, p. 127).

Os quadrinhos foram historicamente marcados pelas narrativas de super-heróis e suas incríveis proezas. No entanto, são capazes de reproduzir o cotidiano e seus personagens, levantando questões referentes a cultura e sociabilidades. Nos videogames não é diferente, pois além de ser uma mídia que trabalha com a imagem, também é lugar de diálogo destas questões. A diversidade visual que a ilustração pode apresentar, é uma possibilidade nos jogos digitais, não é incomum encontrar nos games balões para indicar diálogos, como os das histórias em quadrinhos. Esta linguagem específica influencia as outras artes, consolidando-se como um tipo de narrativa única.

Com os avanços tecnológicos da segunda metade do século XIX, os paradigmas da imagem técnica são mudados. A fotografia e, em seguida, o cinema, passam a ser espaços prioritários de representação do banal cotidiano. A fidelidade de uma reprodução fotográfica abre novas possibilidades de interpretação da imagem. O surgimento do cinema apresentou uma arte única até então, que passou a reproduzir o mundo real de maneiras inéditas, ganhando imensa popularidade no mundo. A televisão oferece uma lente para se interpretar o universo. Naturalmente, os videogames herdam as características da imagem técnica, apresentando, muitas vezes, elementos da linguagem fotográfica e cinematográfica nas narrativas.

2.5 Imagem técnica: fotografia, cinema e televisão

A invenção da fotografia, no século XIX, faz surgir uma nova forma narrativa da vida cotidiana, cujo aspecto fidedigno acrescenta camadas a mais de realidade à obra. No início, as reproduções eram feitas com placas de prata e processo levava horas. O primeiro registro conhecido, realizado após oito horas de exposição em 1826 e atribuído ao francês Joseph Nicéphore Niépce, mostrava, documentalmente, a vista que o fotógrafo tinha de sua janela. O daguerreótipo, criado em 1839 pelo francês Louis Jacques Mandé Daguerre, foi o primeiro dispositivo fotográfico a ser comercializado para o grande público. A facilidade de operação, portabilidade e barateamento do processo de revelação, tornaram as câmeras acessíveis à população, mesmo que fossem fotógrafos amadores. Eventualmente surgiram suportes de filmes feitos de celuloídes e fotografia evoluiu até se tornar presença constante nos aparelhos celulares, desenvolvendo linguagens contemporâneas próprias.

O olhar documental e o cotidiano são parte essencial da história desta arte. Inicialmente a fotografia de rua era, de maneira geral, direcionada para a documentação da realidade e não para um diálogo reflexivo sobre a experiência estética visual. Fotógrafos como Jacob Riis e Henri Cartier-Bresson, enquadravam o cenário urbano e seus cidadãos, buscando um olhar objetivo da verdade. A procura pela visão documental envolvia o ocultamento da câmera para que os personagens parecessem alheios à fotografia instantânea, passando a ideia de naturalidade do momento. Além de reforçarem o anonimato dos personagens, os espaços públicos se tornam símbolos das relações diárias, atuando como autenticadores de verossimilhança entre a imagem produzida e o mundo real.

As inovações referentes à fotografia foram aos poucos permitindo que fosse usada em qualquer momento e em qualquer lugar. Para Muanis (2025), a portabilidade e a invenção do flash, no final do século XIX, possibilitaram o surgimento do fotógrafo amador, que pôde registrar, por exemplo, as condições miseráveis da população das cidades. Segundo o autor, “não é de se estranhar, portanto, que, naquele ponto, a câmera portátil fosse chamada de câmera-detetive e contasse com a antipatia e o receio da população, que poderia ser fotografada desavisadamente, de modo a se expor sua intimidade e seus delitos, sobretudo referente à vida conjugal e política” (MUANIS, 2025, p. 85). Diversos fotógrafos do século XIX documentavam o cotidiano. Assim como

Richard Outcault nos quadrinhos de *Yellow Kid*, nomes como Jacob Riis ou Lewis Hine retratavam o dia a dia das ruas de Nova Iorque, mostrando pessoas comuns, muitas vezes denunciando suas condições precárias de vida.

Nascido na Dinamarca, em 1849, o jornalista e fotógrafo Jacob August Riis migrou para os Estados Unidos com 21 anos, onde pode conhecer a realidade dos menos favorecidos. Durante o tempo em que viveu em Nova Iorque, passou necessidades, convivendo com a pobreza. A partir de 1877 se tornou repórter policial, período em que registrou o dia a dia novaiorquino, principalmente nas áreas de alta criminalidade. De acordo com Muanis (2024, p. 65), ainda que não fosse um fotógrafo profissional, com a evolução tecnológica da fotografia, “Riis que era conservador, mas imbuído de um sentimento sincero de melhora das condições de vida, de saneamento, saúde e segurança daquelas pessoas, passou a escrever e fotografar a pobreza e as condições precárias da população local”. Para o autor, era a primeira vez que se registrava fotograficamente a realidade daquelas pessoas em Nova Iorque. Em 1890, com a publicação do livro *How the other half lives*, que denunciava as condições de vida dos moradores da favela novaiorquina de *Mulberry Bend*, Riis confere visibilidade àquelas pessoas. Segundo Muanis (2025, p. 88), o livro “alcançou grande sucesso e por causa de suas denúncias, os cortiços, inclusive o prédio de tijolos da *Old Brewery*³⁷, que desde 1837 funcionava como a principal favela da região, foram destruídos e remodelados”. Sua obra influenciou as mudanças naquela vizinhança, expondo a necessidade de melhorias sanitárias e de construção de escolas.

O sociólogo e fotógrafo novaiorquino Lewis Wickes Hine se tornou uma figura importante na luta contra o trabalho infantil nos Estados Unidos, denunciando esta dura realidade. Sua obra era um retrato do cotidiano dos desfavorecidos das primeiras décadas do século XX, época em que inexistiam leis de proteção à criança. As fotografias mostravam meninos e meninas sujos, com feições tristes e cansadas, muitas vezes em seus ofícios, carregando ferramentas, baldes, sacos ou jornais. Em 1908 publica *Charities and the Commons*, um compilado de fotografias de fábricas e cortiços, que expunha as injustiças sofridas pela população marginalizada, principalmente imigrantes. Focando em expressões da face, traduzia o sentimento abalado dos mais pobres nos Estados Unidos e denunciava seu cotidiano difícil. A fotografia de Hine foi importante para desvelar uma realidade nacional vergonhosa, provocando mudanças, como a criação do Ato Keating-

Owen, criado em 1916 e que protegia legalmente, ainda que de forma limitada, crianças menores de 14 anos. Seu trabalho retratava, de uma maneira diferente, a mesma realidade de *Yellow Kid*, mostrando as precárias condições de vida a que eram submetidos os menos favorecidos.

Em território brasileiro, a fotografia na virada do século XX tinha caráter documental, popularizand-se os retratos de família. A importância estava no arquivo visual, relegando o aspecto artístico. A demora do processo e o peso do equipamento dificultavam a espontaneidade e, embora a maioria dos retratos fossem posados, registraram-se inúmeras imagens do cotidiano das pessoas em seus ambientes, urbanos e rurais. Os primeiros daguerreótipos foram trazidos para o Brasil pelo imperador Dom Pedro II em 1839, mesmo ano em que Daguerre apresentou sua invenção publicamente na Academia Francesa de Ciências. Como um grande entusiasta, Dom Pedro II patrocinou a fotografia no Brasil, representando um importante marco nacional no desenvolvimento desta arte. Por volta de 1900, as primeiras imagens fotográficas são usadas em jornais brasileiros com o intuito de tradução dos acontecimentos. O aspecto fidedigno as coloca em um lugar quase incontestável de prova visual, fazendo com que se associe naturalmente ao sucesso da imprensa da época, dando origem ao fotojornalismo. Diversos imigrantes estrangeiros também se tornaram fotógrafos, registrando personagens urbanos como engraxates, lavadeiras ou trabalhadores braçais. No começo do século XX, italianos como Vincenzo Pastore ou Virgilio Calegari documentavam as transformações que atravessavam o Brasil, acompanhando a modernização das capitais, São Paulo e Porto Alegre, respectivamente. O olhar dos fotógrafos refletia as mudanças do país, se inspirando na nova paisagem urbana que apresentava elementos inéditos, como as multidões e a intensa atividade nas feiras e portos.

As inovações tecnológicas impulsionaram a produção de registros fotográficos, facilitando a acessibilidade e manuseio das câmeras. Em 1912 a Kodak lança no mercado as portáteis *Vest Pocket*, que cabiam no bolso. Devido à sua praticidade, se popularizaram durante a Primeira Guerra Mundial (1914 a 1918), quando se registrou amplamente uma realidade brutal nunca antes fotografada. Os filmes coloridos, comercializados a partir de 1936 pela Kodak, acrescentam uma camada extra de veracidade à fotografia. As imagens também tiveram propósito propagandistas, sendo usadas mais largamente ainda durante a Segunda Guerra Mundial (1939 a 1945). Os

conflitos no mundo impulsionaram a documentação fidedigna da imagem, aumentando sua credibilidade. No entanto, artistas de vanguarda da primeira metade do século XX, como os surrealistas Hans Bellmer da Alemanha e o estadunidense Man Ray, trabalharam com a fotografia de uma forma mais artística, questionando regras vigentes.

As experimentações fotográficas tensionaram um conjunto de hierarquias artísticas que normatizavam a identidade das obras, o lugar de apresentação e sua relação com o público. De acordo com Victa de Carvalho (2011, p. 198), criada em um contexto em que o tema cotidiano se desenvolvia como gênero artístico, “a fotografia rivalizou com o regime das artes, sempre tencionada por seus aspectos intrínsecos capazes de poderosos deslocamentos, abrindo-se a novas reflexões sobre indexicalidade, temporalidade, reprodutibilidade e intertextualidade”. Ainda segundo a autora, “a industrialização e a popularização da técnica aproximaram a fotografia do cidadão comum, e fez das imagens fotográficas parte da vida cotidiana através dos panoramas fotográficos, dos *carte-de-visite* e dos álbuns de família” (CARVALHO, 2011, p. 198). A afinidade entre o clássico e cultura de massa proporcionada pela hibridização entre as artes, redimensionou algumas fronteiras institucionais. Temas do dia a dia, que antes eram artisticamente desimportantes, passaram a figurar em exposições e, com a contemporaneidade, a representação do banal ordinário foi ganhando mais importância.

Nascido na França, em 1908, o fotógrafo Henri Cartier-Bresson se torna um marco no fotojornalismo e na fotografia de rua²², mostrando a realidade cotidiana nas grandes cidades ao redor do mundo. Iniciando seus trabalhos no final dos anos 1920, além de documentar os grandes eventos do século XX, como a coroação do Rei George VI da Inglaterra (1937) ou o funeral de Mahatma Ghandi (1948), ganhou notoriedade por registrar, de forma natural, o dia a dia nos centros urbanos. Utilizando uma câmera portátil, que lhe permitia realizar o registro de forma silenciosa e invisível, buscava captar o momento da forma mais espontânea possível. Com o fim dos conflitos mundiais, Cartier-Bresson participa em Paris, no ano de 1947, da fundação da agência *Magnum*, uma cooperativa de fotógrafos que cobriria os principais acontecimentos do século XX e influenciaria o fotojornalismo até os dias atuais.

²² “Fotografia de rua” ou “fotografia espontânea” é aquela realizada a partir de encontros aleatórios não programados em locais públicos. Podem conter pessoas ou apenas cenários, visando o registro artístico com naturalidade dos ambientes urbanos e seus objetos.

Com as mudanças históricas e sociais durante a década de 1960, o jornalismo muda das narrativas tradicionais e se volta para um relato mais individual, informativo e ao mesmo tempo criativo. Foi nesta época que profissionais da área estabeleceram altos padrões de qualidade, valendo-se amplamente do fotojornalismo para transmitir a notícia, não apenas reproduzindo os eventos históricos que moviam o mundo, mas servindo também como crônicas do cotidiano. Os momentos captados eram imortalizados, funcionando como registro histórico fidedigno e ferramenta de mudança social. Fotógrafos como Cartier-Bresson procuravam retratar, ao longo do século XX, a realidade das pessoas comuns, dando voz aos vulneráveis e marginalizados. O fotojornalismo atinge seu ápice nos anos 1960, expondo para a população, as consequências das transformações políticas e sociais ao redor do mundo.

A partir da década de 1980 o interesse pelo cotidiano se intensificou e cenas comuns do dia a dia ordinário passaram a figurar com mais frequência nas produções fotográficas exibidas em galerias ao redor do mundo. Victa de Carvalho (2011, p. 196) afirma que a maneira como o banal se apresenta nessas exposições, “não parece indicar um retorno das estratégias documentais e puristas da imagem como espelho da realidade ou como janela para o mundo, mas um questionamento em relação às possibilidades de experiência a partir das imagens do cotidiano no campo da arte”. Para a autora, estes trabalhos se apropriam do real e sua representação do banal, modificando o discurso. Como resultado, têm-se imagens que permitem uma experiência reflexiva diferente, possibilitada pelo tensionamento entre o habitual reconhecível e identificável com a possibilidade do novo. De forma diferente dos "documentaristas tradicionais, esses artistas constroem realidades cada vez mais complexas, sem limites precisos entre real e ficcional, sujeito e objeto, público e privado, vivo e morto, reinvestindo o cotidiano de novas virtualidades” (CARVALHO, 2011, p. 197). Estas obras realistas mostram, simultaneamente, uma possibilidade e uma impossibilidade da experiência em um lugar comum: o cotidiano. A verdade e ficção se misturam devido à fidedignidade da imagem registrada e todos os seus detalhes reais.

A relação entre o urbano e a fotografia também foi fundamental para retratar o sujeito comum nas grandes cidades. As cidades são vistas como local de construção da identidade e reprodução da vida, associando-se à ideia de centralidade, local onde se concentram pessoas em suas tarefas diárias banais. Para Ana Fani Alessandri Carlos

(2007, p. 43), é na utilização dos espaços urbanos “que o cidadão se relaciona com o lugar e com o outro, criando uma relação de alteridade, tecendo uma rede de relações que sustentam a vida, conferindo-lhe sentido”. Ainda segundo a autora, “o habitante vive a metrópole de forma fragmentada, na medida em que sua vida se realiza e se define em lugares passíveis de apropriações reais, revelando que trajetos, percursos, ações se compõem enquanto articulação dos lugares da metrópole” (CARLOS, 2007, p. 43). Carlos (2007) afirma que o cotidiano e a cidade são intimamente relacionados e a forma de uso da cidade vai criando identificações com o cidadão que nela circula em seu dia a dia. Reflexões acerca de obras que retratam o urbano também são reflexões sobre práticas socioespaciais. Quando estes espaços são retratados artisticamente, é desconstruída a ideia do urbano apenas como espaço geográfico e se torna fonte de sentido da vida comum. O aspecto de verossimilhança inerente da fotografia aguça ainda mais o processo de validação imagética e reflexão do público. Artistas como Cartier-Bresson buscavam, nas ruas das grandes cidades, registros de realidade cotidiana e seus personagens corriqueiros.

A fotografia evoluiu até as modernas câmeras digitais ou aquelas automáticas presentes em qualquer smartphone, sendo mais acessíveis e representando cada vez mais a imagem do banal corriqueiro. Com o desenvolvimento tecnológico, uma maneira simples de retratar o que se via se tornou acessível a qualquer pessoa, mesmo que não possuía uma técnica apurada. Sua popularização aproximou a arte do cidadão comum, possibilitando um meio de expressão democrática e se inserindo no cotidiano. Através de álbuns de família, retratos artísticos, arquivos documentais ou registros comuns do dia a dia, a visibilidade das pessoas foi ganhando força por meio das fotografias, que carregavam histórias de representatividades do sujeito ordinário. A possibilidade de exposição por meio das modernas redes sociais ampliou ainda mais a divulgação, permitindo um grande alcance e exibição de situações cotidianas pela internet. Desde o seu nascimento, esta expressão artística desempenhou um papel na representação do banal, transformando a maneira de se enxergar e experienciar visualmente o mundo. Representações imagéticas tão fidedignas não existiam até o seu surgimento, constituindo-se em uma importante ferramenta para o processo de desvelamento do real.

A partir da fotografia, nasce o cinema, uma arte capaz de acrescentar camadas extras de realidade à imagem, primeiro apresentando o movimento e, posteriormente, o

som. A modernidade e seus avanços tecnológicos deram origem a arte cinematográfica, que se apresenta como símbolo da vida moderna. Uma arte proveniente da era das máquinas e que traduz a experiência contemporânea com precisão. A representação do mundo por meio de imagens fotográficas em movimento conferiu uma fidelidade desconhecida até então e o tema banal também se fez presente desde a sua criação. No final do século XIX, no pré-cinema, Thomas Edison e os irmãos Lumière gravavam situações ordinárias, como uma dança, a chegada do trem na estação de Paris, a saída de funcionários de uma fábrica ou o almoço do bebê. Alguns filmes eram encenados para passarem a impressão de um cotidiano naturalmente real. Eventualmente, essa arte se desenvolveu para além do documental e explorou todo o seu potencial com ficções fantásticas, como as obras de Georges Méliès na passagem do século XIX para o XX.

As primeiras exposições cinematográficas, na segunda metade do século XIX, foram concebidas para serem vistas de maneira privada, através das janelas de visualização em cabines que permitam apenas um espectador de cada vez. O mutoscópio e o quinetoscópio eram dispositivos que mostravam individualmente filmes curtos, de alguns segundos. Muitos eram pensados para evocar o voyerismo, como danças ou intimidades das pessoas. Estas cenas tinham um caráter de escopofilia, ou seja, o erotismo e desejo de olhar o íntimo proibido. Segundo Arlindo Machado (1997, p. 124), “essa situação digamos assim ‘inaugural’ do cinema acabou por contaminar os próprios filmes e resultou também num dos ‘gêneros’ mais importantes dos primeiros tempos: o filme de buraco de fechadura ou, para usar um termo mais genérico, o filme de voyeurismo”. Ainda para o autor, estes filmes possuem qualidades “marcadamente emblemáticas do cinema dos primeiros tempos, como a frontalidade, a interpelação direta do espectador pelo ator, a imobilidade da câmera, a repetição constante dos mesmos enquadramentos, a inexistência de ligações entre as várias cenas miradas” (MACHADO, 1997, p. 130). Nos primeiros dez ou quinze anos da história do cinema, houve uma imensa demanda de filmes deste gênero para exibição nas galerias e feiras de variedades pela Europa e Estados Unidos. Essas produções mostravam episódios cotidianos, apresentando situações íntimas das pessoas como um beijo entre um casal, uma figura feminina trocando de roupa ou uma discussão acalorada entre amigos. Muitas destas produções utilizavam máscaras em forma de buraco de fechadura, transmitindo uma maior sensação de voyerismo, de ver sem ser visto. Estas situações são advindas dos espetáculos de

lanterna mágica, que encontraram na arte cinematográfica, um novo suporte para suas atrações.

Os movimentos de vanguarda do começo do século XX que questionavam conceitos artísticos estabelecidos, expressaram-se no cinema nas décadas de 1920 e 1930, como o expressionismo alemão, o impressionismo francês e o surrealismo espanhol. O intuito era experimentar novas possibilidades narrativas usando a linguagem cinematográfica. As situações cotidianas nem sempre eram valorizadas, priorizando novas formas estéticas para causar impactos visuais e questionar regras artísticas pré-determinadas. A arte vanguardista acabou sendo perseguida pelos regimes totalitários que assumiram o poder nos anos de 1930, que consideravam os artistas subversivos e, portanto, “perigosos” ideologicamente.

A primeira teorização a respeito da recepção da arte cinematográfica aconteceu na Rússia, após a Primeira Guerra Mundial. Estudou-se como a montagem poderia causar reações psicológicas nos espectadores. Estes estudos tiveram origem no movimento de vanguarda construtivista russo de 1913, que entendia a arte como uma criação humana, com a função de liberação do povo e distanciada do dia a dia cotidiano. Para os construtivistas, as obras artísticas deveriam servir a objetivos sociais, auxiliando na formação do Estado socialista. Muita desta arte se inspirava nas ilustrações de Daumier, que representavam o operário, o pobre, o banal, de uma forma edificante. Esta influência se faz presente também no trabalho do cineasta russo Serguei Eisenstein, que, nas décadas de 1920 a 1940, revolucionou a ideia de montagem cinematográfica representando um marco para esta arte e a inspirando até hoje. De acordo com Muanis (2025, p. 51), as fisionomias, gestos, roupas e hábitos “nas ilustrações de Daumier, encontra paralelo em planos em close de diversos filmes de Eisenstein, definindo status sociais e morais, delimitação de tipos populares como partisanos, em contraponto com figuras grotescas, como opositores da revolução [...]”. Com a criação do Instituto Estatal Russo de Cinema (VGIK), em 1919, os filmes produzidos no país não eram apenas entretenimento, mas ferramentas políticas que atendiam a um projeto para de aproximação das classes trabalhadoras. Entendendo como o cinema poderia potencializar as mensagens, a montagem soviética procurou dialogar com o cidadão comum para que ele absorvesse a ideia apresentada e ideologias se propagassem. O sujeito ordinário era o

ponto final da arte cinematográfica e suas mazelas eram narradas com o intuito de gerar uma identificação maior do público com as obras, facilitando a disseminação ideológica.

A partir da década de 1940, vai surgindo a corrente artística neorrealista, atrelada à resistência antifascista europeia e se inspirando nas ideias de Karl Marx sobre a luta de classes. Suas produções são protagonizadas pelo cidadão comum e o conflito está no enfrentamento diário para a sobrevivência. Estas obras assumiam uma postura mais engajada e militavam a favor dos mais necessitados. O neorrealismo obteve grande força através do cinema italiano, filmes como *Roma Cidade Aberta* (1945), de Roberto Rossellini, representam este movimento artístico, retratando o dia a dia dos cidadãos de Roma meio a ocupação dos nazistas durante a Segunda Guerra Mundial. Os personagens são pessoas comuns, muitas vezes interpretados por atores não profissionais, que convivem com aquela realidade do filme. *Ladrões de Bicicletas* (1948) e *Umberto D* (1952), ambos do diretor italiano Vittorio De Sica, são outros exemplos de obras neorrealistas icônicas que evidenciam as dificuldades da população na luta diária em um país desesperançoso e devastado pela guerra. Os dramas desses personagens eram os mesmos dos espectadores, o que contribuiu para estabelecer uma comunicação potente e direta entre produto e consumidor. O protagonismo está no sujeito comum, que tem em sua rotina, conflitos e adversidades que movem as tramas.

O neorrealismo cinematográfico foi determinante na construção do cinema moderno do século XX, influenciando outras correntes artísticas, como a *nouvelle vague* francesa que, a partir dos anos 1950, inovou com experimentações formalistas de edição para retratar o cotidiano de forma intimista e politizada, sem grandes orçamentos ou atores conhecidos. O cinema africano pós-colonial nos anos 1960 ou o cinema iraniano das décadas de 1980 e 1990, apresentam um enfoque humanista do cidadão em sua difícil luta diária. Diversas produções hollywoodianas para a grande massa também se valem de elementos neorrealistas para narrar suas histórias, como o estilo documental realista em *Serpico* (1973) ou *Midnight Cowboy* (1969), protagonizado pelo cidadão comum, marginalizado e inserido em um ambiente de desconexão emocional. A importância que os neorrealistas atribuíam ao protagonismo do sujeito comum, estabelece uma comunicação direta entre a obra e o público, que se enxerga nas histórias. As batalhas diárias são retratadas na narrativa, que se solidariza com o sofrimento da população. Estas obras estabelecem um novo paradigma de imagem cinematográfica que contamina o

mundo inteiro e dá visibilidade ao cotidiano, principalmente dos mais desfavorecidos. O cinema se torna o espaço de consolidação do sujeito ordinário na mídia audiovisual.

Os jogos digitais não fogem à regra das influências artísticas que o neorrealismo trouxe. Tanto no que diz respeito à narrativa, que mostra as dificuldades de um povo, quando nos personagens, pessoas comuns, os games repetem moldes de arquétipos neorrealistas. Em *Assassin's Creed Unity*, por exemplo, o jogador assume o papel de Arno Victor Dorian, um herói que luta pela liberdade e contra injustiças nas ruas de Paris, durante período da Revolução Francesa (1789 a 1799). As missões que impulsionam a narrativa, abraçam a ideia de luta pelo povo oprimido. No jogo *Valiant Hearts* (2014), o cenário é a Europa durante os eventos da Primeira Guerra Mundial. São apresentadas quatro histórias interligadas de pessoas comuns: um fazendeiro francês, um engenheiro estadunidense, um soldado raso alemão e uma enfermeira belga. O jogador se vê no lugar daqueles que tiveram suas vidas cotidianas afetadas pelo conflito, se encaixando nos modelos narrativos neorrealistas. Diversas outras estéticas de games também apresentam estas temáticas, mesmo os de ficção científica que retratam distopias futurísticas opressivas, como *Cyberpunk 2077* (2020).

A relação entre cinema e os jogos digitais é próxima, uma vez que ambas as mídias, além de serem ligadas ao setor de entretenimento, lidam com o audiovisual. A história dos games tem se desenvolvido para uma narrativa complexa e semelhante a representações dos filmes. Técnicas de direção cinematográfica e fotografia, por exemplo, são aplicáveis aos jogos para evocar emoções específicas. Em geral, quando o videogame busca uma fidelidade às proporções reais, se inspira no cinema e referencia enquadramentos, iluminação, cortes e temporalidades em suas cenas renderizadas. Os jogos digitais procuram reinterpretar o real representado pelo cinema, procurando nele as referências artísticas. Os elementos narrativos presentes nos videogames, acontecem através de um “estilo imitativo” que fica ainda mais evidente nas *cutscenes*. Isto inclui também a apropriação de elementos da linguagem cinematográfica como som, câmera, imagem, movimento, enredo, montagem, personagens, cenários, etc. A relação de estética e de linguagem entre os games e o cinema vem se estreitando devido ao desenvolvimento tecnológico e a convergência entre esses dois setores se torna inevitável.

A arte cinematográfica eventualmente encontrou uma nova plataforma de divulgação, a televisão, que chegaria amplamente nas casas das pessoas como

precondição de existência. O nascimento da televisão, nos anos de 1920 foi um marco na história da comunicação. Sua popularização depois da Segunda Guerra Mundial, principalmente após os anos 1950, fez com que se tornasse o principal meio de informação, propaganda e entretenimento nas casas, transformando a cultura e a sociedade. O cotidiano foi trazido para as residências através de programas jornalísticos, de auditório, *talk shows* ou *reality shows*, conduzindo o público a participar da programação. Silverstone (2002, p. 173) afirma que o lar é depositário de memória e cognição, “as vidas aí conduzidas, partilhadas por famílias (nucleares e mais amplas), a familiaridade de cômodos e tecnologias, fornecem juntas uma mochila para o cotidiano, suas histórias e lembranças: talvez sobretudo da infância”. Segundo o autor, a mídia é capaz de penetrar nas casas, definindo as experiências mundanas e influenciando na formação da sociedade ao oferecer um lugar seguro para compreensão da vida ordinária. A partir daí surgem linguagens particulares, histórias privadas e identidades partilhadas.

Para Muanis (2012, p. 174), a partir da década de 1980, com o surgimento dos canais privados, amplia-se a oferta de programas, sendo transmitidos por 24 horas ininterruptas e, “mais importante do que o contrato com o espectador, torna-se uma televisão de contato: é mais importante estar diante dela do que ver um programa determinado, o que favorece uma percepção mais sensorial e informativa”. Ao longo de sua trajetória histórica, a TV mudou e, ainda muda, a forma como se relaciona com as pessoas e transforma seus comportamentos. Os televisores saíram das salas, indo para os quartos e também para espaços públicos, como bares e, eventualmente, para aparelhos celulares portáteis, se tornando onipresentes no dia a dia. A chegada dos serviços de streaming e *on demand*, que permitem a personalização de quando, onde e como acessar os conteúdos, alterou a relação de consumo, oferecendo uma programação televisiva personalizada para qualquer instante.

O cinema reconheceu na televisão uma nova forma de distribuição e divulgação de seus astros e estrelas, se inspirando mutuamente e produzindo obras com características de ambas. Com o surgimento de séries e filmes exclusivos para a TV, passaram a competir pelo mesmo público. A influência dos programas televisivos também chega aos jogos digitais para além de adaptações de títulos para games, filmes e séries. Além de simuladores, como *Empire TV Tycoon* (2015), em que o jogador gerencia um canal de TV em busca de audiência, a estética televisiva também se faz presente em

cenários, personagens, referências etc. Em GTA V, são apresentadas sátiras à linguagem televisiva e à programação estadunidense. Sem influenciar a jogabilidade e servindo como cenário e opção de jogabilidade, o interator tem a opção de assistir a diversos programas em um televisor. Algumas missões também são relacionadas à cultura da TV e produção de conteúdo.

As demais artes, sejam as pinturas, histórias em quadrinhos ou cinema, se desenvolveram ao longo dos séculos, fazendo-se presentes nos videogames contemporâneos e exercendo influência visual e narrativa. Por exemplo, no jogo *The Mammoth story: a cave painting* (2015) (FIG. 3), o jogador controla uma mãe mamute, que precisa cuidar de seus filhotes e evitar perigos, como seres humanos caçadores. O estilo visual reproduz as pinturas rupestres paleolíticas, como o menu principal, que feito através de mãos em negativo. A história é narrada por uma anciã, como se estivesse em uma fogueira, reunida com sua comunidade e transmitindo a cultura oralmente. *Apotheon* (2015) é um jogo de ação de plataforma²³ baseado na mitologia da Grécia Antiga, em que o jogador assume o papel de um guerreiro que luta contra deuses do Olimpo. O estilo visual é baseado na arte da cerâmica grega, com a paleta de cores reduzida e com personagens de perfil sob um fundo negro. Diversos jogos como *Little Nightmares* (2017) e *Limbo* (2010) fazem uso de características visuais do cinema expressionista alemão para transmitir a sensação de pesadelo, mistério e inconsciente. Existem também aqueles que se passam durante períodos históricos em que os protagonistas obedecem ao estilo artístico narrativo de cada época. Por exemplo, *Assassin's Creed: Odyssey* (2018) se passa na Grécia Antiga, durante a Guerra do Peloponeso, entre Atenas e Esparta (431 a.C. a 404 a.C.). O herói de sangue divino se torna capaz de atos lendários como matar grandes feras ou derrotar um culto conspiratório que envolve sua própria família, elementos dignos das tragédias.

²³ Um jogo de ação de plataforma (*platformer*) é o gênero de videogames em que o personagem é visto de perfil e deve mover entre pontos em um cenário. São caracterizados pelos obstáculos ao longo do caminho que requerem que o avatar pule, corra ou ataque para superá-los. Como exemplo, pode se citar os jogos das franquias Sonic e Mario, que geralmente pertencem a este gênero.

Figura 3. *The Mammoth story*: a cave painting utiliza do estilo visual das pinturas rupestres



Fonte:

<https://store.steampowered.com/app/751690/The_Mammoth_A_Cave_Painting>

Certamente que surgiram jogos que, assim como nas vanguardas, questionaram as convenções de como se deve criar um game, como *The Graveyard* (2008), em que o jogador conduz uma senhora idosa por um passeio sem eventos pelo cemitério, ou *Flower* (2009), cujos protagonistas são pétalas de flores que se movem com o vento. A influência, não apenas visual, que a história das artes exerce nos videogames perdura até os jogos mais modernos. Ao longo da história da humanidade, o cotidiano serviu como fonte de inspiração artística e os videogames não são exceção. Os aspectos banais do dia a dia se provaram dignos de representação, se aproximando da realidade das pessoas e facilitando a comunicação direta. Diversos movimentos artísticos, como o realismo, valorizaram aspecto comum, enquanto outros, como o romantismo, o desprezaram. De uma forma ou de outra, o cotidiano estava constantemente presente na vida das pessoas, seja nas artes ou na realidade do dia a dia. Assim como nas demais expressões artísticas, a presença dos elementos banais nos games aproxima o público da obra, potencializando a imersão enquanto constrói o universo fictício.

Os jogos digitais surgiram como curiosidade, sem intenção comercial, apenas buscando demonstrar a capacidade de processamento dos computadores. No entanto, atualmente são reconhecidos como forma artística e acabaram se tornando uma indústria bilionária mundial, com forte influência na cultura de seus consumidores. O banal presente nos games também ajuda este processo, cativando jogadores ao redor do mundo. No capítulo seguinte, será contextualizada a trajetória dos jogos digitais na história das artes e sua relação com o cotidiano.

3. HISTÓRICO E COTIDIANO DOS VIDEOGAMES

3.1 Conceituação dos jogos digitais

Para uma investigação teórica, é essencial definir e conceituar o objeto de estudo “jogo digital” tal qual o tipo de cotidiano a ser estudado. A natureza complexa e diversa dos videogames somada à sua rápida evolução, dificultam acordos acerca de classificações e terminologias. Diversos exercícios para se definir um termo têm sido feitos, no entanto os avanços tecnológicos dos jogos digitais acabam tensionando constantemente os conceitos já estabelecidos, criando novas formas de interação e dificultando qualificações acuradas.

Segundo Ana Carolina Steinbach e André Luiz Sens (2015, p. 3), “jogo digital é o termo usado para categorizar um jogo cuja plataforma é um dispositivo tecnológico, isso é, um computador, celular, console, etc.”. Para Fabiano Onça (2014, p. 84), fica claro “que a característica primordial do *modus operandi* dos ambientes digitais é o processo de escolha contínua realizada pelo usuário”. João Ranhel (2009, p. 3) utiliza o termo “jogos computacionais” para se referir àqueles que “existem na forma de algoritmos, de conjuntos de instruções computacionais associadas a dados numéricos”. O autor ainda afirma que devido a essas características, esse tipo de jogo requer processadores eletrônicos digitais para serem jogados, “como os computadores são bons em simular espaços e comportamentos, gradativamente as técnicas de IA contribuem para mesclar as duas atividades nos meios computacionais” (RANHEL, 2009, p. 17). Lúcia Santaella e Mirna Feitoza (2009) procuram conceituar os “jogos computacionais”, referindo-se aos que são criados a partir de algoritmos, requerendo a mediação de processadores eletrônicos digitais para serem executados. De acordo com Ranhel (2009, p. 8), “no campo filosófico, as tentativas de encontrar definições para as atividades lúdicas e para os jogos resultam em propostas abertas, demasiado amplas para explicarem, especificamente, o fenômeno do jogo computacional”. O termo “games”, se refere a jogos construídos para suportes tecnológicos eletrônicos ou computacionais, sendo que “os traços fundamentais caracterizadores dos games encontram-se, sem dúvida, na imersão, interatividade e espacialidade navegável que eles propiciam” (SANTAELLA e FEITOZA, 2009, p. XIII). Como se vê, não há, portanto, uma nomenclatura universal precisa para definir o objeto analisado, já que diversos autores utilizam diferentes termos.

Tendo como ponto de partida as ideias dos autores citados, pode se pensar um conceito que se aproxima de uma definição mais precisa. Steinbach e Sens (2015), Ranhel (2009), Onça (2014) e Santaella (2009) concordam que deve se levar em conta a interatividade imersiva, intermediada por uma plataforma digital. Estes autores, no entanto, não consideram o propósito do produto. Por exemplo, um menu de DVD^{iv} é interativo e mediado por uma tela, no entanto não tem necessariamente a função de entreter e não é considerado um jogo digital. Um simulador de voo usado em escolas de aviação pode contar com todos os elementos de um videogame, mas não é considerado jogo por não propor uma atividade recreativa. Existem games que possuem outras funções além de divertir, educar, informar, instruir, mas são primariamente pensados para o entretenimento. Apoiado nestes autores, os jogos digitais, ou videogames, se definem como jogos que geram sinal de vídeo e são operados exclusivamente por este sinal, que é alterado através da interação do jogador e cujo propósito principal é o entretenimento. A fim de se estabelecer como o cotidiano vem sendo abordado nesta mídia, faz-se necessária a contextualização dentro da história das artes.

3.2 Trajetória histórica

A história dos videogames não diz respeito apenas ao surgimento de uma forma de entretenimento ou uma imensa indústria, mas o seu caráter cultural tem relevância na formação de identidades individuais. Os jogos são um fenômeno humano, conforme afirma Huizinga (1950), uma troca constante entre jogadores com espaços, regras e consequências estabelecidas. Eles se relacionam com uma parte essencial da cultura, participando da construção das sociedades. Os avanços tecnológicos complexificaram os jogos e, com o nascimento dos videogames, surgiu um novo ambiente para experimentações artísticas, coletividades, propagação de ideias e disputas culturais, impactando a vida de milhões de pessoas. Analisar sua trajetória histórica é também compreender a cultura de seus consumidores.

Os primeiros jogos digitais não tinham o objetivo de consolidar grandes franquias ou cativar o máximo de jogadores possível, mas demonstrar um olhar teórico sobre as novas capacidades tecnológicas. De forma geral, há um consenso de que *Pong*, de 1972, foi o primeiro sucesso comercial que deu início à crescente indústria dos videogames. No entanto, nos anos anteriores, surgiram diversos computadores que

simulavam jogos, funcionando como vitrine para demonstrar a capacidade de processamento em máquinas grandes, caras e exclusivas de grandes empresas e órgãos militares. Os games nasceram como estudos de interatividade, realizados por analistas de sistemas e matemáticos que investigavam problemas de lógica por meio de abstrações de jogos reais. Embora existam debates a respeito do assunto, Woodcock (2020), afirma que segundo o *National Museum of Play*, em Nova Iorque, o primeiro jogo eletrônico foi o Nimatron (FIG. 4), projetado pelo físico estadunidense Edward Condon, em 1940. Tratava-se de uma máquina eletromecânica que possibilitava ao interator jogar uma partida de Nim, jogo para dois que segue uma lógica matemática para retirar um certo número de peças de uma pilha, sendo o vencedor aquele que recolher a última. Apesar de ter dado origem à ideia, era um aparelho que operava por lâmpadas e não gerava um sinal de vídeo, portanto não se encaixa na definição técnica contemporânea do termo “videogame”. Apesar disto, influenciou as máquinas subsequentes, iniciando o gênero de quebra cabeças (*puzzle*) e exibindo possibilidades lógicas de interação em seus primórdios.

Figura 4. O Nimatron, de 1940



Fonte: <<https://flashbak.com/play-the-nimatron-the-worlds-first-video-game-invented-in-1930s-new-york-462185/>>

Apresentado como curiosidade na Feira Mundial de Nova Iorque (1930), o Nimatron era um computador em forma de cabine, que respondia, de forma alternada, às decisões do interator através de dezenas de lâmpadas que acendiam ou apagavam com padrões variados. É considerado um dos primeiros jogos eletromecânicos da história e precursor dos videogames contemporâneos. Na época, era entendido mais como uma atração recreativa do que uma evolução tecnológica de grande potencial. Apesar de sua popularidade nas feiras, a tecnologia que envolvia o Nimatron foi deixada de lado, sem perspectiva de avanços. Segundo seu inventor, Edward Condon, o propósito exclusivo era de entreter, a menos que fosse utilizado para ilustrar de que forma um conjunto de relés elétricos podem ser usados para tomar decisões. Para ele, o “fracasso” estava no fato de ninguém fazer mais nada com o conceito, abandonando a tecnologia. Além de cara, uma máquina de Nimatron era volumosa, pesando mais de uma tonelada, dificultando o seu transporte.

A partir da década de 1940, com a expansão da eletricidade, também se popularizavam as máquinas de *pinball*, um gabinete de jogo eletromecânico que consiste em conduzir uma esfera de metal para bater em obstáculos, evitando que ela caia em uma calha na parte inferior da mesa. Originalmente criada em 1928, somente com partes mecânicas, passou a contar com circuitos elétricos a partir de 1947 e, ao longo das décadas, coexistiram também com os arcades, figurando ao lado dos jogos eletrônicos nas galerias de fliperamas. Diversas empresas que fabricavam máquinas de *pinball*, também passaram a fazer jogos de videogame, como as japonesas Sega e Capcom.

Com o início da Guerra Fria, no final da década de 1940, o aumento nos investimentos em centros acadêmicos de pesquisas com fundos militares possibilitou a criação de sistemas de computadores que simulassem situações reais de conflito. Segundo Woodcock (2020), a base tecnológica dos videogames foi estabelecida pelos militares dos Estados Unidos. Para o autor, o complexo industrial estadunidense contratou apenas pessoal de alta qualificação técnico-científica para um possível conflito nuclear com a União Soviética. De acordo com Woodcock (2020, p. 47), “a experiência alocada para o trabalho na academia, nas forças armadas e nos laboratórios corporativos também foi usada nos primeiros jogos”. Estas simulações militares buscam representar o cotidiano dos soldados em um cenário de combate e, por mais que os jogos digitais tenham viés de fantasia e escape, surgiram como tecnologia para representar o cotidiano do soldado e superá-lo, parte da preparação para a rotina da batalha. Os primeiros simuladores interativos criados com intuito militar logo mostraram seu potencial de entretenimento.

O “dispositivo de entretenimento com tubo de raios catódicos”, ou *cathode-ray tube amusement device*, em inglês, teve seu pedido de patente apresentado em 1947, pelos físicos estadunidenses Thomas Goldsmith e Estle Ray Mann. Se tratava do primeiro jogo eletrônico interativo exposto em uma tela. A partir de testes para desenvolvimento de sistemas para televisores de tubo, os cientistas criaram um aparelho que mostrava, através de um visor osciloscópio²⁴, traços de luz que se assemelhavam a mísseis. Daí veio a ideia de transformar em um simulador, inspirando-se nos radares militares da Segunda Guerra Mundial. Através de botões que controlavam a trajetória e ângulo dos traços de luz, criou-se um jogo de mísseis, que reproduzia o movimento dos projéteis. Devido aos

²⁴ O osciloscópio de raios catódicos, ou CRO, é um instrumento eletrônico que exibe em uma tela, sinais variáveis em forma de ondas, que podem ser analisadas quanto a frequência, amplitude, intervalo de tempo, distorção etc.

altos custos para se produzir as máquinas, nunca foi vendido comercialmente, sendo criados apenas alguns protótipos.

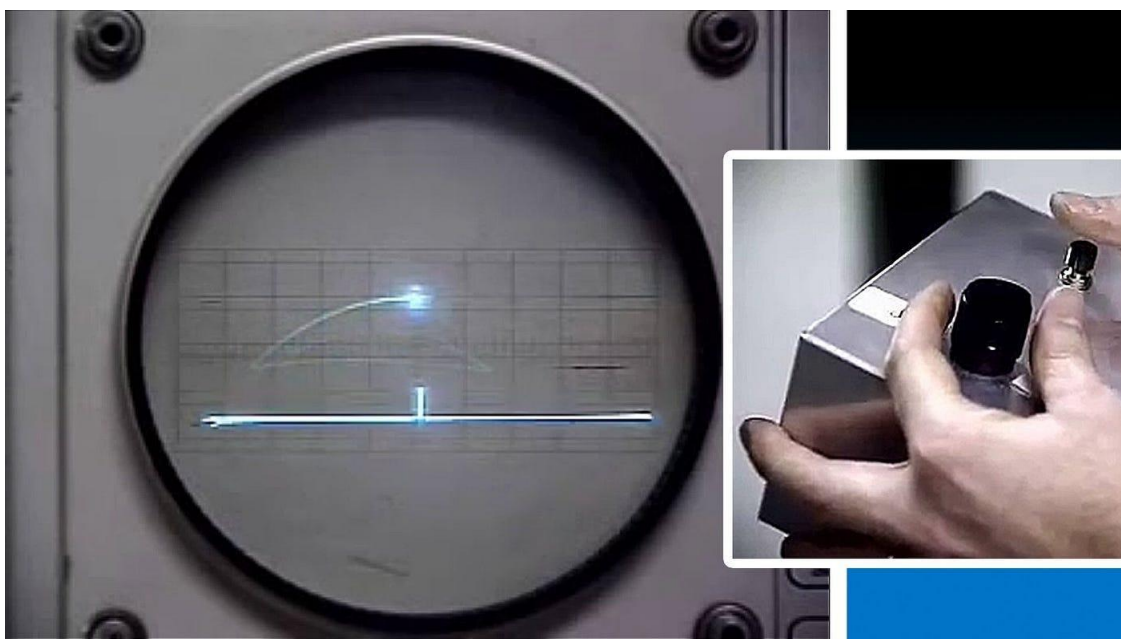
A década de 1950 foi um período de testes com estas tecnologias. Instalados em computadores que ocupavam paredes inteiras, os jogos eletrônicos, além de caros, eram entendidos como meras curiosidades. Um exemplo é *Bertie the Brain*, uma máquina capaz de jogar jogo da velha, construída em Toronto em 1950 para uma exposição nacional e que posteriormente foi desmontada e esquecida. O real valor das investigações era fundamentar pesquisas futuras que estudassem questões de natureza similar, mas de maior relevância. Neste período, os primeiros programas para se jogar xadrez por intermédio de um computador foram criados e, embora tivessem algoritmos limitados, determinaram inovações na inteligência artificial história dos videogames.

Considerado o pai da teoria matemática da informação, que investiga a comunicação de forma quantitativa, o estadunidense Claude Shannon publica um artigo, em 1950, sobre o desenvolvimento de computadores para estes jogos. De acordo com o autor, a questão seria de interesse teórico, já que não haveria relevância prática para o xadrez eletrônico. A capacidade de prever os diversos movimentos do adversário não foi suficiente para se popularizar o xadrez de computador na época, uma vez que “não eram jogos eletrônicos no significado moderno do termo, eram curiosidades e experimentos iniciais, mais demonstrações técnicas do que algo divertido e para ser jogado” (WOODCOCK (2020, p. 47). Em 1951, o cientista computacional Christopher Strachey cria um simulador de partidas de damas, sendo um dos primeiros a mostrar elementos visuais na tela. O professor britânico Alexander Shafto Douglas cria, em 1952, OXO, um simulador de jogo da velha, utilizando um sistema de luzes em um painel. Em 1954, o primeiro jogo de *blackjack* é desenvolvido pelo laboratório militar de Los Alamos, conhecido pelo projeto Manhattan e a bomba atômica. Estes precursores dos games modernos eram criados em universidades e instalações militares, sendo restritos ao grande público, que sequer conhecia tal novidade.

O Laboratório Nacional de Brookhaven, em Nova Iorque, que desenvolvia tecnologias envolvendo física nuclear, fontes de energia e segurança nacional, promovia anualmente feiras de exposição para estudantes e o público em geral. Em 1958, William Higinbotham apresentou o jogo interativo *Tennis for Two* (tênis para dois), cujas imagens de osciloscópio geradas por um computador analógico representavam uma quadra de

tênis utilizando algumas linhas simples e simulando trajetórias da bola e resistência do vento. Durante os dias de exposição, formavam-se filas para conhecer a nova tecnologia voltada exclusivamente a este propósito. Embora a criação de Higinbotham não tivesse propósito comercial e não utilizasse um sinal de vídeo, é considerada por muitos como a precursora dos jogos digitais modernos, uma vez que surgiu como produto de entretenimento e não como pesquisa acadêmica. O termo “vídeo” em “videogames” implica em sinais eletrônicos convertidos em imagens, o que não acontece em *Tennis for Two* (FIG. 5), que exibe visualmente as mudanças na tensão elétrica. No entanto, o jogo replica uma quadra de tênis e uma bola móvel, assim como qualquer videogame contemporâneo. A tecnologia foi abandonada dois anos após sua criação.

Figura 5. *Tennis for Two*, de 1958



Fonte: <<https://enchochagas.medium.com/filosofia-e-game-design-uma-reflex%C3%A3o-sobre-a-competi%C3%A7%C3%A3o-a12085327453>>

A falta de entendimento sobre o que eram os games nas décadas de 1940 e 1950, significava pouco investimento nesta área. As tecnologias computacionais ainda estavam em desenvolvimento e as máquinas eram grandes e caras. Os testes realizados pelos cientistas militares dos Estados Unidos eventualmente geravam jogos, que não

tinham o propósito comercial de entreter, mas serviam como demonstrações das capacidades dos computadores da época, visando uma aplicação mais prática. Por exemplo, *Hutspiel* foi usado para estudos táticos de armas nucleares e suporte aéreo na Europa Oriental no caso de invasão. Criado em 1955 pelo centro de pesquisa militar estadunidense *Operations Research Office*, o jogo representava uma simulação de guerra entre OTAN e União Soviética. Em 1959, com o intuito de testar circuitos e memória, o Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT) cria o jogo *Mouse in the Maze*, que consiste em conduzir um camundongo pelo labirinto até um pedaço de queijo. A partir da década de 1960, impulsionados pela guerra fria, simuladores de conflitos nucleares foram desenvolvidos para as forças armadas estadunidenses e se tornaram jogos como *STAGE* (*Simulation of Total Atomic Global Exchange*), de 1962, que apresentava um cenário de guerra atômica em escala global.

Em 1961 um grupo de estudantes do Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT) cria *Spacewar!* (FIG. 6), que ficaria conhecido como o primeiro jogo eletrônico a ser instalado em mais de um equipamento, no caso, um “mini” computador que pesava mais de 700 kg. Inspirado pela corrida espacial e a literatura de ficção científica de E. E. Smith, este jogo se popularizou entre os militares e se tornou uma referência na história dos videogames. Em um cenário espacial, dois jogadores, cada um controlando uma nave, competem entre si atirando torpedos enquanto estão sujeitos à gravidade de uma estrela no centro da tela. Apesar de nunca ter sido produzido em massa, foi tecnicamente o primeiro jogo de arcade, sendo usado em cabines operadas por moedas. Oficialmente finalizado em 1962, tornou-se um dos jogos mais influentes da história dos videogames, sendo muito popular entre a comunidade de programadores, que tratou de fazer diferentes versões, incluindo minas espaciais e outros efeitos de inércia e gravidade. *Spacewar!* foi um marco inicial na popularidade dos games, ajudando a estabelecer a ideia de jogos eletrônicos interativos como algo voltado para o entretenimento.

Figura 6. *Spacewar!*, de 1961



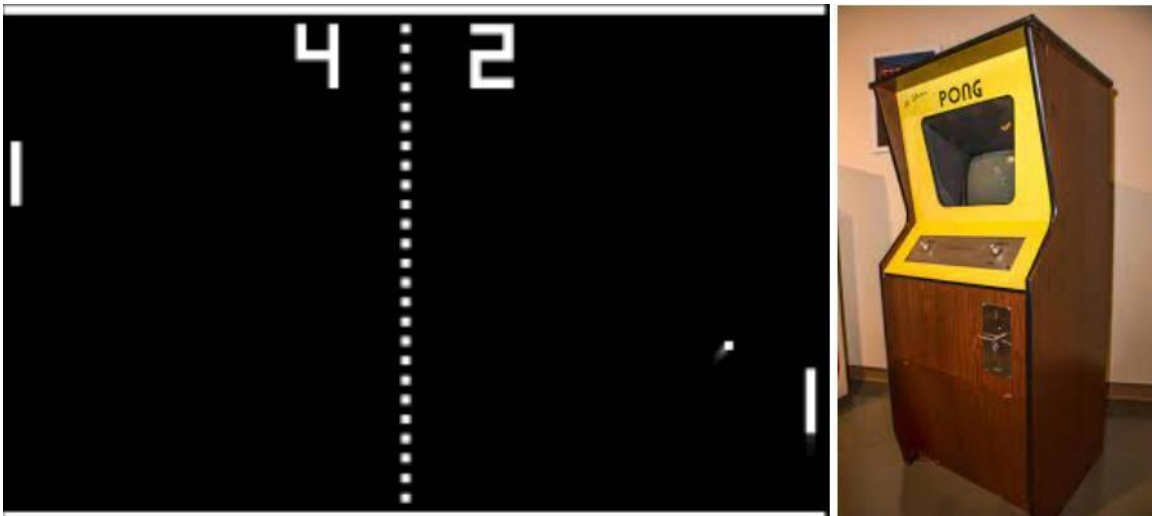
Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=1EWQYAfMYw>>

A partir da década de 1960, os jogos computacionais, mesmo que simples, se desenvolveram não apenas para demonstração da capacidade dos processadores, mas também com o propósito de entretenimento, circulando dentro da comunidade de programadores, ainda sem alcançar um grande público. Os desenvolvedores dos laboratórios de tecnologia dos Estados Unidos e Japão ainda não tinham o intuito comercial, devido aos altos custos de produção. Os jogos eram geralmente simuladores na forma de texto como *Lunar Lander* (1969), *Hamurabi* (1968) ou *The Summerian Game* (1964). Uma exceção foi o já mencionado *SpaceWar!* (1962) que representava visualmente naves, torpedos e estrelas. Outro exemplo é o japonês *Periscope*, lançado em 1968, em que o jogador enfrentava navios de guerra controlando um submarino que disparava torpedos representados por luzes coloridas acompanhadas por efeitos sonoros eletrônicos. O cenário era composto de elementos mecânicos que se mesclavam com as luzes, como o oceano pintado e barcos inimigos feitos de papelão, compensando a falta de complexidade gráfica da época. No início da década de 1970, os videogames se tornaram acessíveis ao mercado consumidor, tanto nos espaços públicos que reuniam gabinetes de jogos, oferecendo uma diversão simples e barata, quanto no interior dos lares, com os consoles caseiros. Em 1971, uma versão para gabinete de *Spacewar!* foi

desenvolvida com o nome de *Computer Space*, recebendo a fama de primeiro fliperama da história e ajudando a difundir essa então nova forma de entretenimento.

Apontar um ponto de partida definitivo para a história dos jogos digitais é tão difícil quanto em qualquer outra arte. Autores como Dustin Hansen (2016) e Evan Amos (2020), entendem que, apesar de existirem muitas invenções que poderiam reivindicar o título de ser o primeiro videogame, não há dúvidas de qual foi o primeiro jogo de sucesso. Embora não tenha sido o pioneiro, *Pong*, de 1972 (FIG. 7) foi um marco definitivo para o nascimento desta indústria, captando a atenção mundial e sendo considerado, muitas vezes, o primeiro jogo digital da história. Sua história começa com o lançamento do *Magnavox Odyssey*, em setembro de 1972, o primeiro console de videogame que permitiu que o grande público jogasse partidas interativas pela televisão de casa. Os gráficos eram simples, dois jogadores controlavam pontos brilhantes em um fundo escuro. Capas de plástico para se colocar na tela da TV complementavam as informações visuais, como um tabuleiro de roleta, uma quadra de tênis, o mapa dos Estados Unidos ou uma casa para se brincar de esconde-esconde. Este videogame funcionava junto com elementos analógicos, como as capas, dados, fichas ou cartões de papelão, se apresentando como uma maneira alternativa de se jogar jogos tradicionais. Segundo Amos (2020, p. 12), “o jogo de destaque do sistema era uma versão para dois jogadores de tênis, inspiração direta para o *Pong*”. Para o autor, apesar de *Pong*, e não o *Magnavox Odyssey* ser o responsável pela popularização dos videogames, este sistema definiu a era moderna dos consoles.

Figura 7. A versão arcade do tênis de mesa do *Magnavox Odyssey*, feito pela Atari em 1972



Fonte:<<https://www.bu.edu/lernet/artemis/years/2022/projects/StudentWebsites/regroup5/Game%20Page%20Final.html>>

No ano seguinte, dois meses após o lançamento do *Magnavox Odyssey*, uma versão também para arcade do jogo de tênis de mesa é lançado com o nome de *Pong*, atingindo um imenso sucesso e alavancando a popularidade dos jogos digitais, além de dar origem a uma indústria que cresceria até os dias atuais. O aparelho oferecia apenas um game para dois jogadores que simulava uma partida de tênis de mesa, ou ping pong, daí o título do game. A apresentação do primeiro console caseiro *Magnavox Odyssey* em setembro de 1972, permitiu que as pessoas jogassem utilizando a TV de casa, ao invés de gastar moedas nos gabinetes locais. Foi durante esta década que os microcomputadores pessoais começaram a entrar no mercado, absorvendo a ainda pequena indústria de games no processo. As máquinas eram capazes de processar jogos simples, mas que já traziam gráficos superiores aos predecessores da década anterior. Estes foram os primeiros a utilizarem sinal de vídeo para interagir com o jogador, sendo considerado, por muitos, como os precursores dos videogames modernos.

Tendo jogado previamente *Spacewar!* no laboratório de engenharia computacional, os estadunidenses Nolan Bushnell e Ted Dabney criaram uma pequena companhia de engenharia que desenvolveria, em 1971, a versão deste jogo para gabinete. Em 1972, fundaram a *Atari*, que determinou o nascimento da indústria de videogames.

Em novembro deste ano, o primeiro jogo produzido pela empresa foi lançado, o gabinete *Pong*. Até então, o mais próximo que a grande maioria das pessoas tinha visto de videogames, era uma máquina de pinball ou caça níqueis. *Pong* era um jogo de esporte, que simulava uma partida de tênis de mesa, onde cada jogador controlava uma barra vertical que se movimenta em cada metade da tela, esquerda ou direita, como em uma mesa separada por uma rede no meio. Uma bola era rebatida pelos competidores na tentativa de conduzir o oponente ao erro. Para Hansen (2016, p. 1, tradução nossa²⁵), “os jogos anteriores a *Pong* eram interessantes, inovativos, difíceis e só podiam ser jogados por outros engenheiros computacionais e de software”. De acordo com o autor, *Pong* se destacava por ser barato, apenas 25 centavos, não dependia de instruções complexas, sendo fácil de aprender e a experiência poderia ser compartilhada com um amigo, permitindo a competição. Além disso, ao invés de ficar dentro de um laboratório de computação, os gabinetes ficavam em bares e galerias públicas. O sucesso foi tão grande que filas se formavam e as máquinas estragavam devido à grande quantidade de moedas inseridas.

A falta de legislação específica quanto à propriedade intelectual de jogos digitais na época, acabou permitindo que outras empresas, inclusive fora dos Estados Unidos, lançassem comercialmente suas versões de *Pong* em consoles caseiros com pequenas “variações”, como, por exemplo, opção de jogo solo, com mais obstáculos na tela ou mudanças no layout da “mesa” para que parecesse outro esporte. Isto levou a Atari a diversificar e inovar seus produtos. Após esta história de sucesso, ficou evidente o potencial comercial dos games e se ampliou o fluxo de investimento neste setor. A Atari eventualmente foi processada por não pagamentos de *royalties* da patente pela *Magnavox*, devido à semelhança entre os jogos. Em 1976, a Atari fez um acordo por 1.5 milhões de dólares pela licença da tecnologia da *Magnavox* para continuar a comercializar *Pong* e outros títulos que se seguiram.

Pioneiro no estabelecimento da indústria dos jogos digitais, *Pong* foi o primeiro sucesso comercial da história dos videogames. A partir daí, surgem os arcades, videogames em forma de cabines operadas por moedas e fichas. Até então, só havia os eletromecânicos, como caça níqueis ou máquinas pinball. Os primeiros arcades foram

²⁵ The games before Pong were interesting, and innovative, and difficult, and usually could only be played by other computer and software engineers.

adaptações de *Spacewar!* e, em outubro de 1972, aconteceu a primeira competição conhecida envolvendo videogames, na Universidade de Stanford, nos Estados Unidos. A disputa ficou conhecida como “Olimpíada Intergaláctica de Spacewar” e contou com algumas dezenas de participantes, incentivados a comparecer pela cerveja gratuita. Com o passar dos anos, outros títulos de sucesso do arcade surgiram, como *Space Invaders* (1978) e *Pac Man* (1980), garantindo mais popularidade ainda aos fliperamas.

O sucesso de *Pong* extrapolou as fronteiras dos Estados Unidos e chegou até a Europa e Japão, onde empresas locais também produziram suas próprias versões. Uma destas empresas foi a japonesa Nintendo, que se tornaria uma potência na indústria mundial de games. Criada em 1889, a princípio como fabricante de baralhos, a Nintendo entra no mercado de jogos digitais em 1977, lançando exclusivamente no Japão o mais popular console da primeira geração de videogames, o *Color TV Game 15*, que trazia 15 versões diferentes de *Pong*. Neste mesmo ano, começa um declínio no mercado devido a inundação de consoles que traziam o mesmo jogo, com poucas variações, encerrando assim, a primeira geração de videogames. Os consumidores eventualmente se cansaram e à medida que não se vendiam tantos aparelhos, muitas empresas abandonaram a indústria de games, determinando o fim da “era *Pong*”. No entanto, ainda neste ano, é lançado o *Atari 2600*, de enorme sucesso e que estabeleceria o começo da segunda geração e um modelo a ser seguido nas décadas seguintes.

Baseado em microprocessadores, o *Atari 2600* permitiu maior variedade de jogos, que podiam ser trocados através de cartuchos, ao invés de inseridos no sistema do console. Muitos dos games eram desenvolvidos por empresas terceiras, o que contribuiu para uma maior variedade. Este console também é conhecido pelas adaptações mais simples de jogos de arcade que faziam sucesso, como *Space Invaders*, de 1978 e *Pac Man*, de 1980. *Atari 2600* foi um ícone na passagem de geração, chegando com grande sucesso inclusive no Brasil, onde é chamado simplesmente de “Atari”. Muito de sua popularidade em território nacional se deveu à pirataria dos jogos que barateava o preço para o consumidor. Segundo Amos (2020, p. 21), o progresso tecnológico dos computadores permitiu “que a segunda geração dos videogames oferecesse experiências ainda mais dinâmicas, novos microprocessadores que executavam códigos de cartuchos

com memória ROM²⁶ fizeram com que um único console tivesse uma variedade ilimitada de jogos”. Este foi um período de crescimento de vendas, quando consoles melhores e mais acessíveis chegaram aos lares. Além disso, a popularidade crescente dos arcades auxiliava a difusão desta mídia até meados dos anos de 1980. Por serem economicamente mais acessíveis, os fliperamas eram muito mais jogados que os consoles. Ainda para Amos (2020, p. 21), “a venda de videogames cresceu tremendamente e em um curto espaço de tempo, o que causou um efeito de corrida do ouro que trouxe uma multidão de diferentes fabricantes e desenvolvedores para o mercado de baixa entrada”. O *Atari 2600* representa a segunda geração de videogames, com cartuchos trocáveis, gráficos mais elaborados, grande variedade de títulos providos por empresas terceirizadas e adaptações de sucessos dos arcades e da cultura pop. Outros consoles surgiram nesta época, como o *Magnavox Odyssey 2*, mas não conseguiram concorrer com a popularidade do *Atari 2600*.

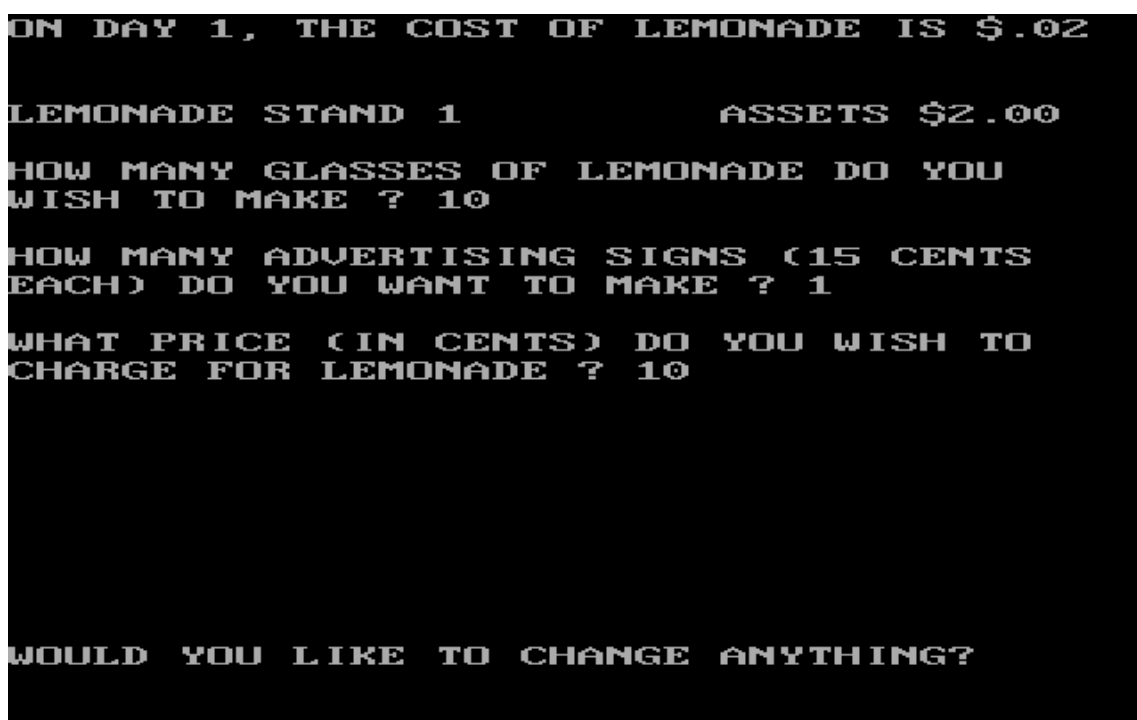
Dentro desta variedade de jogos que surgiam para o *Atari 2600*, apareciam aqueles que, contando com elementos visuais mais complexos oferecidos pela segunda geração, trabalhavam com o cotidiano. Por exemplo em *Gopher* (1982), o jogador controla um fazendeiro que precisa proteger suas cenouras de um roedor faminto. *Sneak N’Peak* (1982) reproduz a brincadeira de esconde-esconde, tendo como cenário uma casa de dois andares cheia de cômodos. *Pressure Cooker* (1983) é ambientado em um restaurante chamado *The Grille*, onde o jogador controla um cozinheiro que precisa pegar os ingredientes corretos para executar uma receita. A medida em que os processadores dos computadores foram evoluindo, os games também se desenvolveram, tornando-se mais complexos, o que permitiu outras formas de se interagir e uma maior variedade de tipos de jogos. A popularização dos microcomputadores pessoais nos lares também auxiliou o avanço desta mídia.

A temática cotidiana começa a aparecer já no início da década de 1970, se apresentando como alternativa aos esportes e simuladores matemáticos. Em 1973, Bob Jamison do *Minnesota Educational Computing Consortium* (MECC), organização produtora de jogos de entretenimento educativo, cria *Lemonade Stand* (FIG. 8), um jogo de simulação de negócios onde o jogador, por meio de texto, administra uma barraca que vende limonadas. Alguns elementos visuais em cores estão presentes, como o estande,

²⁶ Memória ROM (*Read Only Memory*) é um tipo de memória que armazena informações permanentes de um computador. É necessária pra o funcionamento básico e seu progresso tem relação com a velocidade de processamento dos dados.

copos de limonada ou mudanças no clima. Criado para o computador caseiro *Apple II*, o game permitia ao interator escolher o quanto e onde quer investir seu dinheiro: o número de copos de limonada a fazer, o número de cartazes de propaganda e preço a ser cobrado por dose. Talvez um dos primeiros games na história a dar protagonismo ao cotidiano, este jogo simula a condução de um negócio muito popular no dia a dia das crianças estadunidenses, inserindo variáveis climáticas, como por exemplo um dia chuvoso ou ensolarado.

Figura 8. *Lemonade Stand* de 1973, um simulador de vendas de limonadas



Fonte: <https://www.myabandonware.com/game/lemonade-stand-cf2>

A partir da década de 1980, os computadores pessoais chegaram amplamente às casas e a indústria de jogos acompanhou este movimento, investindo em produtos para este meio. Foi uma época de experimentação com temas novos, incluindo o cotidiano banal, que servia de inspiração para games que apresentava situações inspiradas no mundo real, explorando interações sociais entre personagens artificiais e entre eles e o jogador. O japonês *Tenshitachi no Gogo*, ou “tarde de anjos”, foi lançado em 1985 para

os computadores pessoais MSX e PC-8800 e tem como cenário uma escola ginásial. O objetivo deste simulador de encontros (*dating sim*) é seduzir a estrela do clube de tênis, Yumiko Shiraishi. Para isto, o protagonista deve tentar conhecê-la através de seus amigos. *Tenshitachi no Gogo* é jogado por meio de texto, enquanto elementos visuais estáticos aparecem na tela. Lançado em 1985 para o SG-1000, o primeiro console da desenvolvedora japonesa SEGA²⁷, *Girl's Garden* coloca o jogador no papel de uma menina que precisa coletar flores para ganhar o amor de um garoto. O desenvolvimento visual dos gráficos de videogames durante esta década ampliou ainda mais as possibilidades artísticas, garantindo a crescente popularidade desta mídia e permitindo variedade nos estilos de jogos.

Alguns títulos são importantes de se mencionar para a presente pesquisa, pois envolvem simulações sociais que tem como alicerce, a vida cotidiana. *Gossip*, de 1983 (FIG. 9), foi criado para os computadores pessoais *Atari 8-bit*, e, embora não tenha sido lançado comercialmente, é considerado como o primeiro game deste subgênero de simulação, o “simulador social”. A tela apresenta oito pessoas diferentes acompanhadas de um ícone de telefone cada uma. A jogabilidade envolve mover um cursor até o telefone e ligar para alguém. A partir daí, é selecionado um outro personagem para se focar a respeito, definindo relações de afinidade, “eu simpatizo com ela e não com ele”. Criado pelo estadunidense Chris Crawford, a ideia era que as pessoas geralmente preferem quem expressa suas opiniões sobre os outros e são influenciadas positivamente ou negativamente pelo ponto de vista de quem gosta ou desgosta. Um modelo matemático para reproduzir aspectos da interação social humana foi usado na criação deste jogo que, segundo seu criador, apelava para aqueles que não se interessavam mais pelos gêneros mais comuns, como combate ou esportes. Este game deu início a um subgênero muito popular, o simulador social, influenciando jogos modernos, como os da franquia *The Sims* (2000-2021), que também estabelece diferentes níveis de relacionamentos entre os personagens.

²⁷ Sega Corporation (*Kabushiki Gaisha Sega*) é uma empresa japonesa de jogos eletrônicos e consoles. Fundada em 1960, nas décadas de 1980 e 1990 era a grande competidora do mercado, tendo como concorrente, a também japonesa Nintendo. É responsável por vários títulos de sucesso como as franquias *Sonic* e *Persona*.

Figura 9. *Gossip* de 1983, considerado o primeiro simulador social



Fonte<<https://www.myabandonware.com/game/gossip-ad4>>

Outro título que precisa ser mencionado é a criação pioneira da produtora *Activision*, *Little Computer People* (FIG. 10), de 1985, um jogo que simula a vida comum, sem objetivo definido ou condição de vitória. Lançado para diversos computadores pessoais da época, neste jogo se controla um avatar cuja aparência é única para cada cópia do game. O cenário é uma casa de três andares e o personagem precisa cuidar de sua rotina diária: comer, lavar a louça, tocar piano, ler, dormir, assistir TV, cuidar de seu cão etc. Não há uma história linear a ser acompanhada, mas uma variedade de possibilidades que se pode seguir na construção de um roteiro pessoal, preenchendo as lacunas narrativas com a própria imaginação. Este game foi inovador para a época, influenciando fortemente a franquia *The Sims* (2000-2021), se inspirando nas vidas cotidianas das pessoas do mundo real. *Little Computer People* possibilita a “deriva”, ou seja, não controlar o personagem e apenas observar enquanto ele anda pelo ambiente da casa saciando suas necessidades mais imediatas.

Figura 10. *Little Computer People* de 1985 simula o dia a dia banal do personagem



Fonte <https://www.myabandonware.com/game/little-computer-people-64>

No começo de sua história, os videogames tinham restrições técnicas que limitavam os artistas da época, não apenas na jogabilidade ou narrativa, mas principalmente na parte gráfica. Sempre dependentes da tecnologia, até o sucesso que veio nos anos 1980, as desenvolvedoras não apostavam tanto nesta mídia. Para Bobany (2008, p. 23), “o desenvolvimento artístico dos games nas décadas de 1980 e 1990 alavancou o processo que faz com que hoje possam ser considerados arte”. Segundo o autor, isto só foi possível devido ao progresso da tecnologia, uma vez que é ligada intimamente aos jogos digitais. Ainda de acordo com Bobany (2008, p. 23), “a maior capacidade de processamento dos computadores e o aumento na capacidade de armazenamento das mídias tornam cada vez maior a gama de possibilidades e o potencial criativo dos jogos”. Os avanços técnicos permitiram que se explorasse amplamente os games, tanto em sua jogabilidade narrativa, como em seu aspecto audiovisual. A partir do momento em que os gráficos passam exigir menos abstração por parte do jogador, os temas vão se diversificando e vai aumentando também o realismo da imagem, cativando ainda mais os consumidores e favorecendo a imersão nas obras.

Ao estabelecer a trajetória histórica da indústria dos videogames, faz-se necessário mencionar a crise dos jogos eletrônicos de 1983, quando uma grande recessão do mercado levou várias empresas a declararem falência devido à uma queda abrupta nas vendas de consoles e jogos. Isto se deu por diversos motivos, um deles é que o mercado estadunidense estava saturado de consoles que copiavam *Atari 2600* e de uma infinidade de títulos de baixa qualidade, o que levou à confusão dos jogadores. Segundo Evan Amos (2020), em 1982 os consumidores não sabiam qual videogame comprar e os jogos eram repetitivos, sem inovação e pouco divertidos. Até mesmo games oficiais de qualidade como *Pac-Man* (1982) estavam fracassando nas vendas. Revendedores tiveram que reduzir rapidamente o valor dos produtos para se desfazerem dos estoques, o que levou a falência de produtoras que não conseguiram competir com este preço baixo. Isto acarretou uma queda abrupta na indústria que, em alguns meses, transformou-se de um próspero e lucrativo mercado para um deserto comercial. No final do ano de 1982, com a saturação do mercado e o declínio da demanda por videogames, instaurou-se o cenário para a crise que viria no ano seguinte. Segundo Amos (2020, p. 62), “foi um desastre para empresas que produziram a mais para a época de Natal com base nas vendas do ano anterior e muitas delas se viram forçadas a abandonar os negócios e a liquidar em massa seus produtos”. A gota d’água foi o fracasso comercial de *E.T. the Extra-Terrestrial*, feito apressadamente em cinco semanas pela *Atari* para o Natal de 1982, pegando carona no lançamento mundial do filme de mesmo título, produzido e dirigido por Steven Spielberg.

Sendo considerado na história dos jogos digitais como uma das primeiras adaptações do cinema para games, perdendo apenas para *Raiders of the Lost Ark* (Caçadores da Arca Perdida) e *The Empire Strikes Back* (O Império Contra Ataca), *E.T. the Extra-Terrestrial*, também para *Atari 2600*, seria o jogo que recuperaria uma indústria em declínio. Muito se gastou com publicidade, o que levou a grandes expectativas, se convertendo em um sucesso de vendas nos dois primeiros meses que se seguiram após o Natal. No entanto, com o passar do tempo, as cópias foram sendo devolvidas às lojas por jogadores decepcionados, muitos deles crianças, público-alvo das propagandas. A escassez de tempo para produção do game culminou em um produto considerado difícil, confuso, frustrante, chato e desapontador. Logo as lojas estavam com os estoques abarrotados de cópias do jogo que não tinha saída.

Em 1983, configura-se a crise na indústria e começam a circular lendas sobre as mais de 3.5 milhões de cópias não vendidas de *E.T. the Extra-Terrestrial* serem despejadas em um aterro no Novo México. No ano de 2014, os produtores do documentário *Atari: Game Over* puderam acessar este aterro para promover uma escavação que investigaria este mito. Segundo o filme, no local foram encontrados descartados mais de 700.000 jogos para *Atari 2600*, dentre eles, várias cópias de *E.T. the Extra-Terrestrial*, comprovando a história que correu na época da crise.

A chegada de computadores domésticos na década de 1980 representou uma concorrência na indústria de games que não existia até então, permitindo que as máquinas pudessem, além das funções básicas, hospedar jogos digitais. Durante a crise de 1983, algumas empresas terceirizadas conseguiram sobreviver produzindo jogos para computadores pessoais e, a antes gigantesca *Atari*, foi vendida em 1984 para novos donos. Com a recessão que se abateu na indústria de games no Estados Unidos, empresas japonesas começaram a ocupar esta fatia do mercado, estabelecendo-se até os dias de hoje. Se inaugura então, a terceira geração de videogames, pautada principalmente nos consoles da *Sega* e da *Nintendo*, que protagonizariam por uma década, uma das maiores disputas por mercado da história dos jogos digitais. Com a chegada dos consoles japoneses de terceira geração, o mercado eventualmente se recupera, mudando o foco dos Estados Unidos para o Japão e sendo forçado a repensar seu modelo de negócios, priorizando a inovação e qualidade dos produtos.

Com a crise instaurada na indústria estadunidense, o mercado local do Japão prosperava com consoles próprios, que mais tarde seriam levados ao ocidente. A *Nintendo* e a *Sega* chamaram a atenção com seus jogos divertidos e mais interessantes visualmente do que seus predecessores. Em 1983, a *Nintendo* lança exclusivamente no Japão o seu primeiro console, *Nintendo Famicom*, abreviação de *family computer*. Com uma biblioteca própria, formada de jogos com qualidade visual e jogabilidade fácil, este sistema havia dominado completamente o mercado e, em 1985, chega aos Estados Unidos com o nome de *NES*, *Nintendo Entertainment System*. Para Amos (2020, p. 68), “com um sucesso arrebatador no Japão e uma coleção de títulos exclusivos de primeira linha, a Nintendo se fortaleceu para lançar o sistema mundialmente, acontecimento que daria o pontapé inicial para uma nova era dos games para console”. Contando com uma mascote de carisma, o Super Mario, a empresa ganhou o mundo. No Brasil, o *NES* chegou apenas

em 1993, apelidado de “nintendo” ou “nintendinho”. Entretanto, vários clones nacionais, ou “famiclones” já haviam sido comercializados, como o *Phantom System*, lançado pela Gradiente em 1988 ou o *Dynavision II*, de 1989.

Enquanto a Nintendo procurava dominar o mercado afetado pela recessão, uma outra empresa surgia com o mesmo propósito, a *Sega Corporation*. Lançando o seu primeiro console em 1983, o *SG-1000*, a *Sega*, que já produzia jogos para arcade, procurou inovar e atualizar o seu sistema para confrontar a concorrência. O *SG-1000* foi retrabalhado e modificado, sendo relançado mundialmente em 1986, com o nome de *Sega Master System*. Esta nova versão apresentava uma maior paleta de cores e gráficos mais bonitos que o seu principal rival, o *NES*. De acordo com Amos (2020, p. 80), “apesar de ser tecnicamente superior e de oferecer uma coleção de games competitiva com títulos exclusivos da Sega, o Master System não ameaçou o domínio da Nintendo nos mercados norte-americano e japonês”. No entanto, segundo o autor, o console fez muito sucesso na Europa e América do Sul, lugares onde a Nintendo não tinha tanta força. O *Master System* vendeu mais que o *NES* nestes lugares, inclusive no Brasil.

Outros consoles concorrentes de terceira geração surgiram, como o *Atari 7800*, em 1986, ou *Casio PV-1000*, em 1984. No entanto, não conseguiram competir com o sucesso mundial da *Sega* e da *Nintendo*. Estas duas empresas disputariam quase sozinhas o mercado até a quinta geração de videogames. A quarta geração foi protagonizada pelos consoles *Mega Drive* da *Sega* e *Super Nintendo*, da *Nintendo*. Os jogos agora contavam com processadores melhores e gráficos detalhadamente coloridos. O *Mega Drive* foi lançado em 1988 no Japão e, em 1989, chega em território estadunidense e brasileiro. Em 1990, domina o mercado na Europa. O investimento publicitário pesado nos Estados Unidos colocou o console da *Sega*, lá chamado de *Sega Genesis*, em primeiro lugar de vendas. A icônica frase “*Sega Does What Nintendon’t*”, ou “*Sega faz o que a Nintendo não faz*” circulava na década de 1990 nos comerciais televisivos e anúncios de revistas especializadas, iniciando uma guerra publicitária. Em uma tentativa de alavancar ainda mais as vendas, celebridades começaram a aparecer nos jogos, como Michael Jackson, Ayrton Senna e Joe Montana. O jogo *Sonic the Hedgehog*, lançado em 1991, tornou-se carro chefe das campanhas e seu protagonista, o veloz ouriço azul, vira a mascote da empresa.

A resposta da *Nintendo* ao sucesso do *Mega Drive* veio com o *Super Famicom*, lançado em 1990 no Japão e um ano depois nos Estados Unidos com o nome de *Super NES*. Sucessor do *NES*, possuía gráficos e sons superiores aos concorrentes, além de títulos próprios de sucesso comercial como as franquias *Mario* e *Zelda*, o que levou este console de quarta geração a dominar as vendas em território japonês. Quanto ao mercado estadunidense, o *Super NES* apareceu em um momento em que o console da *Sega* ganhava terreno, gerando uma grande rivalidade entre as duas empresas. Amos (2020, p. 114) afirma que “os consoles disputavam uma corrida cabeça a cabeça, e foi somente com o lançamento do enorme sucesso de *Donkey Kong Country* que o *Super NES* tomou a dianteira”. Nesta época, outros sistemas também surgiram, como *NEC Turbographix-16* (1989) e *Neo Geo AES* (1990), mas não conseguiram concorrer com as gigantes japonesas que já estavam estabelecidas no mercado desde a geração anterior. Foi neste período que os portáteis também ganharam muita popularidade, destacando o *Game Gear* (1990) da *Sega* e um dos maiores sucessos de vendas da história, o *Game Boy* (1989), da *Nintendo*.

A terceira e quarta gerações são marcadas pela rivalidade entre *Sega* e *Nintendo*, que dividiam a estabelecida indústria de jogos digitais. Esta disputa começa na década de 1980, com o *NES* e *Master System*, perdurando até a geração seguinte, com o *Super NES* e *Mega Drive*. Nos anos 1990, a *Sega* adotou uma campanha publicitária agressiva, menosprezando a concorrente na tentativa de estabelecer uma identidade mais focada em uma rebeldia juvenil da época. A *Nintendo* procurava manter uma imagem mais familiar, com títulos adequados para todas as idades e removendo elementos violentos, como manchas de sangue, em suas adaptações. Os jogos exclusivos de cada empresa também foram um fator chave nesta rivalidade, ambas investiram muito em várias franquias de renome, como *Sonic*, *Mario*, *Mega Man* ou *Shinobi*. Na década de 1990 também ocorreu uma revitalização dos fliperamas, com periféricos imersivos, como simulações de cabines de carros de corrida ou de armas de fogo e com famosos jogos de luta como *Street Fighter II* (1991) ou *Mortal Kombat* (1992).

O fim da disputa entre *Sega* e *Nintendo* se deu quando novos concorrentes de peso entraram no mercado, em específico, a japonesa *Sony*, que iniciou a quinta geração com o *Playstation*, um dos consoles mais vendidos de todos os tempos. Esta “guerra dos consoles” que persistiu por uma década, estabeleceu um novo patamar na indústria,

gerando inovações tecnológicas, moldando estratégias de marketing e estabelecendo a cultura de mascotes. A chegada do *Playstation* ao mercado iniciou uma sequência de sucesso de vendas da *Sony*, transformando a *Sega* e *Nintendo* em coadjuvantes.

Embora já houvesse consoles e periféricos que utilizassem o CD, a nova tecnologia do *Playstation*, lançado em 1994, impressionou com a qualidade de áudio e dos gráficos tridimensionais. Houve um grande passo na transição da quarta geração para a quinta, a “mídia ótica substituiu os cartuchos por ter custo menor e uma grande capacidade de armazenamento, ao mesmo tempo em que poderosos processadores customizados levavam os games do 2D para o 3D” (AMOS, 2020a, p. 9). Além disso, segundo Amos (2020a, p. 22), “o sistema também se beneficiou muito com os erros cometidos por *Sega* e *Nintendo*, cujos consoles para os quais era difícil programar levaram as produtoras terceirizadas diretamente para a *Sony*”. O resultado foi que o *Playstation* pode contar com uma biblioteca de jogos ainda maior, dominando completamente o mercado.

Com a popularização da internet nos lares, se difundiram os jogos online, introduzindo vários gêneros. Nos anos 2000, os games para computadores se consolidaram com títulos de alta qualidade e desempenho, como os do gênero MMORPG²⁸ ou de tiro em primeira pessoa (FPS²⁹). A diversidade permitiu aos consumidores usufruírem de uma vasta gama de experiências, incluindo as que reproduzem o cotidiano, como *The Sims*, lançado em 2000. Neste game, é permitido ao jogador controlar a vida dos personagens virtuais, construir suas casas e decidir a carreira profissional a seguir. As situações são banais como conseguir um emprego, se alimentar, estudar, se divertir ou cuidar da saúde, o desafio está muitas vezes na própria performance de quem está controlando o avatar e nos limiares de sua criatividade. Sendo referência nos jogos de simulação social, *The Sims* tem como foco principal a simulação da vida ordinária. Para Jesper Juul (2019, p. 189), “de uma perspectiva histórica, *The Sims* espelha a aparência do romance realista do final do século XIX, quando, de modo geral, eles começavam a descrever o dia a dia da vida em vez de heróis e eventos dramáticos”.

²⁸ *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPG), é um gênero que reúne elementos de games de RPG em um jogo massivo online interativo.

²⁹ *First person shooter* (FPS) ou “tiro em primeira pessoa” é um subgênero de games de tiro no qual o jogador tem uma visão em primeira pessoa, como se fosse o ponto de vista do personagem. O jogador enxerga o que o avatar enxerga, como em um plano cinematográfico subjetivo.

Durante os anos 2000, o mercado de jogos de computador expandiu, direcionando a indústria para o universo online enquanto os consoles competiam entre si.

Na sexta geração, a *Sony* continuou a liderar a indústria com o *Playstation 2*, lançado em 2000. Amos (2020) afirma que superou o êxito de seu predecessor, sendo o sistema mais vendido de todos os tempos. A *Sega* e *Nintendo* ainda tentavam competir no mercado, mas seus consoles não atingiam o sucesso da *Sony*. A gigante dos computadores *Microsoft* entra no mercado em 2001 com o *Xbox* e, embora não tenha conseguido vencer o *Playstation 2*, ficou em segundo lugar em vendas, superando as veteranas japonesas e enxergando um promissor mercado para se inserir. A *Nintendo* continuou a investir em portáteis, lançando o *Game Boy Advance* em 2001, a cores e capaz de maior complexidade gráfica.

A sétima geração de videogames foi dominada por três consoles, *Microsoft Xbox 360* de 2005, *Nintendo Wii* de 2006 e *Sony Playstation 3* de 2006. É a época das partidas online e os games *high definition*. Para Amos (2020a, p. 81), as tecnologias dos processadores “ofereceriam gráficos impressionantes nas novas TVs de alta definição, enquanto a Nintendo tinha um sucesso incrível com seu console pouco ortodoxo com controle de movimentos e com um portátil de duas telas”. Nesta época, o mercado de games abre para os smartphones, tornando-se um entretenimento para qualquer hora ou lugar.

Em 2013, com o lançamento do *Playstation 4* de oitava geração, a *Sony* assume a liderança no mercado enquanto os consoles das outras empresas concorrentes não conseguem repetir o sucesso anterior. O *Microsoft Xbox One* (2013) e o *Nintendo Wii U* (2017) tiveram baixas vendas, deixando o caminho livre para que o console da *Sony* fosse o mais lucrativo desta geração. Neste período, a popularização de jogos para smartphones, faz surgir um novo tipo de “microconsoles”, presentes nos aparelhos. Esta geração de jogos investe em acessórios para simulação de movimento e para realidade virtual.

A nona geração de videogames abarca os consoles *Sony Playstation 5* e *Microsoft Xbox Series X/S*, ambos lançados em 2020. Os jogos buscam continuar a tendência de realidade virtual, contando com TVs de 4k e 8k. Os sensores de movimento se tornaram mais precisos e há uma predominância de jogos que utilizam pelo menos algum tipo de recurso online. Até o presente momento desta pesquisa, a *Microsoft* planeja

lançar um console da décima geração no final de 2026. O *Sony Playstation 6*, foi anunciado para depois de 2027.

A história da evolução dos videogames envolveu avanços tecnológicos, disputas mercadológicas, transmissão de ideias e valores, transformações no design dos jogos e mudança nos hábitos e cultura dos jogadores. Analisar a sua cronologia é essencial para se compreender como eles se inserem na sociedade, carregando ideias que são transmitidas para quem os consome. Assim como nas outras artes, o cotidiano serviu de inspiração para a construção narrativa na trajetória dos games, apresentando-se como fonte inesgotável de histórias e situações. Segundo Juul (2019, p. 189), “formas artísticas desenvolvem-se em parte por meio da mudança de ênfase: os detalhes do dia a dia podem ser interessantes; pinturas não têm de representar nada; o ritmo pode ser tão importante quanto a melodia”. Para ele, videogames evoluíram da mesma maneira, inspirados no cotidiano ordinário e seus personagens comuns.

3.3 Reflexões teóricas sobre games e cotidiano

Os videogames obedecem a variados tipos de classificação, por produção, gênero, estilo e jogabilidade. As lojas de games, como a *Steam*³⁰ fazem uso destas categorizações para orientar o consumidor na hora da compra. Naturalmente que devido à complexidade dos jogos modernos, muitos pertencem a mais de uma categoria. No que diz respeito à produção, o game pode ser independente ou comercial, com objetivos educacionais, publicitários ou sociais. Os gêneros e subgêneros podem tanto atender aos moldes dos produtos midiáticos clássicos, como terror, ação ou ficção científica, quanto indicar o tipo de jogabilidade presente, como RPG, luta ou tiro em primeira pessoa (FPS). O estilo está relacionado ao tipo dos gráficos e jogabilidade, que indica a forma como a interação é feita. Quanto aos gráficos, podem ser 2D, 3D, em forma de texto ou vetoriais, utilizando formas geométricas primitivas. A categorização da jogabilidade tem relação com a interação, mais do que com a narrativa. Existem vários tipos, como estratégia, esporte, corrida, simuladores, aventura, todas relacionadas ao estilo de jogo.

³⁰ *Steam* é uma loja virtual de softwares para computador, principalmente jogos digitais, gerenciada pela *Valve Corporation*. onde o comprador baixa os jogos e aplicativos. É a maior plataforma de distribuição de games, conquistando 2/3 do mercado.

Conforme discutido anteriormente, estas classificações são fluidas e muitas vezes imprecisas. Tratando-se de uma forma de arte, muitos jogos tensionam estas categorizações limitadoras, não pertencendo a nenhuma classe específica que contemple sua abrangência e complexidade. O fato é que esta mídia é diversa, podendo oferecer inúmeras possibilidades narrativas e interativas e, frequentemente fugindo às classificações acadêmicas que buscam engessar um conceito. No entanto, um gênero específico de jogos digitais desperta um maior interesse para o presente trabalho, o gênero *slice of life*, que valoriza e aborda o cotidiano como protagonista da história, trabalhando com a banalidade do dia a dia no universo dos games.

Slice of life, ou “fatia da vida”, refere-se ao emprego dos elementos da vida ordinária nas artes, apresentando uma visão naturalista do real. São essencialmente recortes da vida dos personagens, eventos banais no dia a dia, tanto as boas quanto as más experiências. A expressão tem uma história variada enquanto marcador de gênero em diferentes mídias, como cinema, quadrinhos, animações e videogames. Gracie Lu Straznickas (2020, p. 75, tradução nossa³¹) explica que *slice of life* “ganhou popularidade dentro do movimento do Naturalismo francês muito influenciado pela obra de Émile Zola³² que rejeita romantismo em favor de representações mais realistas da vida”. O termo é uma tradução do francês “tranche de vie”, aparecendo no final do século XIX na obra do dramaturgo francês Jean Jullien (1854-1919). Este gênero inclui os pormenores da vida cotidiana, quando as atividades do dia a dia são massantes, “tarefas que preferimos ignorar em nossas vidas no mundo real, coisas que consomem tempo, são regulares, repetidas e desinteressantes; também podem ser tarefas que se tornam mundanas quando reenquadradas como tal no mundo do jogo” (STRAZNICKAS, 2020, p. 76, tradução nossa³³). Segundo Straznickas (2020), dada a abrangência do termo, são atribuídos aos jogos digitais vários subgêneros para tentar definir melhor a mecânica de jogo. Isso inclui

³¹ The slice of life gained popularity within the French naturalism movement greatly influenced by Emile Zola’s work which rejects romanticism in favor of more realistic depictions of life. Although naturalism was deemed pessimistic at the time, the slice of life genre represents both the good and bad experiences of life.

³² Émile Zola (1840-1902) foi um escritor francês que participou da criação e popularização da escola literária naturalista, que propunha o determinismo biológico, ou seja, o homem condenado ao fatalismo das leis naturais e das funções fisiológicas.

³³ Mundane activities are the boring tasks we prefer to ignore in our real world lives, things that are time consuming, regular, repeated, and unexciting; they can also be tasks that become mundane when reframed as such in the game world.

games de simulação social como *Lake* (2021)³⁴, *Stardew Valley* (2016)³⁵ ou a franquia *The Sims* (2000-2021).

Os elementos cotidianos apresentados em jogos deste gênero aproximam o jogador de sua realidade, que é permeada por tarefas diárias monótonas e muitas vezes desprazerosas. Este processo potencializa a imersão, uma vez que estreita a distância entre o interator e personagem. De acordo com Gracie Lu Straznickas (2020), o gênero *slice of life* oferece ficções mais realistas que são apresentadas de forma mais digerível a que consome. Para a autora:

Os jogos *slice of life* oferecem um mundo contido que é uma versão menor e esvaziada do nosso. Embora possam mostrar lutas entre personagens, eles não são inerentemente estruturados por conflito e a maior parte das conversas gira em torno de tópicos superficiais. Embora o mundo do jogo e o jogador possam mudar, geralmente não há um enredo abrangente que cause transformações dramáticas. Enquanto o jogador tem um papel ativo no mundo, as mecânicas concentram-se nas atividades mundanas e cotidianas. À primeira vista e a partir da forma dominante de se jogar videogame, essas qualidades parecem antiéticas para os prazeres dos videogames. Eles evitam escolhas significativas, limitam a agência do jogador, carecem de uma rica história, minam fantasias de poder e descentraliza o personagem do jogador (STRAZNICKAS, 2020, p. 75, tradução nossa³⁶).

Games do gênero *slice of life* muitas vezes possuem elementos que não se enquadram nas estruturas tradicionais dos jogos, fugindo da organização narrativa clássica proposta por Aristóteles (2017) e, criando assim, diferentes modos de se jogar. O senso de continuidade é pautado em sua natureza interminável que referencia a existência ininterrupta da vida. Os personagens estão inseridos em um ambiente atemporal, que

³⁴ Em *Lake*, o jogador assume o papel de Meredith Weiss, um desenvolvedora de programas de computador que retorna, após 20 anos, à sua cidade natal, assumindo temporariamente o papel de carteira. As situações são cotidianas e, no decorrer da narrativa, várias opções de relacionamento com os personagens são apresentadas, oferecendo diversos desfechos diferentes, dependendo das escolhas do jogador.

³⁵ *Stardew Valley* é um game de simulação social, de jogabilidade não linear. Após herdar a fazenda em ruínas do avô, o protagonista assume o lugar, trabalhando diariamente para recuperá-lo. O personagem se envolve em atividades mundanas como cultivar, pescar, cozinhar e socializar com os vizinhos, podendo até criar a própria família.

³⁶ Slice of life games offer a contained world that is a minor and deflated version of our own. Though they may showcase struggles among characters, they are not inherently structured by conflict and most conversation dwells on superficial topics. Though the game world and player may change, there is generally no overarching storyline causing dramatic shifts. While the player has an active role in the world, the mechanics focus on mundane and everyday activities. At first glance and from the dominant way of playing video games, these qualities seem antithetical to the pleasures of video games. They eschew meaningful choice, limit player agency, lack a rich story, undermine power fantasies, and decenter the player's character.

mistura normatividade, continuidade e atividades mundanas. Embora existam produtos que sejam totalmente voltados para este estilo específico, elementos deste gênero podem aparecer em outros tipos de narrativas como terror ou ação. No caso do objeto de estudo, GTA V, o game mistura aventura, ação e várias situações típicas de *slice of life*, como frequentar o consultório do analista, passear de carro ou investir em um relacionamento. A possibilidade do avatar, mesmo que visualmente distinto do jogador, experimentar eventos da vida banal, cria um ambiente rico em elementos cotidianos que acentua o processo imersivo.

O *slice of life* trabalha com tempos mortos, semelhantes a narrativas de deriva. Cristina Gomes (2016) afirma que a “deriva” envolve a errância do personagem sem caminhos pré-definidos e define o próprio modo de narrar. A autora convoca a ideia de “uma atividade de viver no presente vazio, levando-o adiante através do tempo e do espaço” (GOMES, 2016, p. 52). Segundo Gomes (2016, p. 54), ao vaguear sem objetivo pelo ambiente, “os personagens engendram um esgarçamento do tempo dramático e, assim, se abriria a possibilidade de um excesso do real (ainda que este excesso possa ser construído ficcionalmente)”. Isso alimenta a deriva narrativa alterando a percepção do espectador. O ato de flunar pelo cenário de um game se aproxima de um dia a dia banal do jogador, transformando a representação por meio de imagens em referência precisa no senso comum. Ainda para a autora, é em *Dom Quixote de La Mancha* (1605), precursor do romance moderno, que se inaugura uma nova forma narrativa que apresenta personagens imersos no cotidiano banal.

Também é importante estabelecer uma definição do tipo de cotidiano estudado, no caso, o contemporâneo urbano. Autores como Faro (2011), Figueiredo (2020), Rancière (2005) e Michel de Certeau (2008) auxiliam esta conceituação. A obra de Michel de Certeau (2008), *A Invenção do Cotidiano* propõe ao leitor que a vida diária acontece em constante conflito, de forma subjetiva e de difícil percepção. Segundo o autor, as instituições hegemônicas disputam a assimilação do “sujeito comum”, moldando os comportamentos e desejos cotidianos. Para Faro (2011), uma das características fundamentais da comunicação é a invocação do sensível em suas conformações histórico-culturais. Segundo ele, o cotidiano é uma interpretação da vida e é cercada de valores subjetivos na construção desse universo compreensível. Rancière (2005) e Figueiredo (2020) traçam um histórico do banal e seus representantes nas narrativas. De acordo com Figueiredo (2020, p. 139), “com a modernidade, surge uma nova ética do discurso

literário, pautada pela determinação de desentranhar a parte mais noturna e mais cotidiana da existência, empenhada na revelação do mais comum dos segredos”. Rancière (2005) aponta a entrada do sujeito comum nas artes, quando cai o regime pré-estabelecido no final do século XVIII que se limitava a apresentar esses personagens banais anedoticamente em sátiras. Para o presente trabalho, será analisado o cotidiano apresentado em GTA V, uma representação de elementos do dia a dia estadunidense urbano de 2013, que dialogam com a contemporaneidade e seus valores agregados circulantes nas mídias, como rádio, TV e internet.

Assim como alegaram os autores citados, as disputas hegemônicas muitas vezes têm como palco o cotidiano, que é berço de conflitos que exploram a realidade do dia a dia das pessoas comuns. O banal ordinário não é lugar de segurança e conforto, mas sim de lutas constantes que acontecem de forma subjetiva, conforme alegam Michel de Certeau (2008) e Roger Silverstone (2002a e 2002). Isto permite uma infinidade de caminhos narrativos para tradução artística do universo, incluindo nos jogos digitais, que contam com inúmeros recursos interativos e audiovisuais para contar uma história. As lutas ideológicas que acontecem no cotidiano são refletidas nas artes, e quanto mais imersivas e próximas, mais naturalmente se transmite os valores.

Os games são uma forma cultural que alcançam um grande número de jogadores ao redor do globo e seus processos de produção, circulação e consumo trazem importantes dados sobre o funcionamento interno da sociedade. Segundo Jamie Woodcock (2020), é inegável que o terreno dos jogos eletrônicos seja um campo de luta cultural e se faz necessária a compreensão das batalhas ideológicas que são vencidas e perdidas ali. A análise histórica dos jogos digitais os coloca no terreno das corporações, hackers, resistências e opressões. Para Woodcock (2020, p. 32), “os jogos eletrônicos são um terreno de disputa cultural, moldados pelo trabalho, pelo capitalismo e por ideias sobre a sociedade”. É importante entender as ideias transmitidas nos produtos culturais, pois a sua função é de reafirmar e legitimar o poder das classes hegemônicas. No entanto, os games podem funcionar também em contraponto a estas lógicas circulantes, as questionando, como, por exemplo, *September 12th*³⁷, que reflete sobre as consequências

³⁷ Ambientando um dia após o atentado de 2001 às torres gêmeas em Nova Iorque, aqui o jogador controla uma mira sobre uma movimentada feira árabe. Os terroristas vestem roupas pretas e circulam na multidão. Quando se posiciona a mira sobre o alvo e dispara um míssil, a explosão elimina todos ao redor, incluindo civis que retornam com roupas pretas, se somando aos terroristas. O objetivo é eliminar os alvos com o mínimo de baixas civis possível.

da guerra ao terror para a população civil. Para além do verniz lúdico, as histórias presentes nos jogos digitais trazem consigo várias implicações na cultura e na propagação de ideologias.

Os videogames também incorporam crenças e valores fundamentais dos criadores e jogadores, da mesma maneira como ocorre com as demais formas de arte. O caráter interativo e, conseqüentemente, imersivo, fortalece o potencial de expressão ideológica. Segundo Flanagan e Nisslebaum (2016, p. 156), “analisar o design de jogos, como outros artefatos, nos dá compreensão sobre nossa própria humanidade – nos ajuda a refletir sobre o que significa ser humano e participar de uma sociedade”. Investigar este processo de criação permite a compreensão da própria experiência humana, que se desenrola no dia a dia comum. A reflexão sobre os valores agregados ajuda na interpretação das obras. Para Flanagan e Nisslebaum (2016, p. 20), os videogames se “tornaram um meio central pelo qual nós contamos histórias incorporadas em sistemas maiores de crenças e interação através das culturas, e suas recorrentes convenções, temas rituais e ações dos jogadores e música podem funcionar como meios de criação de mitos”. Naturalmente que muitas vezes as crenças são representadas de maneira metafórica, o que deixam abertas as interpretações por parte do interator, pessoas diferentes podem ter experiências distintas jogando o mesmo jogo.

Um game pode abordar valores de diversas formas, como por exemplo por meio da história, interface, interações ou personagens. Vários elementos se somam para constituir uma experiência narrativa coesa, que pode ter significado cultural, ético e político, contribuindo para a dimensão moral da vida. Ainda de acordo com Flanagan e Nisslebaum (2016, p. 21), “valores são propriedades de coisas e estados de assuntos com os quais nos preocupamos e nos esforçamos para atingir”. Estas ideias são transmitidas por meio das expressões artísticas e incorporadas por quem as consome. A proximidade da ficção com os elementos identificáveis do cotidiano acentua o potencial de assimilação das ideias transmitidas na obra.

As convicções incorporadas nas formas artísticas apontam para o que é importante em um grupo de criadores e consumidores, oferecendo recursos para a compreensão das ideias e significados. Flanagan e Nisslebaum (2016) sugerem uma estrutura composta de quinze elementos que, juntos, formam a arquitetura semântica nos jogos digitais, ou seja, a forma como os significados são gerados. As autoras elencam a

premissa narrativa e objetivos, personagens, ações no jogo, escolhas do jogador, regras para interação com outros jogadores e personagens não jogáveis, regras para interação com ambientes, ponto de vista, *hardware*, interface, *engine* do jogo e *software*, contexto de jogo, recompensas, estratégias, mapas de jogo, estética. A relação desses elementos somados e entrelaçados geram os significados.

Quando Flanagan e Nisslebaum (2016) mencionam a “premissa narrativa”, elas se referem à história, objetivos, motivações e tudo que acontece na trajetória. No que diz respeito aos “personagens jogáveis”, as autoras reconhecem a sua importância para além dos componentes narrativos, entendendo a relação afetiva que se estabelece entre jogador e avatar. As “ações no jogo” indicam o que se pode ou não fazer no game. Cada personagem possui características que estabelecem suas habilidades: pular, voar, lutar, atirar, correr etc. As oportunidades de “escolhas do jogador” diferem os videogames de outras mídias. Tradicionalmente, os jogos orientam suas narrativas de forma linear, aos moldes aristotélicos, com eventos determinados que acontecem em cada nível. No entanto, alguns oferecem possibilidades de escolhas que influenciam fortemente a experiência, podendo potencializar a imersão. O “ponto de vista” determina como o jogador entende a si mesmo em relação ao mundo virtual. É basicamente a forma como se enxerga o jogo na tela, o enquadramento. Por exemplo, pode ser visto de cima (*top-down*), sugerindo a perspectiva de um “deus”, ou em primeira pessoa, como em uma câmera cinematográfica subjetiva, favorecendo uma maior identificação com o protagonista.

Segundo Flanagan e Nisslebaum (2016, p. 67), a “interface” “se refere a atributos de *software* e *hardware* que mediam as interações dos jogadores com o jogo”. São basicamente as informações necessárias para se jogar, como energias, munição, menus etc. *Engine* do jogo, ou motor de jogos, são *softwares* usados para a criação dos games. O “contexto de jogo” diz respeito à cultura em que está inserido, que também pode ser relacionada aos games, como fóruns online ou comunidade de jogadores. As “recompensas” vão funcionar como motivação para se jogar, podem ser pontos, itens, habilidades especiais, roupas do personagem etc. As autoras entendem “estratégia” como as abordagens que os jogadores usam para vencer obstáculos para progredir. Quando falam sobre “mapa do jogo”, estão se referindo aos cenários e caminhos que o personagem poderá percorrer. Por último, as “estéticas” dizem respeito ao visual e sonoro, muito

influentes na experiência de jogo, sendo o ponto de partida para o prazer. A reunião de todos estes elementos citados por Flanagan e Nisslebaum (2016) dentro de um game produzem e reforçam significados. As autoras reiteram que os valores são percebidos de formas diferentes, “o design e a análise conscientes de valores devem, portanto, dar peso aos fatores contextuais, incluindo a variabilidade de valores, crenças e repertório dos jogadores” (FLANAGAN e NISSLEBAUM, 2016 p. 80). A produção destes significados nos videogames funciona similar à sintaxe de uma língua, que usa a junção de palavras para formar uma frase com sentido.

Os valores circulantes propostos pelos autores citados, refletem opiniões e preceitos de uma sociedade. Como exemplo, pode se citar games de guerra, que podem tanto provocar a reflexão sobre os horrores do conflito, quanto romantizar as batalhas, reforçando negativamente estereótipos étnicos. Alguns destes jogos têm o apoio da indústria armamentista estadunidense, que faz como que o consumidor, muitas vezes inadvertidamente, financie estas empresas e sua agenda própria. Woodcock (2020) cita o caso da Barrett, produtores do rifle de longo alcance M82, que negocia a inclusão de suas armas nos games garantindo que estejam em destaque nas mãos dos heróis, e não dos vilões. Para o autor “a questão de quem é considerado ‘amigo’ e ‘inimigo’ serve aos interesses do Estado, e agora é reforçada no videogame também” (WOODCOCK, p. 107). Ainda segundo Woodcock (2020), as empresas que produzem armas visam o mercado consumidor nestes jogadores, enquanto indústria militar busca o *militainment*, ou seja, transformar a violência de estado em entretenimento.

No caso de games menos pautados na ação, como os simuladores sociais, o cotidiano se aproxima mais da realidade banal do jogador e funciona como ampliação imersiva, formando a subjetividade e construindo novos hábitos de vida e agenciamento de desejos. Essas estratégias perpassam por identificações com o dia a dia dos consumidores. No caso da franquia *The Sims* (FIG. 11), por exemplo, a temática abordada é a vida cotidiana, com toda a sua banalidade e lógicas de funcionamento. Dessa forma, elementos culturais do cotidiano de qualquer pessoa são apresentados, criando um forte vínculo de aproximação de universos, real e virtual, e de identificação emocional com o jogador, potencializando também a transmissão dos valores ali presentes. A busca pela autossuficiência e pelo individualismo no jogo é representada pela ideia de o personagem praticar sozinho suas habilidades, sem interação com outro NPC. Woodcock (2020, p. 7)

destaca: "não seria perfeito na visão de um capitalista neoliberal que cada indivíduo pudesse, sozinho, melhorar sua habilidade e, assim, subir em sua carreira?". A profissão selecionada pelo jogador é o que vai ditar a rotina do personagem, suas horas de trabalho e dias de folga. Ao chegar do expediente, é preciso praticar suas perícias no tempo livre, se quiser evoluir na carreira. Sua vida é permeada por dispositivos eletrônicos, como TVs, aparelhos de som, celulares e computadores, denunciando uma rotina midiaticizada, vinculada a lógicas de consumo e invadida por tecnologias que visam a saturação de opções de serviços, informações e diversões. Estas lógicas se atrelam ao sujeito neoliberal, que é competitivo por natureza e está constantemente imerso em um ambiente de disputa. O fato de os objetos mais caros facilitarem e trazerem mais conforto à vida do personagem já aponta para o reforço da ideologia da sociedade do consumo. Como estas situações se apresentam naturalmente no dia a dia do jogador, as ideologias inseridas na representação do banal cotidiano são transmitidas de forma mais eficiente e natural.

Figura 11. Os jogos da franquia de sucesso *The Sims* são simuladores sociais que exploram o cotidiano



Fonte<<https://www.folhape.com.br/colunistas/tecnologia-e-games/the-sims-4-permitira-que-jogadores-definam-as-opcoes-de-orientacao-sexual-dos-personagens-no-jogo/31976/>>

Em GTA V, os elementos ordinários se apresentam de diversas maneiras, muitas vezes ridicularizando as lógicas de disputas hegemônicas circulantes, como em programas de TV, rádio, filmes ou publicidades dentro do jogo. Por meio do uso de estereotipações satíricas, são feitas críticas sobre a circulação desses produtos e como pensa a sociedade, em particular, a estadunidense. Silverstone (2002) afirma que a mídia está incorporada no cotidiano do cidadão, influenciando o seu comportamento. Os videogames se inserem nesta lógica, formando culturas e se fazendo presentes até mesmo nos aparelhos celulares como opção de entretenimento para qualquer hora do dia. Eles também oferecem uma alternativa, ou “santuário” como sugere o autor, à vida ordinária. O avanço tecnológico amplia o realismo dos jogos digitais, por meio de gráficos melhores, sonoplastia avançada, personagens mais complexos ou diversidade de escolhas dentro da narrativa. Isto contribui para uma reprodução audiovisual mais fidedigna, alterando a percepção da realidade do interator, conforme afirma Madigan (2016). O uso do cotidiano na narrativa pode contribuir ainda mais para esse processo, uma vez que o jogador compartilha das mesmas referências no seu dia a dia. Neste momento, em que o mundano e o virtual se confundem, o processo imersivo acontece de forma mais natural, potencializando as ideias de propagação de valores sugeridas por Flanagan e Nisslebaum (2016) e Woodcock (2020).

3.4 Cotidiano, interação e imersão nos videogames

A característica interativa inerente aos videogames confere a eles um ambiente atrativo, onde o jogador manipula ativamente algum aspecto da história, personagem ou outro componente controlável. Autores como Huizinga (2000) e Lúcia Santaella (2004) corroboram, alegando que uma característica essencial aos jogos, incluindo os não eletrônicos, é exatamente a sua natureza participativa, ou seja, sem o ato de jogar, não há jogo. Naturalmente que no caso dos digitais, a interatividade se apresenta de forma distinta dependendo de cada estilo, influenciando também no grau de imersão. Por exemplo, aqueles de ação que são pautados na reação rápida trazem dinâmicas de interação diferentes dos simuladores que contam com o pensamento estratégico para solução de problemas. Quando o que aparece na tela está repleto de elementos de identificação, imprevisibilidade, variabilidade, liberdade, complexidade etc., ocorre o processo acentuado de criação por parte do jogador. A participação ativa em uma narrativa

em construção o imerge em um universo fictício que reage às suas escolhas. Este cenário pode se tornar mais verossímil quando exhibe as mesmas referências que o interator.

Da mesma forma que a interatividade, a imersão também se apresenta de diferentes maneiras. O termo se refere à experiência física de se estar submerso, Flávia Gasi (2022, p. 39) explica que “é o momento que o jogador está transportado para o outro universo, e sente a ficção codificada como uma metáfora de realidade, ou como uma realidade verossímil, para seu corpo encarnado em um avatar”. Durante este processo “a realidade é expandida pelas novas experiências, afinal pode-se dizer que o jogo existe em um espaço virtual, mas que pode ser experimentado nesta interação entre o jogador, o jogo, e o espaço” (GASI, 2018, p. 39). A partir daí, as emoções dos personagens são compartilhadas pelo interator. De acordo com a autora, o fictício está cercado de imagens cotidianas, assim como o real ordinário se enche de imagens fantásticas durante o ato de jogar.

Para Santaella (2004), a grande diferença entre os jogos tradicionais e os digitais está na interatividade e na imersão, sendo intrínsecas à comunicação digital. Ambas se apresentam em diferentes níveis, “no grau mais leve, basta estar plugado em uma interface computacional para haver algum nível de imersão” (SANTAELLA, 2004, p. 5). Segundo a autora, os níveis intermediários acontecem nos games que apresentam a simulação própria de um espaço 3D, um cenário navegável e interativo modelado a partir de polígonos. A força imersiva vai aumentando “na medida mesma da existência de um espaço simulado tridimensional e na possibilidade de o usuário ser envolvido por esse espaço como na realidade virtual, quando se realiza o grau máximo de imersão” (SANTAELLA, 2004, p. 5). Outros fatores podem influenciar este processo, como por exemplo, o tipo de visão que o jogador tem, o tipo de interface, possibilidades de interação com o cenário e personagens, a riqueza de detalhes e, como já citado, a ambientação cotidiana. Caio Túlio Olímpio Pereira da Costa (2018) cita como exemplo jogos da franquia *Wolfenstein* (1981-2019), que popularizaram o subgênero *first person shooter* (FPS), em que se enxerga o mundo pelos olhos do protagonista. De acordo com o autor, “elementos como as mãos do personagem principal seguindo os controles do jogador contribuem para que o processo de imersão ocorra” (COSTA, 2018, p. 945). Uma interface com menos informações que possam distrair o interator também auxilia o

mergulho na narrativa. Jogos do subgênero *survival horror*³⁸, costumam apresentar ícones pequenos e discretos na tela para que o clima de terror não seja comprometido. A demanda por atenção contínua que muitos jogos apresentam, acentua estes processos.

Outro fator que auxilia no processo imersivo, é a identificação com o avatar do jogo. Isto ocorre de forma mais natural quando elementos do cotidiano funcionam como intermediários, um ser humano comum, que não possui nenhum tipo de superpoder ou tecnologia de ficção científica é mais próximo da realidade do interator. A partir do momento que se tem uma representação visual dentro da narrativa, há uma extensão virtual do corpo. Segundo Costa (2018, p. 946), “não é apenas um deslocamento do jogador para o universo fictício, mas é também o reflexo da participação naquele mundo fantástico, onde se tem empatia pela narrativa, objetivos e opções oferecidas pelo jogo.” De acordo com o autor, “é imprescindível que a narrativa seja forte o suficiente para prender o jogador em sua história, no sentido em que as opções de ações, ofertadas pelo jogo, façam com que o indivíduo acredite que essas opções são suficientes e possíveis dentro dessa realidade fictícia” (COSTA, 2018, p. 945). Ainda segundo Costa (2018, p. 944), imersão é compartilhar os sentimentos dos avatares, “o fato de sentir alegrias, dúvidas, tristezas e até raiva, por exemplo, podem ser originados, inicialmente, do que as próprias personagens presentes em uma narrativa estão sentindo”. É importante ressaltar que os games como elemento cultural tem o potencial de contribuir para o desenvolvimento social, cognitivo e afetivo dos jogadores. Em alguns jogos, é possível customizar a aparência do avatar, potencializando ainda mais o mergulho na narrativa. Para Santaella (2004, p. 6), “é essa identificação encarnada que se responsabiliza pela intensificação da competitividade e pelo envolvimento emocional e afetivo do interator”. O cotidiano se faz presente como um ator que aguça este processo imersivo, apresentando elementos do dia a dia que existem na realidade dos jogadores, como o cenário, os objetivos ou personagens.

Para Arthur Bobany (2008), é no desenvolvimento dos antagonistas e aliados que a autonomia criativa dos artistas é encontrada. Esta liberdade é o que diferencia os protagonistas dos demais personagens. Segundo o autor, em um game, o vínculo a

³⁸ *Survival horror* é o subgênero de jogos de sobrevivência que coloca o jogador no papel de um sobrevivente em um mundo hostil e pobre de recursos como armas, munição, medicamentos ou mesmo água e comida. Elementos de horror como seres sobrenaturais são acrescentados à história gerando um ambiente permeado pelo medo e terror.

princípios básicos é que fazem com que o jogador se identifique com o avatar e se sinta no controle. Da mesma maneira, o cenário também está vinculado à ideia de interatividade e exploração. Segundo o autor, a interatividade acaba deixando a narrativa e o enredo a segundo plano, a maneira como uma pessoa pode se manifestar no game “é que de fato determina o âmago do mesmo, e provém uma experiência mais forte do que a compreensão da narrativa em si, ao ponto que muitos jogos não possuem narrativas elaboradas (e alguns até mesmo não possuem narrativa alguma)” (BOBANY, 2008, p. 147). Naturalmente, a interatividade leva à uma maior imersão, o que incentiva o investimento por parte do jogador.

Um mundo virtual interativo e rico visualmente provoca diversas respostas cognitivas, tornando a experiência mais palpável, verossímil e pessoal. Quanto mais possibilidades de interação, maior o potencial imersivo. Isto se tornou possível graças aos rápidos avanços tecnológicos na indústria de games, permitindo o surgimento de gráficos hiper-realistas e uma infinidade de possibilidades de escolhas. Não apenas visualmente, mas de forma sonora e tátil, a tecnologia auxiliou na estilização e aprimoramento desta arte. Semelhante ao que ocorre em um filme, a sonorização pode enfatizar sentimentos e sensações, auxiliando na construção de um clima imersivo. Através das vibrações do joystick, é simulada a trepidação de um volante ao dirigir em estrada de terra por exemplo, ou até mesmo a sensação de tensão em um game de terror. Juul (2019, p. 179) afirma que ao ser transportado ao mundo fabuloso, “o jogador pode estar completamente absorvido pelo jogo como uma ‘atividade de mundo real’, e pode também durante todo o jogo ou em partes isoladas dele imaginar fortemente seu mundo ficcional.” Costa (2018, p. 947) corrobora, alegando que o conjunto de estímulos que chegam ao interator criam experiências reais vividas, “a imersão prova ser uma ferramenta cognitiva de grande valia para a conexão íntima entre jogo e jogador”. Por meio de ricos componentes que estimulam a percepção sensorial do interator, o processo de integração entre real e virtual é potencializado, criando um ambiente que se funde com o mundo real.

A interatividade e a imersão possuem uma relação próxima, atuando como parte intrínseca dos videogames. Um elemento primordial de qualquer jogo, sendo digital ou não, é a sua natureza participativa. Santaella (2004, p. 4) afirma que “mantendo essa característica básica e comum a qualquer jogo, a grande distinção do jogo eletrônico em relação a quaisquer outros encontra-se, antes de tudo, na interatividade e na imersão”. A

autora afirma que a conexão do interator com o videogame, advinda da sua capacidade de influenciar o que está na tela, é mais aprofundada do que filmes ou romances, “pelo simples fato de que os games mapeiam o jogador dentro do mundo do jogo” (SANTAELLA 2009, p. 62). De acordo com Santaella (2009), interatividade seria o processo pelo qual duas ou mais coisas produzem um efeito uma sobre a outra ao trabalharem juntas. A partir daí se dá o envolvimento emocional do interator que se projeta na obra. Segundo Santaella (2004, p. 6), nos videogames sofisticados tecnologicamente, “o jogador interage através de um avatar, uma personagem gráfica que o usuário escolhe e com a qual se identifica para representá-lo no interior do jogo”. Esta interatividade é um dos fatores que aproxima o usuário e avatar, facilitando o processo imersivo.

O jogo, historicamente vinculado ao lazer e diversão, é oriundo do imaginário coletivo de uma sociedade e inerente à sua cultura. O ato de jogar funciona como escape das responsabilidades do mundo real cotidiano. Adriana Sato (2009, p. 37) alega que a vida ordinária nos é apresentada de forma estilizada, “por meio da representação de uma situação ou de ações de um indivíduo encontradas em seu dia a dia, relacionadas aos fatos, pensamentos, relacionamentos e a todo o contexto sociocultural”. Para a autora, os videogames levam o sujeito à imersão, que está vinculada a fatores representativos construídos naquele universo narrativo, “considerando o sistema simbólico encontrado no game, são a identificação, o reconhecimento e a imaginação do jogador que farão com que ele tenha uma experiência no contexto do game” (SATO, 2009, p. 44). Sato (2009, p. 45) afirma que o ato de participar ativamente do jogo faz com que o jogador se projete na história, “a imersão é a propriedade que, a partir da interação que o ambiente virtual promove, faz com que o sujeito (*interator*) se integre a esse ambiente”. Segundo a autora, ao imergir, mergulha-se em um universo virtual imaginário de infinitas possibilidades, bem distintas do mundo real cotidiano, “o fato de o *interator* permanecer nesse ambiente escolhendo sua trajetória, tendo novas experiências, é que resulta em seu processo imersivo” (SATO, 2009, p. 46). A interatividade define a imersão: ao se tornar mais participativo neste ambiente virtual, explorando o cenário e realizando novas descobertas, o jogador se aprofunda mais ainda na narrativa.

Oriundo do imaginário coletivo de uma sociedade, o jogo estiliza o cotidiano e leva o indivíduo à imersão. O realismo transmitido sensorialmente aproxima a ficção da realidade e “está justamente na apresentação de situações, ações e objetos que, por

mais fantasiosos ou imaginários possam ser, ainda sejam coerentes com aquilo que o homem conhece de sua vida cotidiana e de seu entorno” (SATO 2009, p. 44). Segundo Sato (2009, p. 44), não é a riqueza de detalhes que promove a “verdade” no game, é a imersão que está vinculada ao fato de que é “preciso que as coisas que ocorrem no jogo façam sentido ao jogador e possam ser associadas a experiências anteriores, ou ao seu repertório, ou ao seu conhecimento formal e empírico”. Para Sato (2009), o processo imersivo nos videogames está associado com sistemas simbólicos que se apresentam como identificação, reconhecimento e imaginação do jogador. Estes sistemas proporcionam uma experiência lúdica imersiva. A partir da interação com o cenário virtual, o interator passa a fazer parte de um universo diferente de seu próprio, mas com as mesmas referências. O fato de o jogador “permanecer nesse ambiente escolhendo sua trajetória, tendo novas experiências, é que resulta em seu processo imersivo” (SATO 2009, p. 45). Este deslocamento para o virtual está intimamente relacionado à fantasia, fuga da realidade. O caráter interativo, a complexidade visual, a imersão e os elementos cotidianos contribuem para que o interator se projete para o universo virtual do game. Esse processo facilita a transmissão de valores incorporados, uma vez que o jogador forma naturalmente um modelo mental a partir do que lhe é apresentado.

A ação de jogar pressupõe a interatividade ativa, ou seja, o jogo acontece apenas se houver alguém jogando. Esta interação provoca imersão, levando ao investimento do jogador, o que explica em parte o grande sucesso dos videogames ao longo dos anos. Existem diversos fatores que trabalham em conjunto para que esta mídia provoque um maior estado imersivo como o tipo de visão que se tem, a quantidade de informações na tela, o grau de realismo e também, assim como no cinema, a forma como se conta uma história usando iluminação, posicionamento de câmeras, disposição dos elementos do cenário etc. O cotidiano também é um destes fatores e reside aqui o interesse da presente pesquisa. O banal ordinário apresenta um diálogo mais direto com o jogador por meio das mesmas referências mundanas. A interação constante e a presença do cotidiano nas narrativas potencialmente acentuam este processo, funcionando como poderosa ferramenta imersiva.

A diversidade de opções interativas e a liberdade de explorar o jogo de acordo com a vontade do jogador presentes na franquia GTA, revolucionaram a indústria de games. A possibilidade de preencher os tempos dentro do jogo com situações cotidianas,

acrescentou uma camada a mais de realismo a uma narrativa que é conduzida pelo jogador, não necessariamente obedecendo às convenções aristotélicas. No entanto, GTA não foi o primeiro a fazer isto, muitos outros ao longo da trajetória dos videogames abordaram de diversas maneiras o dia a dia banal.

A medida em que a capacidade gráfica e de processamento dos aparelhos evoluiu o suficiente para diversificar as possibilidades digitais, visuais e narrativas, surgem temas diversos como o do cotidiano. Elementos do banal foram usados de diferentes maneiras e com diferentes intuitos ao longo da trajetória dos games. Com o propósito de ambientar, imergir, contextualizar, construir personagens entre outros, os elementos do cotidiano vêm sendo utilizados para a construção narrativa e visual dos games, envolvendo emocionalmente o jogador. A história dos videogames envolve a constante inovação tecnológica e sua complexidade favorece a imensa variedade de estilos e tipos de jogos. Este meio continua a evoluir, criando novas sensações, como a vibrações do joystick ou realidade virtual, e transformando a maneira como as pessoas socializam e consomem entretenimento. Atualmente, existem inúmeros títulos que fazem uso de tempos mortos ou que priorizam o cotidiano nas narrativas, como os do gênero *slice of life*.

O progresso tecnológico permitiu que um game como GTA V, oferecesse um mundo aberto, cheio de possibilidades que obedecem a vontade do jogador, inclusive a alternativa de abandonar o joystick e observar o ambiente. A liberdade de interação com o cenário e objetos acrescenta uma temporalidade do banal que se relaciona com o cotidiano, elevando potencialmente o processo imersivo. De acordo com David Kushner (2014, p. 18), nada de salvar a princesa ou bater o recorde de pontos, “GTA era brilhante por ser um universo amplo e aberto a ser explorado”. A narrativa é criada na mente do jogador não apenas a partir da história principal, mas também nos tempos mortos banais. No capítulo seguinte, o objeto de pesquisa, GTA V, será caracterizado com o intuito de fornecer uma base descritiva para a análise do cotidiano em jogos digitais.

4. A SIMULAÇÃO DA VIDA REAL NA SÉRIE *GRAND THEFT AUTO* (GTA)

O desenvolvimento tecnológico dos videogames possibilitou sua complexificação técnica e narrativa. Mesmo que tipicamente pautados na ação, os jogos passaram a contar com vários outros elementos estéticos, diegéticos e de jogabilidade, se apresentando de diversas formas. Os avanços na capacidade de processamento dos computadores viabilizaram o surgimento de títulos que apresentavam propostas diversas, como por exemplo, os simuladores sociais. O cotidiano banal é um destes elementos que tira o jogador do lugar comum dos videogames, que costuma privilegiar a interação dinâmica e enérgica. O objeto de pesquisa, *Grand Theft Auto V*, é um exemplo de como um game que, mesmo se atendo a uma jogabilidade específica, a de ação-aventura, pode oferecer possibilidades diferentes de jogabilidade, inclusive de tempos mortos. A intenção é utilizar GTA V para demonstrar como o cotidiano opera nos videogames em geral, mesmo naqueles que seguem uma lógica narrativa aristotélica clássica, reproduzindo uma temporalidade do dia a dia comum. Neste capítulo, além da descrição do objeto, será levantado um breve histórico, enfatizando os aspectos do banal ordinário, foco desta pesquisa. Aqui serão discutidas também, as categorias de análise pensadas para auxiliar, no próximo capítulo, a investigação do cotidiano nos jogos digitais.

Assim como outras franquias de sucesso com temáticas mais maduras como *Mortal Kombat*³⁹, *Grand Theft Auto* contribuiu para a mudança de paradigmas com relação a videogames, ajudando a transformar um passatempo considerado infantil em algo culturalmente relevante. Estes jogos revolucionaram o mercado e definiram toda uma geração de jogadores. A série GTA apresenta ainda camadas adicionais de interpretação, com duras críticas políticas e culturais dos Estados Unidos, realizadas de maneira anedótica, buscando satirizar aspectos como o comportamento consumista, o discurso da liberdade, a adoração a celebridades e a fama, a xenofobia, o “sonho americano”, a masculinidade tóxica, o armamentismo, o ufanismo e o capitalismo. Por trás de todo o sucesso conquistado, surgiram também polêmicas envolvendo o conteúdo adulto, sexo, drogas e violência. Publicidades provocativas e a grande autonomia conferida aos jogadores, que permitia que se contratassem prostitutas ou matassem

³⁹ *Mortal Kombat* (1992 a 2023) é uma franquia de jogos do gênero de luta, que se destaca pela ultraviolência dos golpes e realismo nos gráficos.

policiais, contribuíram para as controvérsias que acompanharam a trajetória desta franquia.

Figura 12. As publicidades provocativas de *Grand Theft Auto 2* (1999) e IV (2008) exibem os slogan “roubar carros é a parte fácil” e “cause caos”



Fonte <<https://www.fetch-the-paper.com/products/2008-print-advertisement-2-page-grand-theft-auto-iv-gta-video-game-ad>>

4.1 Percurso histórico

O surgimento da série *Grand Theft Auto* é indissociável dos irmãos produtores de games britânicos Dan e Sam Houser, filhos do advogado Walter Houser e da atriz Geraldine Moffat, que interpretou, ao lado de Michael Caine, a pilota de fuga Glenda, no *thriller* cult de 1971, *Carter – O Vingador*. A sensualidade provocativa e a criminalidade violenta e controversa presentes neste filme, exibiam algo novo que, ao mesmo tempo, assustava e agradava o público, um perfil que se repetiria futuramente também nos polêmicos jogos desta franquia GTA. Kushner (2014) explica como foi a recepção dos espectadores e da crítica cinematográfica:

A crítica o ignorou, dizendo que “seria melhor lavar a boca com sabão do que recomendar algo assim”. Entretanto, assim como de costume quando algo novo e controverso está envolvido, os fãs ganharam a guerra. A cena na qual Geraldine está nua na cama com Michael Caine – com direito a uma capa dos Rolling Stones dando sopa no criado-mudo – mostrou como os filmes podiam ser bacanas (KUSHNER, 2014, p. 23).

A base inspiracional de GTA são as ficções policiais e filmes de assalto. Operação França (1971), Scarface (1983), a trilogia O Poderoso Chefão (1972, 1974, 1990), Os Bons Companheiros (1990), Cães de Aluguel (1992), Fogo Contra Fogo (1995), além da filmografia do diretor Spike Lee, são apenas alguns exemplos de obras do cinema que influenciaram as ideias por trás da série. Para Kushner (2014, p. 302), “GTA fez com que a indústria dos jogos pudesse ter seu equivalente aos filmes de Scorsese: artísticos, engraçados, sombrios, violentos e autênticos”. Celebridades mundiais como Phil Collins, Samuel L. Jackson, Peter Fonda, Ray Liotta, Burt Reynolds, James Woods, Dr. Dre, dentre várias outras, emprestaram suas vozes para os personagens destes games. A estética cinematográfica presente nestes jogos transmite a experiência imersiva de interação com um filme.

Fundada em 1998 e pertencente à multinacional estadunidense *Take-Two Interactive Software, Inc.*, a *Rockstar Games Inc.*, também conhecida por *Rockstar NYC*, é a produtora e publicadora responsável pelos jogos da série GTA. Seu cofundador e presidente, Sam Houser, se tornou uma das principais forças criativas por trás destes jogos, sendo considerado uma das “luzes mais brilhantes na era dos videogames” pelo *The Wall Street Journal* em 2008 e uma das pessoas mais influentes do mundo pela revista *Times* em 2009, ao lado do ex-presidente dos Estados Unidos Barack Obama, Oprah Winfrey e do ex-primeiro-ministro britânico Gordon Brown. O sucesso comercial bilionário da série de jogos GTA superou, em arrecadamento, franquias gigantescas do cinema, como *Velozes e Furiosos*, *Senhor dos Anéis* e *Vingadores*.

O primeiro título da série foi desenvolvido em 1997 pela *DMA Design* para MS-DOS e *Microsoft Windows*. Antes mesmo de fundar a *Rockstar Games*, Sam Houser, creditado aqui como produtor, já aplicava suas ideias de um game para adultos, atendendo a uma demanda do mercado. Em *Grand Theft Auto*, o jogador controla um criminoso que realiza missões para policiais corruptos e gângsters locais, envolvendo esta série em controvérsias desde o seu surgimento. O protagonista é enxergado de cima para baixo, sob um ponto de vista muitas vezes chamado coloquialmente pela comunidade gamer de “olho de águia” (*eagle eye view*) ou “olho de Deus” (*God’s eye view*), devido à onisciência do que acontece no entorno do personagem. É o mesmo tipo de ponto de vista de GTA 2, que chegou ao mercado em 1999, já publicado pela *Take-Two Interactive Software* e sendo

considerado um grande sucesso comercial se comparado ao seu antecessor. Os irmãos Houser passaram a ter maior controle criativo, Dan assumiu o cargo de roteirista, enquanto Sam se tornou produtor executivo.

A partir do terceiro jogo da série, *Grand Theft Auto III*, lançado em 2001 para *Playstation 2* e, futuramente para *Microsoft Windows* e *Xbox*, a franquia assumiu um ponto de vista em terceira pessoa, que se perpetuou até os lançamentos mais recentes. Este tipo de câmera, onde se enxerga as costas do protagonista e o seu entorno, se aproxima mais do tipo de visão que o personagem teria, ampliando a imersão através deste ponto de vista narrativo. Com os outros títulos que se seguiram, principalmente para *Playstation 2*, *GTA Vice City* (2003), *GTA San Andreas* (2004), *GTA Liberty City Stories* (2005) e *GTA Vice City Stories* (2007), a franquia foi se consolidando como um dos maiores e mais longevos sucessos comerciais da indústria de games, estabelecendo recordes de vendas. *Grand Theft Auto San Andreas*, lançado em 2004, foi o primeiro a oferecer e incentivar atividades cotidianas para o jogador - ir à academia malhar, trocar de roupas, namorar, alimentar-se e realizar trabalhos secundários como taxista, entregador de pizza, bombeiro, enfermeiro entre outros.

Em 2005, Sam Houser, produtor da série *Grand Theft Auto* desde 2001, anunciou o desenvolvimento de *GTA IV* para o *Playstation 3*, da Sony. A divulgação veio por meio de um vídeo onde ele dizia: “realmente sabemos que seremos capazes de ir para o próximo nível em termos de simulações realistas e imersão realista combinada com uma narrativa incrível, storytelling incrível, e esses dois componentes combinados são o que criarão as experiências do futuro” (GTAVIDEOS, 2007, tradução nossa⁴⁰). Em 2008, com a chegada dos consoles de sétima geração, *Grand Theft Auto IV* é lançado, tirando proveito dos novos processadores para inovar na jogabilidade, nos gráficos e, principalmente, no design de mundo aberto, oferecendo ao jogador mais atividades opcionais, incluindo as cotidianas, paralelas às missões principais. *GTA IV* conta a história de Niko Bellic, um imigrante do Leste Europeu, que busca vencer na vida em *Liberty City*, inspirada na Nova Iorque real. Diferentes dos outros títulos da série, este game é, admitidamente, aquele com menos influências do cinema. Dan Houser afirmou que o motivo seria que referências a outras épocas descaracterizariam o produto, que

⁴⁰ we really know that we're going to be able to go to the next level in terms of realistic simulation and realistic immersions combined with incredible narrative, incredible storytelling and those two components combined are what are going to create the experiences of the future.

buscou referenciar o mundo real, sem personagens derivados de algum filme. Naturalmente, a saga de Nico Bellic dialogava com a história dos irmãos Houser, ambos também imigrantes europeus residentes nos Estados Unidos.

Fig 13. GTA 1, 2, III e IV, respectivamente



Fonte

<https://www.reddit.com/r/GTA/comments/1hmw40y/how_long_did_it_take_you_to_finish_gta_1/?tl=pt-br, < <https://www.rockstargames.com/br/games/gta2>>, <https://www.techtudo.com.br/noticias/2012/09/gta-3-chega-psn-na-proxima-semana.ghtml> e <<https://www.thegate.ca/blog/01417/gta-iv-carnage-in-the-sandbox/>>

O sucesso da chegada de GTA V em 2013 para os consoles de oitava geração, elevou a série a outro patamar. Com um lucro bilionário, o jogo entrou para *Guinness Book* no ano de seu lançamento, quando quebrou sete recordes mundiais:

1. Trailer de um game de ação/aventura mais assistido
2. Game de ação/aventura mais vendido em 24 horas
3. Game mais vendido no mundo em 24 horas
4. Game que gerou maior lucro em 24 horas

5. Produto de entretenimento que gerou maior lucro em 24 horas
6. Game que gerou 1 bilhão de dólares americanos mais rápido
7. Produto de entretenimento que gerou 1 bilhão de dólares americanos mais rápido

Além da inclusão de mais atividades cotidianas como praticar ioga, jogar tênis, golfe, fumar, assistir a um filme no cinema dentre outras várias, GTA V introduz mais sátiras à vida moderna. Refletindo a época de expansão das redes sociais, versões anedóticas aparecem no game, por exemplo o *Facebook* é rebatizado de *Life Invader*, ou “invasor de vida”, referenciando a exposição da vida pessoal dos usuários. O *Twitter*, atualmente *X*, é chamado aqui de *Bleeter*, em um trocadilho com a palavra *bleater*, ou balidor, alto e irritante, fazendo um contraponto ao “piador” (*tweeter*). Publicidades satíricas de bebidas, roupas e cigarro também estão presentes, enquanto programas de rádio ou TV mostram o pior das celebridades e subcelebridades.

Fig 14. GTA V e seus protagonistas jogáveis: Michael, Franklin e Trevor



Fonte <<https://www.ppe.pl/news/364704/gta-5-enhanced-dostepne-od-dzisiaj-rockstar-za-darmo-zapewnia-ulepszone-grand-theft-auto-5.html>>

Kushner (2014) reitera a importância deste título na história do entretenimento, tornando-se o produto mais vendido em menos tempo e se estabelecendo como referência para jogos de mundo aberto. Para o autor, GTA V apresenta a mesma reunião de violência, sexo e sarcasmo de sempre, mas “agora com possibilidades gráficas

jamais alcançadas e jogabilidade superior, que resolve antigas queixas de fãs e aperfeiçoa outras tantas” (KUSHNER, 2014, p. 312). A escolha do objeto de pesquisa se deu pela relevância do título e, principalmente, pela sua complexidade, que, dentre outras possibilidades, permite ao personagem viver diversos momentos cotidianos, mesmo inserido em uma jogabilidade pautada na ação. Até a data da presente pesquisa, o último título da série, GTA VI, está previsto para lançamento em novembro de 2026. A projeção é de arrecadação de mais de 1 bilhão de dólares americanos na pré-venda, antes mesmo das cópias chegarem às lojas. À medida que os títulos da franquia vão sendo lançados, novos padrões de qualidade vão sendo estabelecidos, elevando as expectativas do mercado e aprimorando os conceitos de mundo aberto e narrativa em jogos digitais. Esta série é um marco na história dos videogames, tanto como grande sucesso comercial e cultural, quanto como evolução artística e técnica.

Assim como os outros títulos da série, GTA V busca inspiração nos filmes de ação, que favorecem a jogabilidade dinâmica de um videogame. A pequena sinopse na contracapa já dá ao consumidor uma ideia do tipo de história que ele está prestes a jogar: “Quando um jovem traficante de rua, um assaltante de banco aposentado e um psicopata aterrorizante se veem envolvidos com alguns dos elementos mais assustadores e perturbados do submundo do crime, do governo dos EUA e da indústria do entretenimento, eles precisam realizar uma série de assaltos perigosos para sobreviver em uma cidade implacável na qual não podem confiar em ninguém, muito menos uns nos outros”^v.

Existem duas modalidades de interação em GTA V, o “modo história” e o “modo online”. O primeiro explora narrativamente a trajetória dos três protagonistas: Michael, Trevor e Franklin. Estes personagens jogáveis são criminosos que ao longo da narrativa se unem e, apesar de cada um possuir sua própria motivação, buscam os mesmos objetivos - ganhar dinheiro por meio de atividades ilícitas como golpes ou assaltos. O estilo do game permite várias alternativas de jogabilidade dentro da simulação proposta. Existe a possibilidade de cumprir as missões desenvolvendo as histórias principais dos protagonistas ou transitar livremente pelo ambiente, tendo o avatar como epicentro da eventualidade e realizando as dezenas de missões secundárias, que recompensam o jogador com equipamentos, dinheiro ou progressão das habilidades do personagem. A

possibilidade de deriva pelo cenário existe também, criando possíveis tempos mortos entre as missões.

Neste “modo história”, a narrativa se inicia em um confronto com a polícia do estado de *North Yankton*, inspirado na Dakota do Norte. Após um assalto a banco mal-sucedido, um dos ladrões, Michael Townley é baleado, enquanto outro, Trevor Philips consegue escapar. Michael então é preso e aceita fazer um acordo com a polícia federal, forjando a sua morte em um funeral de fachada. Passando a viver sob o programa de proteção a testemunhas e mudando o sobrenome de sua família para DeSanta, ele se muda para a cidade de Los Santos, criada com base na Los Angeles real, para viver confortavelmente com sua esposa Amanda, uma ex-stripper, e seus filhos jovens adultos Jimmy e Tracey. Após escapar do cerco policial em *North Yankton*, Trevor se refugia na cidade rural de *Sandy Shores*, onde passa a viver do contrabando de metanfetamina e armas. Passados nove anos, descobre que Michael ainda está vivo e vai até Los Santos para confrontá-lo. Depois de acertarem suas diferenças, os dois então se reúnem com Franklin Clinton, um jovem criminoso menor, que, por acaso, conhece Michael ao tentar retomar seu carro em um acordo de recompra fraudulento. O trio então passa a se dedicar às atividades ilegais, que são inseridas em uma narrativa que permeia os dramas pessoais de cada personagem, como por exemplo, a crise familiar de Michael, os esforços de Franklin para reconquistar a ex-namorada e as questões de Trevor com sua mãe, Betty Philips, dublada pela atriz Geraldine Moffat, mãe na vida real dos irmãos Houser.

O jogo apresenta também o “modo online”, onde se cria um avatar de aparência customizável para interagir com outros jogadores ao redor do mundo, transitando pelos cenários da cidade fictícia de Los Santos. Esta modalidade de multijogadores online oferece missões próprias cooperativas e de competição, deixando aberta a história do protagonista, que pode ser masculino ou feminino. Não há programação específica em torno do passado ou personalidade do personagem, permitindo que as lacunas narrativas, como motivações, modo de pensar e agir sejam preenchidas pela imaginação do próprio jogador. Esta modalidade online tem evoluído ao longo dos anos por meio de atualizações, que oferecem novidades como veículos, customizações ou missões, mantendo este jogo vivo e relevante, mesmo após uma década de seu lançamento.

A medida em que as cópias de GTA V foram chegando até os jogadores, suas versões para computadores foram ganhando modificações, ou *mods*⁴¹, realizadas pela própria comunidade gamer. Fãs dedicados reprogramaram vários aspectos do jogo, disponibilizando, por volta de 2015, *GTA roleplay* (GTA RP). Esta modificação permitiu que se criasse um personagem e o interpretasse integralmente online através do microfone, como se estivesse na vida real. Os serviços que funcionavam de acordo com a programação dos NPCs⁴² como policiais, taxistas, entregadores ou socorristas, foram atribuídos aos jogadores, que passaram a exercer estas funções dentro do game. Regras mais rígidas foram adotadas para evitar os “trolls”⁴³, principalmente com relação a *bullying*, misoginia, xenofobia e racismo. Durante os anos de pandemia, o GTA RP se popularizou ainda mais, oferecendo uma alternativa de socialização nos períodos de quarentena. O laboratório Pfizer promoveu, em 2021, a luta contra a Covid-19 dentro deste jogo, simulando uma campanha de vacinação virtual e conferindo recompensas aos jogadores que divulgassem o evento em suas redes sociais. Outras marcas como *iFood*, *Jhonny Walker* e *Outback* também fizeram parcerias com GTA RP. Celebidades como o astro da NBA LeBron James ou a cantora brasileira Anitta, aderiram à comunidade de jogadores. A equipe de fãs que desenvolveu esta modificação utilizou o GTA V para transformá-lo em game mais próximo dos simuladores sociais como os jogos da franquia *The Sims*, diminuindo seu aspecto violento e ampliando ainda mais as possibilidades narrativas.

O tempo necessário para concluir um game varia de acordo com cada estilo, gênero, complexidade etc. Aqueles de estilo mundo aberto geralmente conferem uma liberdade para se explorar os detalhes dos cenários ou se concentrar na história principal, de acordo com a vontade do jogador. Caso o foco permaneça nas missões principais do modo história, levaria cerca de 32 horas para chegar até a última. Aqueles que preferirem descobrir todos os aspectos do game, como os minijogos^{vi}, os colecionáveis^{vii} espalhados

⁴¹ No universo dos games, *modification* (modificação) ou *mod* se refere a arquivos que geram mudanças na programação inicial, desde aparência de personagens ou itens, até a criação de novos jogos a partir do material original. Pode ser feito pelos próprios criadores ou pela comunidade gamer.

⁴² NPC significa personagem não jogador (*non player character*). Nos videogames, o termo se refere aos personagens controlados pelo computador e não pelo interator.

⁴³ Aquele que, online, emite mensagens ou comentários hostis, provocadores, ofensivos ou maldosos é chamado de “trol de internet”.

no mapa ou as missões secundárias, precisariam de pelo menos 86 horas para se concluir 100%. O modo online permanece ativo há mais de dez anos por meio de *mods* e atualizações que disponibilizavam elementos novos: veículos, acessórios, armas, formas de interação, ambientes a se explorar e, principalmente, missões. Isto garantiu uma grande longevidade ao título, cujos recordes de tempo jogado ultrapassam as impressionantes 75 mil horas.

A popularidade desta franquia chamou a atenção da sociedade, não apenas pelo seu sucesso de vendas, mas também pelo conteúdo que chegava às mãos dos consumidores mais jovens. A variedade de formas de se narrar uma história nos games, explorou também aspectos de violência, drogas e sexo, assuntos controversos de forma geral. Além disso, assim como acontece com outras mídias, como as histórias em quadrinhos ou desenhos animados, os jogos digitais são geralmente enquadrados em uma convenção de que seriam voltados necessariamente ao público infantil, o que acaba gerando um alarmismo dos pais. A medida em que a evolução tecnológica permitiu um maior realismo audiovisual, as preocupações se acentuaram e, por muitas vezes, a franquia GTA foi figurada na imprensa como um passatempo nocivo, que induzia as pessoas à delinquência. As cruzadas anti-videogames ganharam força após episódios de criminalidade juvenil que, frequentemente, eram associados a jogos com conteúdo violentos. O protagonismo de um atirador em massa de *Postal*⁴⁴, a sanguinolência de *Mortal Kombat* ou a liberdade que *Grand Theft Auto* oferece ao jogador, tensionaram os limites narrativos e gráficos dos games, chamando a atenção de um público adulto que, durante a infância, acompanhou o crescimento dos games na década de 1980, mas, nos anos 2000, não encontrava tantas temáticas maduras neste meio. Estes jogos fomentaram discussões para o estabelecimento de um sistema de classificação etária para videogames, ao mesmo tempo que reforçaram preconceitos contra esta mídia.

O advogado estadunidense Jack Thompson se tornou uma celebridade ao lançar várias campanhas atacando com veemência os jogos da *Rockstar*, que eram considerados agressivos, imorais e reforçavam estereótipos étnicos. Alguns casos em particular contribuíram muito para a construção de um estigma negativo que os jogos da

⁴⁴ *Postal* é uma franquia (1997 a 2022) do gênero *shooter*, cujo protagonista, *Postal Dude*, é um psicopata paranoico que dispara contra multidões, crianças e transeuntes, acreditando ser o único a não ter sua mente controlada meio a uma epidemia de loucura.

série GTA receberam. Em junho de 2003, um homem de 45 anos morreu e uma jovem de 19 anos ficou gravemente ferida, quando os irmãos Buckner, de 15 e 13 anos, dispararam um rifle calibre 22 contra os carros que circulavam pela rodovia na cidade estadunidense de Newport, no Tennessee. Os atiradores não possuíam antecedentes criminais e não tinham problemas na escola. De acordo com Kushner (2014), durante o testemunho, os garotos disseram que jogavam GTA III e, quando perguntados se achavam que o jogo teria tido alguma influência em suas ações, o mais velho respondeu: “de certa forma sim”. Ao ser questionado sobre o que queria dizer com a resposta, ele disse: “acho que ele nos deu a ideia, de certa forma”. Após este incidente, Jack Thompson entrou com uma ação de 246 milhões de dólares contra a *Sony Computer Entertainment of America* por promover GTA III; a *Rockstar*, pela criação e distribuição do game, e a rede de lojas de departamento *Wal-Mart* por vendê-lo.

No mesmo ano, em uma pequena cidade do Alabama, Devin Moore, um jovem de 18 anos foi preso, após ser encontrado dormindo em um carro roubado. Enquanto estava sendo fichado na delegacia, Moore conseguiu alcançar a pistola de um policial e disparou contra os locais durante sua fuga, matando três pessoas. Algumas horas mais tarde, a polícia o capturou na fronteira com o Mississippi. Eventualmente foi julgado e condenado ao corredor da morte. A trágica história do surto de um garoto sem antecedentes criminais e que, recentemente, havia se juntado à força aérea estadunidense, rapidamente ganhou a mídia nacional. Segundo Kushner (2014), durante a condução de Devin Moore para a cadeia do condado, um oficial o ouviu dizer: “a vida é como um videogame, às vezes você morre”. Ele era um garoto recém-formado do ensino médio e, no começo dos anos 2000, *Grand Theft Auto* despontava como um sucesso entre os jovens. A defesa de Moore tentou alegar que GTA teria incitado o tiroteio e as famílias das vítimas tomaram ações legais contra a *Sony*, *Take-Two Interactive*, *Wal-Mart* e *GameStop* pela manufatura e venda de GTA *Vice City*. A notoriedade que o caso tomou pelos veículos de imprensa, acentuou a crença de que games violentos estimulariam a delinquência juvenil.

Outro caso icônico que contribuiu para a publicidade negativa de *Grand Theft Auto*, foi um complemento de nome *Hot Coffee* (Café Quente), que originalmente estava oculto na programação do jogo GTA *San Andreas* (2004). Este conteúdo extra apresentava cenas de sexo entre o protagonista e suas eventuais namoradas. Em uma

tentativa de, novamente, inovar testando os limites do mercado, Sam Houser decidiu incluir estas *cutscenes*⁴⁵ interativas, permitindo ao jogador mudar pontos de vista e posições sexuais. Na véspera do lançamento de *GTA San Andreas*, a possibilidade real deste complemento influenciar negativamente as vendas, restringindo a idade mínima segundo os conselhos de classificação, fez com que fosse cortado. A decisão de última hora de não incluir estas cenas, impediu que o conteúdo fosse totalmente removido sem comprometer toda a programação do jogo, então a equipe “ocultou” estas partes dentro dos arquivos. Aqueles fãs que se divertiam explorando e reprogramando as pastas escondidas dentro dos games, rapidamente descobriram este material escondido. Em uma época de expansão da internet e redes sociais, *Hot Coffee* contribuiu com mais uma polêmica, chegando até o público de GTA, incluindo os menores de idade.

O grande sucesso de *Grand Theft Auto V* não impediu que as críticas negativas e as acusações de ser um material danoso acontecessem. Glorificação da violência e do comportamento antissocial, sexualização e objetificação de mulheres, estereotipizações étnicas, são apenas alguns exemplos de problemas levantados pelas análises. Na missão *By the Book*, alvo de controvérsias e indignação, Trevor, controlado pelo jogador, emprega variados métodos de tortura em um prisioneiro para conseguir informações. Esta violência gráfica gerou repulsa, e *GTA V* foi acusado de apresentar um conteúdo desnecessário e perturbador, ultrapassando os limites do bom gosto, apenas com o intuito de chocar.

A falta de protagonistas femininas e as diversas representações estereotipadas e sexualizadas das mulheres também provocaram a reação negativa da crítica especializada, que apontou os aspectos misóginos dentro do jogo. Por exemplo, no centro de Los Santos, há um clube de strip que oferece a opção de uma dança privada em uma das cabines. Se inicia então um minijogo que consiste em tocar a dançarina enquanto o segurança não está olhando. O objetivo é ganhar a afeição da stripper e, eventualmente, um encontro com ela, situando a mulher como um prêmio objetificado. As representações dos estrangeiros também sofreram críticas, por serem geralmente feitas de forma cômica e estereotipada, com aparência e sotaques anedóticos. Em uma tentativa de apaziguar

⁴⁵ *Cutscene*, também chamado de “cinemática”, é uma cena sobre a qual o jogador não tem controle o jogo (ou o tem limitadamente), assumindo um papel passivo de espectador. As *cutscenes* acontecem em intervalos de jogabilidade e podem funcionar para dar seguimento à narrativa, providenciar informações úteis dentro do jogo, ambientar o universo, apresentar personagens, descrever ações etc.

estas insatisfações, o time da Rockstar prometeu se atentar a estas representações, incluindo uma protagonista feminina latina em seu próximo lançamento de 2026.

Estes casos ganharam a grande mídia, fornecendo argumentos para ativistas, como o advogado Jack Thompson. A franquia GTA já havia chamado a atenção pelo enorme sucesso que fazia entre os jovens, alarmando os pais, que procuraram culpados para explicações rasas de episódios de delinquência juvenil, conforme afirma Kushner (2014). A liberdade dentro destes jogos conferiu ao interator a possibilidade virtual de atropelar as pessoas na rua, matar prostitutas ou explodir carros de polícia com um lança foguete, contribuindo para a fama de um game caótico, pernicioso e que promovia a matança desenfreada, além de reforçar estereótipos étnicos e a misoginia. GTA V foi classificado como “para um público maduro”, maior de 18 anos. Na caixa do jogo há o alerta para o conteúdo presente na programação: violência intensa, linguagem forte, material fortemente sexual, sangue extremo, nudez, humor adulto e uso de drogas e álcool.

Embora esta série de jogos apresentem questões controversas relacionadas à violência e representações, também trazem uma visão reflexiva da sociedade em diversos momentos. As programações de rádio e TV, os filmes em cartaz, as publicidades, os diálogos, satirizam vários aspectos culturais, principalmente dos Estados Unidos, instigando uma análise crítica por parte do interator. Apesar das tentativas de associação destes games com ocorrências de delitos implicando menores de idade, a imensa maioria de jogadores não se envolvem neste tipo de situação, fazendo desta franquia um sucesso neste sentido. O desenvolvimento mais aprofundado da discussão com relação às questões éticas dos videogames não faz parte do escopo da presente pesquisa, no entanto é importante ter em mente o discurso político por trás destas campanhas contra os videogames. As acusações de que os jogos digitais induziriam pessoas à criminalidade, geralmente obedecem a uma agenda conservadora e tendenciosa, desconsiderando vários outros aspectos importantes que envolvem a vida pessoal destes jovens.

4.2 O objeto de estudo: *Grand Theft Auto V*

A despeito de todas as polêmicas, GTA V conseguiu se consolidar como um título de sucesso, sendo conhecido como uma obra inovadora, que oferece diversas

opções de atividades extras, pontos de vista variados e narrativa envolvente, que entrelaça as histórias de três protagonistas simultaneamente. As questões problemáticas de representação, violência e sexualização serviram para enquadrar o conteúdo como direcionado para adultos, estabelecendo um tom maduro na narrativa e contrariando convenções de que videogames seriam um passatempo exclusivamente infantil. De acordo com a vontade do jogador, é possível ter experiências completamente distintas, sustentadas pela liberdade de escolhas dentro da programação. Isto permitiu que os fãs interagissem de várias maneiras diferentes, focando nas atividades cotidianas, como no *mod* GTA RP, se atendo às missões principais para descobrir o desfecho da história, ou simplesmente flanando pelo mapa, causando destruição por onde passa ou apenas observando o cenário. O tipo de câmera que o jogador assume também influencia a experiência e o processo imersivo, tão importantes para o sucesso deste game.

A variedade de enquadramentos enriquece a experiência, oferecendo pontos de vista imersivos de ação rápida, de exploração ou cinematográficos, promovendo o impacto emocional e potencializando a narrativa. Esta diversidade privilegia tanto a jogabilidade, ficando a critério do jogador escolher o ponto de vista, quanto à estética cinematográfica do título, que oferece a experiência de um filme interativo. Existem três opções de perspectivas, que oferecem uma variedade de pontos de vista para o jogador. A “câmera em terceira pessoa” é a padrão e se posiciona fixa atrás do personagem, permitindo que o cenário ao redor também seja visualizado. É comum em jogos de ação, pois possibilita que se enxergue os inimigos e o protagonista ao mesmo tempo, além de facilitar a exploração e visualização do ambiente. Este tipo de ponto de vista favorece o uso do áudio posicional, que varia o volume dos ruídos no ambiente de acordo com a posição do personagem em relação aos objetos. Em GTA V existem três opções de câmera em terceira pessoa, atrás do personagem, uma mais próxima, e duas progressivamente mais distantes.

As atualizações de GTA V permitiram que se jogasse também por meio da “câmera em primeira pessoa”, ao estilo “tiro em primeira pessoa” (FPS), onde a tela simula a visão do personagem, enxergando o mundo através de seus olhos, similar ao plano subjetivo cinematográfico. Autores como Bobany (2008) e Hansen (2022) concordam sobre o potencial imersivo deste ponto de vista, tão próximo do real. Para Hansen (2022), “a câmera em primeira pessoa utilizada nos games, não apenas muda

drasticamente como a história é contada, mas também a forma de se jogar” (HANSEN, 2022, p. 186, tradução nossa⁴⁶). Segundo o autor, um sistema de fones de ouvido com áudio posicional de alta qualidade aumenta ainda mais o processo imersivo neste tipo de visão. Aqui são mostradas as mãos do protagonista, incluindo quaisquer itens que ele esteja segurando. É utilizado principalmente em jogos de tiro, onde se enxerga a arma, seus disparos e outras ações que acontecem próximas aos olhos, como recarregar a munição ou empurrar uma porta.

⁴⁶ The POV used in games not Only dramatically changes how the story is delivered, but it also alters how the game is played.

Fig 15. Os tipos diferentes de ponto de vista em GTA V: câmeras em terceira pessoa, primeira pessoa e cinematográfica



Fonte: arquivo pessoal

Diversos veículos estão disponíveis em GTA V - carros, motos, caminhões, barcos, tanques de guerra, submarinos, aviões, helicópteros - que podem ser utilizados

para percorrer o ambiente ou realizar missões. Ao controlar algum deles, o jogador tem acesso também à “câmera cinematográfica”, que, inspirada na linguagem fílmica, apresenta ângulos arrojados, variações de enquadramentos e edição dinâmica. Tomadas aéreas, pontos de vista próximos à roda do carro e rentes ao asfalto, movimento rápidos de panning⁴⁷, são alguns exemplos de câmeras nesta opção que favorecem a sensação de velocidade e exibem outros ângulos do cenário. Neste modo, cada enquadramento se mantém por apenas alguns poucos segundos, constituindo-se em cortes secos que eliminam os respiros entre os planos para transmitir a noção de ação enérgica. A constante mudança de pontos de vista neste modo cinematográfico traz uma função mais contemplativa da cena do que de jogabilidade prática, aproximando-se mais da experiência de assistir a uma sequência de um filme. Durante algumas atividades cotidianas e *minigames*, outros tipos de câmeras podem se apresentar com o objetivo de se adequar à jogabilidade ou evento.

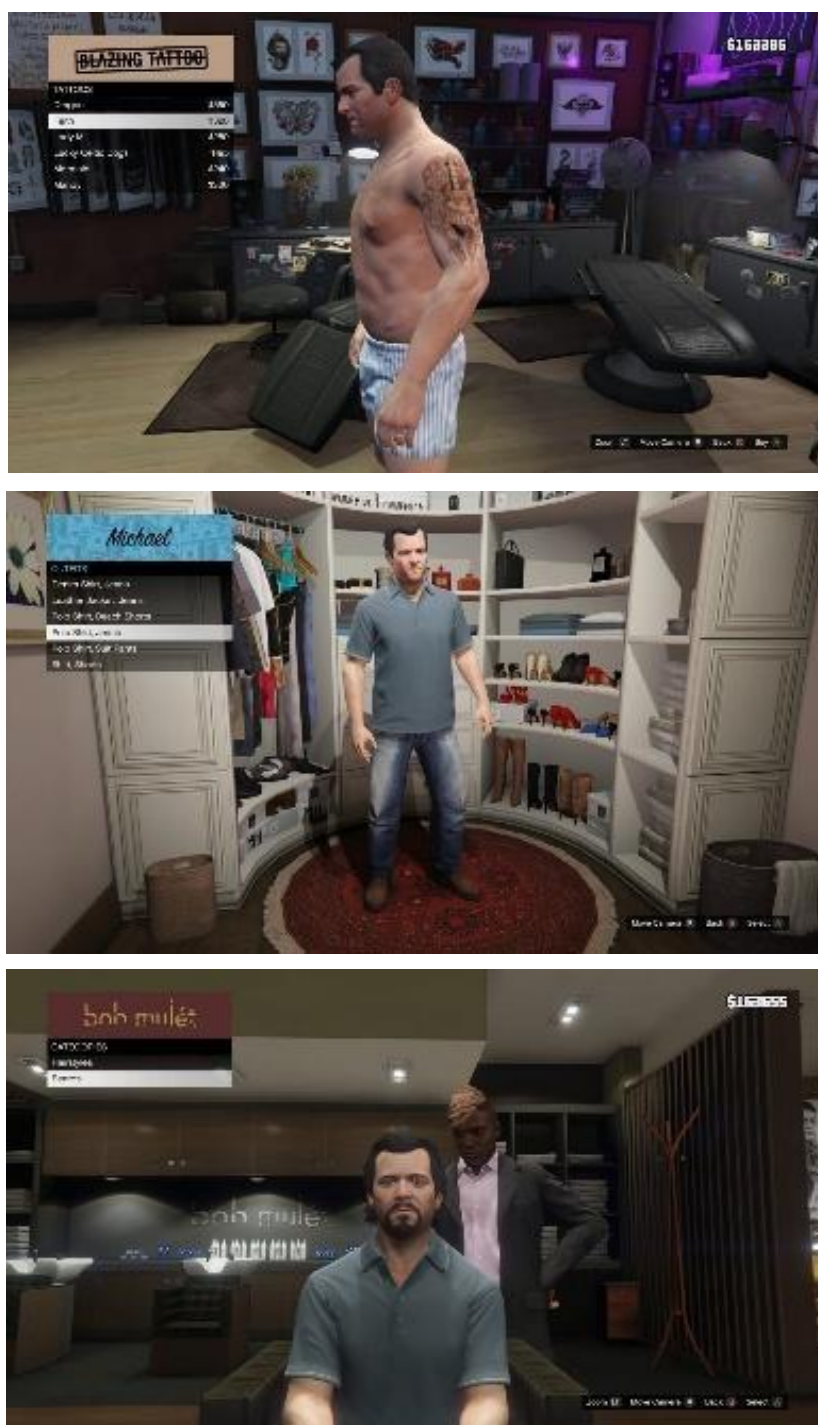
Como estratégia de incentivar a exploração virtual de todo o mapa disponível, seja caminhando ou dirigindo, os programadores se preocuparam em inserir colecionáveis escondidos, missões secundárias e eventos aleatórios que têm o protagonista como epicentro do acontecimento. A opção de o jogador iniciar as missões a seu tempo, permite um intervalo para que ele possa percorrer o ambiente e experienciar virtualmente a atividade cotidiana de perambular por uma cidade dinâmica e cheia de vida. Uma caminhada pelas ruas de Los Santos apresenta carros, transeuntes, outdoors, ruídos como buzinas, diálogos, música, tudo o que um centro urbano efetivamente teria. A transição entre dia e noite acontece de forma gradativa e orgânica, sendo que 24 horas dentro do jogo equivalem a 48 minutos reais. Isto proporciona, além de iluminações diferentes no cenário, um senso natural de passagem de tempo, adicionando uma camada extra de realismo ao jogo.

Atualmente é comum nos videogames a possibilidade de customizar a aparência do avatar, potencializando ainda mais o mergulho na narrativa. Em GTA V, a aparência dos protagonistas no modo história é fixa, sendo que sua personalização está restrita às roupas, tatuagens, cabelo e barba. Já o modo online inicia com o personagem

⁴⁷ *Panning*, em cinematografia, é o movimento horizontal da câmera. Pode ser utilizado, por exemplo, para capturar uma grande extensão de um ambiente, acrescentando informações e estabelecendo a localização, ou acompanhando um objeto em movimento, tornando a cena mais dinâmica.

posando para uma foto de arquivamento policial na delegacia. A partir daí, seu gênero e aparência física são totalmente customizáveis. Uma vez que a partida começa, o jogador pode comprar novas peças de vestimentas nas lojas, visitar o barbeiro ou o estúdio de tatuagens, assim como no modo história. De acordo com Bobany (2008, p. 51), “a identificação com o protagonista atinge um patamar ainda mais elevado quando o jogo nos apresenta diversas opções para a personalização do herói”. O autor afirma que avatares de aparência mundana facilitam o reconhecimento do jogador no personagem virtual. Para Santaella (2004, p. 6), “é essa identificação encarnada que se responsabiliza pela intensificação da competitividade e pelo envolvimento emocional e afetivo do interator”. Gasi (2022, p. 41) afirma que, no que se refere ao avatar, a customização é o primeiro estágio do processo imersivo nos games, “quando existe uma representação pictórica do eu, seja ela via imagem ou texto, ou até como possibilidade de imagem e de texto”. As atividades cotidianas de ir a uma boutique de roupas ou adotar um novo corte de cabelo estão presente em GTA V, possibilitando a personalização do avatar, mesmo que limitada. O banal funciona aqui como um cenário realista para a individualização do personagem jogável, que passa a carregar elementos visuais da preferência do jogador, potencializando sua imersão.

Fig 16. Customização do avatar por meio de tatuagens, roupas, cabelo e barba



Fonte: arquivo pessoal

Conforme apontado anteriormente, ainda que GTA V seja predominantemente de ação, muitas vezes violenta, apresenta também momentos de simulação social e até mesmo de deriva narrativa, quando o jogador pode largar o

controle, renunciando à interatividade direta para observar o que se passa na tela. Este momento vai além de assistir a uma *cutscene*, que geralmente tem vital função narrativa dentro da história. Em meio a missões de roubos, tiroteios e perseguições, é dado ao jogador a opção de simplesmente vaguear pelo cenário ou apreciar os eventos de uma vida banal ordinária presentes na programação do jogo, uma possibilidade que não se encontra em qualquer título. Neste game, é possível a alternância do tempo narrativo para a temporalidade de tempos mortos presente no cotidiano.

De acordo com a vontade do jogador, entre as missões há a possibilidade de o personagem ir ao cinema assistir a um filme, andar de teleférico, ouvir rádio, apreciar uma bebida ou charuto, passear de roda gigante ou montanha russa contemplando o cenário, observar a cidade em uma corrida de táxi, zapear pela TV, assistir a um programa que estiver no ar ou simplesmente perambular pelas ruas. Estes são alguns dos exemplos que apontam para um aspecto cotidiano e livre das clássicas relações de causa e consequência que levam a história para uma conclusão. GTA V rompe com os moldes das narrativas aristotélicas ao acrescentar a opção de se viver um “tempo morto” inserido em um cotidiano banal, mesmo que se trate de um jogo em que predominem os objetivos claros e estabelecidos. Este “tempo morto” se define pela relação com o propósito da narrativa, acontecendo a partir da ação contínua, até mesmo longa, que não se justifica. No caso do objeto de pesquisa, são momentos sem muita finalidade ou recompensa prática para os jogadores, apresentando-se como pequenos eventos do dia a dia ordinário e implicando em tipos diferentes de jogabilidades. Em alguns destes momentos, as interações estão restritas apenas a mudanças de câmera e pontos de vista. Em outros, não existe uma interação de fato, restando ao jogador apenas assistir a cena que se passa na tela, como em um filme. É um período em que não há envolvimento direto com nenhuma missão e se assume uma posição de espectador em relação ao game. No período de intervalo das grandiosas missões de ação que impulsionam a narrativa, as atividades cotidianas se tornam breves aventuras jogáveis, apresentando pequenas nuances das personalidades dos protagonistas.

Seguindo os moldes da narrativa aristotélica clássica, que caminha para um desfecho, as missões principais em GTA V são as que movem a história adiante. As missões secundárias atuam, principalmente, para o desenvolvimento da personalidade dos personagens, introdução de NPCs e apresentação de lugares diversos no mundo aberto,

além de oferecerem mais alternativas para se conseguir equipamentos, desenvolver as habilidades dos avatares ou ganhar mais dinheiro virtual. O propósito de cada missão pode variar, como realizar um assalto a uma joalheria, perseguir e capturar uma pessoa, chegar em determinado destino dentro de um tempo pré-estabelecido, infiltrar-se furtivamente em um acampamento de trailers, roubar um helicóptero etc. Ao inserir os momentos cotidianos na programação do jogo, os criadores oferecem uma fuga a esta estrutura, tão comum nos videogames, que privilegia o cumprimento de objetivos e recompensa.

O sucesso comercial e a relevância na história dos videogames fazem da franquia *Grand Theft Auto* um marco na inovação técnica em jogos de mundo aberto. A cada lançamento, os padrões de qualidade, assim como as expectativas, têm se superado. Em GTA V, diferentes fatores associados contribuem para a prosperidade e longevidade deste game. O primeiro deles é o extenso mapa a ser explorado, aberto, dinâmico, vivo e com variedade de cenários imersivos, acessíveis através dos diversos meios de transporte. A qualidade gráfica, com visuais realistas, cria um ambiente visualmente agradável e interessante, contando com elementos que despertam o interesse do jogador, como animais, outdoors, música, diálogos, pessoas, veículos etc. A narrativa complexa do modo história alterna o ponto de vista dos três personagens jogáveis, Franklin, Trevor e Michael. Isto permite diferentes perspectivas, e cria uma trama multifacetada e intrigante, que envolve o espectador, instigando o investimento até o seu desfecho. Os protagonistas são humanizados, mostrando aspectos de sua intimidade psicológica e cotidiana, facilitando a identificação com o jogador.

A diversidade de missões e atividades oferecidas neste game evita a monotonia, proporcionando o envolvimento constante na interação, mesmo que limitada em algumas ocasiões. Os eventos cotidianos também funcionam como respiro da jogabilidade de ação perigosamente dinâmica predominante ao longo do jogo. A trilha sonora eclética, contando com uma vasta gama de gêneros musicais diferentes, permite que o jogador a adeque ao momento apropriado, combinando com a ação que está sendo tomada. O humor satírico e a crítica social são características distintivas presentes em toda a franquia, contribuindo para a sua popularidade. Temas contemporâneos do mundo moderno são abordados de maneira irreverente, satirizando aspectos da cultura

estadunidense. Este viés anedótico singular confere originalidade ao título, que adiciona novas camadas de interpretação para um público mais diversificado.

O modo online em GTA V revolucionou os padrões de mundo aberto, oferecendo diversas opções de interações com até 30 outros jogadores, de forma competitiva ou cooperativa, criando novas experiências sociais. Modificações na programação original, como a criação de GTA RP, testaram os limites do que poderia ser feito em um jogo deste tipo. Este título, de 2013, permaneceu relevante por mais de uma década, atravessando três gerações de console, sétima, oitava e nona. A *Rockstar Games Inc.* desempenhou um papel fundamental em sua longevidade, oferecendo suporte constante para o modo online por meio de atualizações regulares e introdução de novos conteúdos, mantendo a experiência de jogo renovada ao longo dos anos. A incrível liberdade de fazer o que quiser dentro de uma metrópole virtual cativou os consumidores, que compraram mais de 215 milhões de cópias. Como alternativa a seguir a história linear do jogo, é dada a opção de circular despretensiosamente pelo mapa, seja apreciando os gráficos ou interagindo com os elementos do cenário, construindo uma ficção própria e preenchendo as lacunas narrativas com a imaginação do jogador.

A experiência de jogo em GTA V se torna única e duradoura devido a esta série de elementos combinados: o mundo aberto expansivo, a liberdade de ações, a variedade de tipos de missões, a temática adulta com sátiras sociais, o modo online atualizado e dinâmico com suporte contínuo da desenvolvedora, a narrativa envolvente, os gráficos realistas de alta qualidade e a trilha sonora cativante. O conjunto destes fatores conferiu ao título uma grande popularidade no universo dos videogames, atraindo jogadores em todo o mundo e se inserindo integralmente na cultura pop. Segundo o site *TwitchMetrics*, que coleta dados sobre as atividades da plataforma de streaming *Twitch*⁴⁸, no mês de junho de 2025, GTA V se encontrava em segundo lugar em vídeos mais transmitidos, com 661 canais ativos, e mais assistidos, acima de 85 mil horas de visualização (horas ao vivo x média de espectadores).

⁴⁸ *Twitch* é mais popular serviço de streaming de vídeos ao vivo voltada para os videogames. Além de exibir as partidas, transmite os campeonatos de jogos digitais. A plataforma também exibe música e outros conteúdos criativos.

4.3 Categorias de Análise de deriva e cotidiano

Além de possuir uma complexa trama jogável, GTA V é, também, liberdade de escolhas, sustentada pela variedade de atividades que podem ser feitas. Mesmo que seja classificado como um game que preza pelo aventureiro cinematográfico, o cotidiano, distante de tiroteios e perseguições, se faz presente como proposta de jogo. Sem recompensas práticas no game, estas situações são fontes de distração em que o interator pode fazer outra atividade, subvertendo a lógica da jogabilidade pautada na ação. A opção oferecida de se distanciar da narrativa tradicional aristotélica, aproxima o protagonista da rotina diária de quem o está controlando, que possui um ritmo bem diferente da história ficcional do jogo.

É importante separar estes eventos banais em categorias de análise para a sua investigação. As situações ordinárias parecem se distinguir pelo critério da jogabilidade, que muitas vezes coloca o jogador em um lugar mais próximo de espectador, do que de interator, pouco habitual em um jogo de ação. Segundo Bobany (2008), pelas suas características particulares, os jogos digitais são categorizados mais pela sua interatividade do que pela sua narrativa. Para o autor, não importa muito se o game é de ficção científica, terror ou fantasia, mas sim “a maneira na qual a interatividade se dá, que define qual o gênero predileto de um jogador, seja tiro em primeira pessoa ou jogos de luta” (BOBANY, 2008, p. 166). De fato, a própria classificação comercial obedece a esta lógica, destacando o gênero de acordo com o tipo de jogabilidade do produto. A partir daí, pode se pensar em algumas categorias que abarquem estas situações de subversão da lógica narrativa aristotélica clássica, criando tempos mortos entre os objetivos principais e tendo a rotina cotidiana como inspiração.

Considerando o banal ordinário apresentado na narrativa de GTA V, cinco categorias de análise foram estabelecidas. Os critérios para a criação destas categorias são embasados em eventos interativos e opcionais que ilustram bem as formas de dispersão do jogador das missões no game, que possuem objetivos claros e definidos, predominantemente pautados pela ação dinâmica. Estes eventos, que não são obrigatórios para a conclusão do game, não têm relação com os assaltos e as fugas em alta velocidade dos protagonistas, eles são parte de sua vida ordinária, assim como a do jogador, que realiza estas ações banais no dia a dia. Esta proximidade potencializa o processo de

imersão, usando o cotidiano como facilitador. A jogabilidade, mesmo que mínima, é um fator importante aqui, pois define os videogames, que exigem a interação.

Cinco categorias de análise foram estabelecidas de acordo com a jogabilidade apresentada em cada situação e sua inserção em um contexto cotidiano banal:

1) Composição do cenário

Os componentes que dão vida ao cenário em GTA V se ligam para construir uma metrópole virtual, com suas áreas rurais, bairros nobres, centros comerciais e periferias, simulando uma cidade realista. Naturalmente, os elementos sonoros não poderiam estar ausentes. Além de buzinas, chuvas ou conversas de transeuntes, os programas de rádio servem como trilha em ambientes como casas, lojas e no interior dos veículos. O jogador tem a opção de escolher uma entre as vinte estações de rádio disponíveis, ou vinte e duas no modo online, criadas exclusivamente para o game. São oferecidos não apenas programas de *talk shows*, mas diversos estilos musicais como rock, reggae, hip hop, pop, latina, techno etc. As rádios contam com mais de 400 músicas licenciadas de artistas e bandas de renome mundial, como Kendrick Lamar, Britney Spears, Lady Gaga, The Cult, Elton John, Bob Dylan dentre vários outros, atendendo a vários gostos.

Os programas de entrevista na rádio são satíricos e geralmente trazem críticas à cultura e à política dos Estados Unidos, com apresentadores e convidados muitas vezes exagerados e descorteses. Nas residências dos protagonistas, pode se ligar o aparelho de som, escolher a estação e ouvir música enquanto se perambula pelo cenário ou aprecia uma bebida. No interior dos comércios - lojas de roupas, bares, estúdios de tatuagens, salões etc. - geralmente há música tocando, apresentando-se como um elemento componente do cenário. Dependendo do estabelecimento, o estilo de música varia, se adequando ao local. A experiência de dirigir um veículo também é enriquecida com a possibilidade de escutar música ou a um *talk show* durante o percurso. Ao jogador é oferecida a opção de utilizar a trilha sonora da rádio enquanto foge da polícia, ou enquanto escolhe, em seu closet, as roupas que irá vestir naquele dia.

A publicidade também faz parte do cenário, presentes não apenas no rádio ou TV, mas em outdoors, fachadas de lojas e rótulos dos produtos, muitas vezes satirizando

o modo de vida estadunidense, debochando do marketing e do consumismo descomedido. Diversas marcas se fazem presentes no jogo, geralmente parodiando empresas reais, como o refrigerante *eCola*, a cerveja *Pißwasser* e a loja de armas, *Ammu-Nation*, que ironiza o lobby armamentista estadunidense. Uma função importante da publicidade fictícia em GTA V, é compor o cenário urbano, tornando-o mais próximo de uma cidade real, agitada pelo excesso de informações e propagandas apelativas. Os outdoors, rótulos de produtos, cartazes de filmes, entre outros, são uma distração a mais da jogabilidade dinâmica, voltando-se para uma contemplação do cenário e sua riqueza de detalhes. O conjunto de elementos audiovisuais que compõem os ambientes transmite a ideia de uma agitada cidade virtual, verossímil e carregada de estímulos sensoriais.

Segundo Arthur Bobany (2008), o cenário em um videogame é um dos seus aspectos mais criativos, determinando o formato do jogo e o desenvolvimento da história. Para o autor, “uma ambientação pode até servir para dar fôlego à narrativa ou mesmo justificá-la, mas raramente encontramos um cenário que assuma um papel tão ativo quanto no caso dos games” (BOBANY, 2008, p. 89). Estes cenários são criados buscando mascarar seu papel ativo, disfarçando para o jogador a ideia de que os eventos que aparecem no mapa são previamente programados, passando a impressão de serem parte natural daquele ambiente. O modo como os desafios são implantados é importante para a impressão de um ambiente plausível. De acordo com Bobany (2008, p. 92), é possível que o ambiente funcione de maneira contrária sobre o desenvolvimento da história, “em vez de a narrativa determinar onde o protagonista deve estar, é a capacidade de exploração do cenário que faz a narrativa evoluir para um determinado momento”. Esta é uma oportunidade de o cenário agir ativamente sobre a narrativa, a ampliando e a desenvolvendo de formas interessantes e inusitadas.

Embora esta categoria não envolva uma jogabilidade tão ativa por parte do jogador, a ele é dada a opção de abandonar a interação e ouvir músicas, programas de rádio, prestar a atenção em diálogos de terceiros ou observar a publicidade local. Os elementos cotidianos presentes nesta categoria não necessariamente exigem que se interrompa a jogabilidade, se apresentando como composição da paisagem urbana e rural da Los Santos fictícia. No entanto, ao reparar no programa de TV, no outdoor, na música da rádio, no rótulo dos produtos do mercado, o jogador pode abandonar a jogabilidade tradicional, vendo ou ouvindo o que acontece ao redor. Contrastando com o ritmo de ação

dinâmica, o ato de renunciar ao controle para viver uma situação cotidiana, oferece uma forma mais inativa de interação, auxiliando a construção do ambiente e identificação com o mundo real, que também é preenchido de situações semelhantes.

Fig 17. Publicidades satíricas e NPCs compõem o cenário da cidade de Los Santos



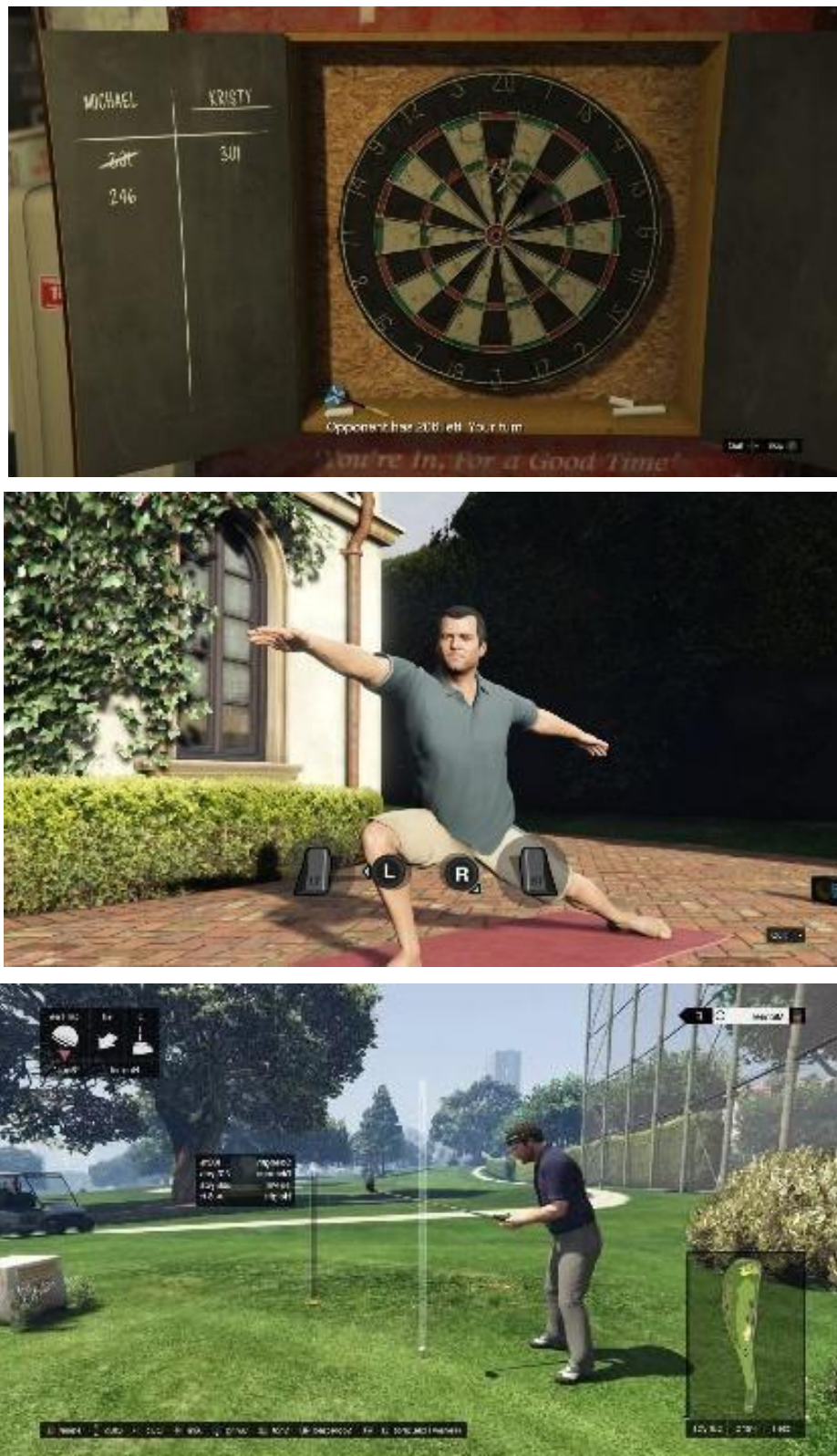
2) *Minigame*

Algumas atividades cotidianas se apresentam na forma de minigames, ou “minijogos”, com uma jogabilidade diferente do jogo principal, embora também possuam objetivo definido. Os controles são adaptados para cada atividade em questão, se adequando à jogabilidade necessária para se atingir a vitória. Nas partidas de tênis, por exemplo, o objetivo é vencer o adversário e, o botão que normalmente faz com que o personagem pule, aqui faz com que a raquete rebata a bola com efeito.

Além do exemplo do controverso minigame no clube de strip mencionado anteriormente, o cassino, disponível apenas no modo online, apresenta diversos jogos como pôquer, roleta, caça níqueis ou aposta em corrida de cavalos. Alguns minijogos ainda envolvem ações mais dinâmicas como caça, ou algum tipo de combate veicular, mas, para este trabalho, serão destacados aqueles que se traduzem como uma atividade banal para o jogador. Queda de braço, dardos, arcades, golfe, natação, ioga são alguns outros exemplos presentes na programação de GTA V, que oferecem uma grande variedade de jogabilidades distintas. Estes *minigames* ainda são operados por uma pessoa que continua, em todos os aspectos, a interagir com um videogame da maneira tradicional. Eles não cumprem qualquer função dentro da história principal ou influenciam nas missões, mas funcionam como um respiro entre as cenas de ação, construindo nuances da personalidade de cada personagem e oferecendo um grande leque de opções diferentes de jogabilidade, como os momentos de cotidiano banal.

Os minigames apresentam objetivos mais definidos do que nas outras categorias de análise, mas não são relevantes para a história do jogo como as missões principais e secundárias, que envolvem ação, impulsionando a narrativa e desenvolvendo a fundo os personagens. Os objetivos não se tornam ausentes, como nas outras categorias, mas se alteram, criando elementos para uma interação que é direcionada para algo comum do dia a dia. Os minigames em GTA V se aproximam mais da estrutura tradicional da maioria dos jogos digitais, que contam com tarefas a serem cumpridas, mas se distanciam por estarem inseridos em um contexto cotidiano banal, que não traz relevância prática ou recompensa dentro do jogo. A presença destes minijogos oferece uma variedade, apresentando outras alternativas de jogabilidade dentro do título principal.

Fig 18. Vários minigames estão disponíveis em GTA V, como dardos, ioga ou golfe



3) Cinemáticos (*cutscenes*)

Os cinemáticos são algo comum nos games de forma geral, constituindo-se de pequenas animações entre as partes jogáveis, que fazem referência aos acontecimentos da narrativa e evocam emoções, complementando a história e fornecendo informações úteis. No caso de GTA V, as *cutscenes* são fortemente inspiradas na linguagem fílmica, com seus enquadramentos e movimentos de câmera, o que contribui para o aspecto cinematográfico do jogo. Naturalmente que as missões principais também contam com os cinemáticos entre as sequências de ação, exercendo as funções principais de apresentar personagens e amarrar a narrativa. Nas atividades cotidianas, estas animações também se fazem presentes, fornecendo um breve filme descritivo. Aqui, a interação se torna mínima, cabendo ao jogador assistir o que acontece na tela e, eventualmente, escolher alguma opção de diálogo do personagem. É o caso das sessões de terapia, das ações de fumar e beber ou tomar uma ducha, onde o interator escolhe apenas observar enquanto as situações se desenrolam.

Com a progressão da história, Michael enfrenta conflitos familiares, primeiro com a infidelidade de sua esposa Amanda, depois com a desconexão com seus filhos. Isto leva o personagem ao consultório do analista, Dr Isiah Friedlander, que parece se interessar mais pelo dinheiro do paciente do que pela sua recuperação, em uma crítica ao modelo de serviços voltados ao lucro e à cultura da autoajuda. Ao jogador são apresentados *cutscenes* das sessões, com algumas opções de diálogo que irão afetar a vida privada de Michael. A opção de frequentar ou não a terapia não influencia nas missões principais, ficando totalmente a cargo do interator se irá se aprofundar na história pessoal do personagem. Eventualmente, com a sequência das consultas, são apresentadas as opções de se reaproximar da família ou buscar distanciamento. Em um jogo de ação é incomum ver este tipo de interação do protagonista, que no intervalo entre assaltos, tiroteios e perseguições, busca resolver suas questões emocionais em uma atividade cotidiana, como frequentar o consultório do analista. O aprofundamento na intimidade do personagem o torna mais identificável, com fragilidades e sentimentos humanos, proporcionando maior aproximação da realidade de uma pessoa comum do mundo real.

Fig 19. Terapia e outras atividades cotidianas como beber e fumar são apresentadas por meio de breves cinemáticos



As opções de fazer com que o personagem beba, seja suco verde ou álcool, também estão presentes em GTA V. Tanto nas casas dos protagonistas, quanto em locais públicos, como clubes ou bares, existe a opção de se interagir com a bebida, iniciando uma breve *cutscene*. Durante esta cena, o jogador não interage, apenas assiste o personagem consumir a bebida. De forma semelhante, estão presentes nas residências dos protagonistas, as opções de fumar, charutos, cigarros ou maconha. Novamente, estas ações não interferem com as missões principais, servindo como um momento cotidiano extra na narrativa. Caso consuma uma certa quantidade de drogas, metanfetamina, maconha ou álcool, o personagem ficará tonto por alguns segundos, a câmera ficará embaçada e os controles ficarão alterados a medida em que o personagem fica mais inebriado, refletindo uma mente anuviada e baixa coordenação motora, adicionando uma camada extra de simulação no jogo. No modo online existe a opção de entrar na ducha do banheiro, quando, mais uma vez, o jogador apenas observa enquanto o personagem se lava em uma rápida *cutscene*.

Os videogames desenvolveram uma linguagem particular com relação aos cinemáticos, que se tornam centrais na experiência de jogo e estabelecem suas próprias regras e convenções. A inevitável tensão entre jogar e assistir é uma fonte de expressão criativa única neste meio. Para Rune Klevjer (2014), *Grand Theft Auto III*, lançado em 2001, foi especialmente importante neste aspecto. Segundo o autor, “as sequências cinematográficas de GTA III foram particularmente usadas como *briefings* e *debriefings* de missões, enquadrando cada missão firmemente na mitologia gangster de Hollywood” (KLEVJER, 2014, p.5, tradução nossa⁴⁹). Ainda para Klevjer (2014, p. 13, tradução nossa^{viii}), o objetivo desta abordagem narrativa é a construção de personagens não apenas através das narrativas, “mas expressando-os por meio de marionetes controladas pelo jogador, agentes de IA, estruturas de diálogo e eventos com roteiro – como se o jogador estivesse realmente os conhecendo em primeira mão”. O transporte da linguagem cinematográfica para os videogames expande o escopo e profundidade de sua expressão artística, se constituindo em uma linguagem própria para este meio.

⁴⁹ GTA III's cinematic sequences were particularly used as mission briefings and de-briefings, framing each mission firmly in Hollywood's gangster mythology.

Os cinemáticos presentes em GTA V não funcionam apenas como um complemento da narrativa, que oferece informações extras dos personagens ou história, tal qual acontece geralmente nos games tradicionais. Aqui eles também acrescentam situações do mundo real ordinário, que conta com tempos mortos e tarefas comuns do dia a dia, como beber, fumar ou tomar banho. Estes eventos são tratados com a mesma intensidade dramática das missões, que possuem objetivos claros e definidos. A inserção destes acontecimentos banais acrescenta um realismo adicional, contando com eventos comuns que estão presentes também no dia a dia do jogador.

4) Controle de ponto de vista

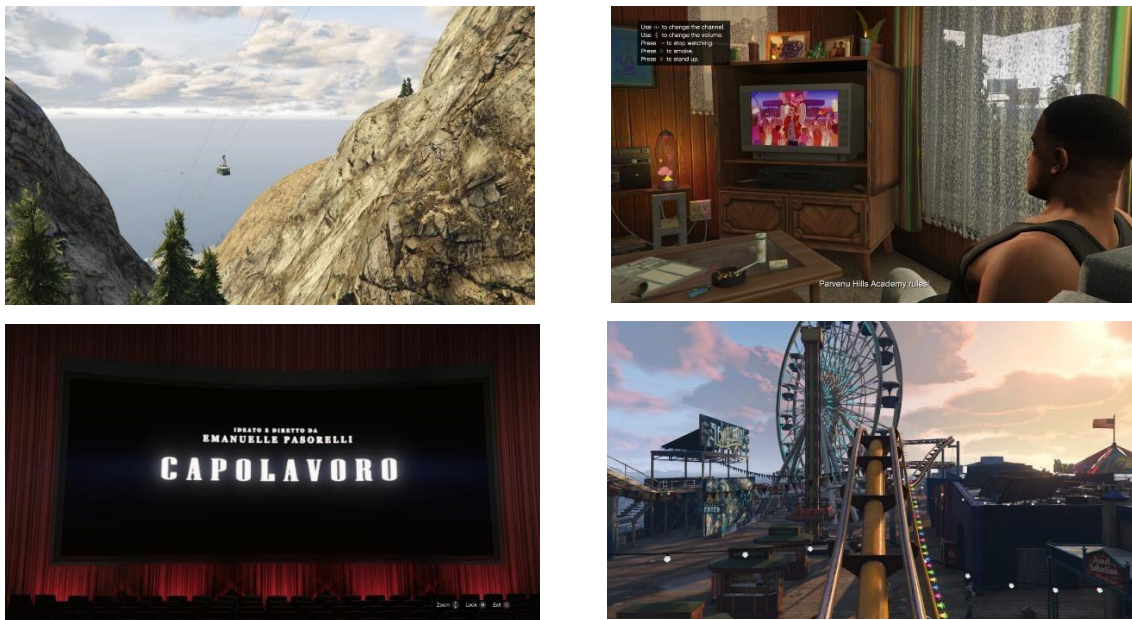
Em determinadas situações, ao jogador é oferecida a opção de interagir com algo e apenas controlar o ponto de vista. Com este controle limitado, o interator tem a liberdade de observar o ambiente a partir do olhar do avatar, ou seja, por uma câmera subjetiva, além de também poder escolher algum enquadramento panorâmico. Ao interagir com o teleférico, por exemplo, o personagem entra no carrinho e tem a opção de pular o passeio ou observar o cenário a partir do olhar do protagonista ou em um plano mais aberto enquanto dura o percurso. O mesmo acontece nas voltas de montanha russa ou roda gigante presentes nas praias de Los Santos, é um momento de controle mínimo por parte do jogador que apenas observa o cenário de um ponto de vista privilegiado, ou em primeira pessoa, simulando a visão que o personagem teria.

O serviço de locomoção por taxi está disponível em qualquer lugar do mapa, bastando um telefonema do aparelho celular. Enquanto passageiro, o jogador escolhe seu destino e tem as opções de pular o tempo da corrida ou permanecer no carro e controlar apenas dois tipos de câmeras, uma mais aberta, cinematográfica, e outra subjetiva. Mais uma vez, é uma atividade essencialmente passiva, onde o interator apenas observa o cenário durante o trajeto enquanto aguarda a chegada ao destino. No modo online, há a possibilidade de um personagem dirigir algum veículo enquanto os demais se sentam nos bancos de passageiros, oferecendo uma experiência muito similar.

Existem também outras atividades em que o jogador possui controle visual limitado, como assistir a uma dança sensual no clube de strip, com a opção de dar dinheiro à dançarina, ou ao embarcar em um ônibus turístico que faz um tour pelas ruas de

Vinewood, inspirada na Hollywood real. Acompanhado de uma guia que aponta as fictícias mansões das celebridades e estabelecimentos como estúdios de cinema ou bares famosos, o passeio turístico permite algumas poucas opções de mudança de ponto de vista, em primeira pessoa e outra mais panorâmica, que exhibe a vizinhança ao redor do ônibus. Estes eventos oferecem um controle limitado ao jogador que, novamente, controla apenas o tipo de câmera que aparecerá na tela. São momentos que também fogem da ação dinâmica, se apoiando no cotidiano para enriquecer a experiência de jogo.

Fig 20. Há situações em que o jogador controla apenas o ponto de vista do personagem, como teleférico, televisão, cinema ou montanha russa



Fonte: arquivo pessoal

O ato de ligar a televisão oferece a opção de acessar a programação ao vivo nos dois canais disponíveis, *Weazel*, paródia da Fox, e CNT, uma mistura das redes televisivas CNN e TNT. Pode funcionar como um som ambiente enquanto se faz outra atividade em casa ou assumir uma postura mais passiva, onde jogador apenas controla os canais e o seu ponto de vista. Assim como no rádio, os shows televisivos são anedóticos e debocham do “estilo de vida americano”. Os filmes disponíveis na TV, de aproximadamente dez minutos, são satíricos, criticando o capitalismo, o puritanismo e a intelectualidade da classe artística. A postura de renunciar ao controle do personagem para

assistir o que se passa na televisão quebra com a lógica aristotélica clássica e insere um tempo morto na narrativa.

De forma semelhante, ir ao cinema se torna uma atividade essencialmente passiva, onde o protagonista compra ingresso e o jogador controla, limitadamente, o que se vê na tela. O filme em cartaz então é exibido, simulando a experiência de estar em uma sala de cinema. As obras disponíveis para exibição satirizam os gêneros infantil, drama policial e a arte cinematográfica europeia. Assim como na televisão, no cinema é oferecida a opção de uma postura mais de espectador do que de jogador, aproximando-se do evento da vida real. Os controles são adaptados neste modo, oferecendo ao interator as opções de interromper a atividade e continuar o jogo, ou alterar limitadamente a câmera, alterando o zoom e o enquadramento do ponto de vista do avatar.

Esta categoria de análise inclui modos de distensão do tempo em que o jogador pode renunciar à interação para realizar alguma outra atividade, mesmo que seja fora do universo virtual do game, com a possibilidade de retornar depois e continuar a jogar. Estes eventos exercem função de banalidade em GTA V, contando com espetatorialidade diversas, como aponta Gerard Leblanc (1995) ao falar de televisão, abrangendo não apenas jogabilidades ativas, mas fazendo com que o interator permaneça conectado mesmo em momentos de ação reduzida. Ao discutir a mídia televisiva, Leblanc (1995, p. 180, tradução nossa⁵⁰), afirma que “na relação com os programas, existem dois estados-limite: um em que a televisão está ligada sem ser assistida ou ouvida, um simples fundo visual ou sonoro, e outro em que o espectador está completamente imerso em um programa”. Ainda para o autor, entre esses dois “estados-limite”, há toda uma gama de estados intermediários. Segundo Leblanc (1995), os programas televisivos são vivenciados de formas diferentes, incluindo a “espetatorialidade desatenta”, em que o público não está totalmente focado ao conteúdo exibido, dividindo sua atenção e realizando outras atividades ao mesmo tempo. Várias situações em GTA V lidam com um uma realidade controlada pelo jogador que, em si, é um espectador múltiplo também, ou seja, ele não é o mesmo do começo ao fim. Pode se entender estes momentos como uma

⁵⁰ Dans la relation aux programmes il y à deux états limites: celui où la télévision est allumée sans qu'elle soit regardée ni écoutée, simple fond visuel où sonore, et celui où le téléspectateur s'immerge complètement dans un programme. Entre ces deux états limites, il existe une pluralité d'états intermédiaires.

forma de prender o interator, inserindo intervalos na ação dinâmica, como em uma espetatorialidade desatenta

5) Flanar

O termo vem do verbo francês *flâner*, que significa passear ociosamente, sem destino, vagar a esmo. O ato de perambular sem rumo, ou “flanar” em uma narrativa, é uma atividade que cria espaços e tempos vazios, fragmentados, esgarçados e diluídos, conforme afirma Cristina Gomes (2019). A autora convoca a ideia de “deriva”, o ato de errância pelo cenário que representa a vacância e a vivência de momentos vazios. Para Gomes (2019, p. 15), “termos como errância, perambulação, deambulação podem se alternar como simples sinônimos ou como conceitos-análogos que carregam diferenças mínimas de ações e situações dramáticas”. O extenso mapa disponível em GTA V é percorrido constantemente pelo jogador, a pé ou controlando algum veículo, seja com um destino definido, como no caso das missões, ou sem um objetivo, flanando pelas regiões da cidade.

Apesar de se tratar de um game de ação, que se encaixa dentro dos moldes de narrativa aristotélica clássica tão comuns neste gênero, é oferecida ao jogador, a opção de renunciar à interação dinâmica e viver, virtualmente, os momentos de deriva cotidiana. Estas situações podem se apresentar no ato de flanar do personagem, sem um objetivo claro, vagando e observando o ambiente até que apareça algum evento aleatório que mereça a sua atenção. A riqueza de detalhes presentes no cenário, a grande liberdade de escolhas e as variadas formas possíveis de se perambular pelo mapa, transformam o mundo aberto em algo vivo, pautado no real e que continua existindo independente da história dos protagonistas. Potencializando ainda mais a imersão, estes momentos de deriva permitem que jogador crie, a seu próprio ritmo, uma relação com a cidade virtual e seus habitantes.

O ato de vagar pelo mapa em GTA V pode ocorrer de formas diversas. A variedade de meios de transporte disponíveis diversifica e enriquece a experiência de errância pelo cenário, sendo apresentados veículos que conseguem acessar pontos de vista diferentes, como aviões, lanchas ou submarinos. Caminhar pela orla da praia da fictícia Vespucci Beach ou pilotar um helicóptero enquanto se escuta clássicos do rock na rádio são formas

diferentes de se flunar em GTA V. Elementos como *easter eggs* ⁵¹ ou colecionáveis estão espalhados em toda a extensão do mapa de modo a estimular a exploração completa do cenário.

Alguns eventos aleatórios são incluídos na programação do jogo durante a errância pela cidade como, por exemplo, algum transeunte sendo assaltado, uma dupla que tenta enterrar uma mulher viva, um homem soterrado que precisa de ajuda ou uma gangue de motoqueiros violentos que confunde o personagem com um imigrante sul-americano. Fica a critério do jogador intervir, abandonando o tempo morto e voltando à ação, ou seguir perambulando pelo ambiente sem qualquer prejuízo para o personagem. Estes eventos aleatórios proporcionam uma experiência de errância ainda mais estimulante e imprevisível. Outros detalhes foram adicionados para enriquecer o ato de flunar pela cidade, como diálogos de terceiros que se apresentam no momento certo de uma frase cômica ou a possibilidade de o personagem Franklin poder passear com o seu cão rottweiler de nome Chop, permitindo a interação de brincadeira com a bola enquanto faz uma caminhada.

A escolha do jogador de dirigir sem objetivo pelas estradas do mapa, caminhar pelas ruas do centro de Los Santos ou pedalar na área rural de Sandy Shores, envolve a errância sem caminhos pré-definidos, que estabelece o próprio modo de narrar. Ao analisar roteiros cinematográficos brasileiros, Gomes (2019, p. 52) convoca a ideia de deriva do protagonista como “uma atividade de viver no presente vazio, levando-o adiante através do tempo e do espaço” (GOMES, 2019, p. 52). Segundo a autora, ao vaguear sem objetivo pelo ambiente, “os personagens engendram um esgarçamento do tempo dramático e, assim, se abriria a possibilidade de um excesso do real (ainda que este excesso possa ser construído ficcionalmente)” (GOMES, 2019, p. 54). Isto alimenta a deriva narrativa alterando a percepção do espectador. Ainda para Gomes (2019), Dom Quixote de La Mancha (1605), precursor do romance moderno, inaugura esta nova forma narrativa que apresenta personagens imersos na errância do cotidiano banal.

⁵¹ Nos videogames, *easter eggs*, ou “ovos de páscoa”, em português, são referências escondidas em algum lugar nos mapas dos jogos. Podem ser textos, músicas, sons ou imagens, que fazem alusão a elementos dos próprios programadores ou da cultura pop, como filmes, quadrinhos e outros jogos. O termo se refere à brincadeira de esconder ovos na páscoa para as crianças encontrarem.

Fig 21. O ato de flunar pelo ambiente representa uma atividade cotidiana inserida em um jogo de ação-aventura



Fonte: arquivo pessoal

Os criadores se esforçaram para incluir estes momentos de tempos mortos nos jogos da série, em oposição ao ritmo acelerado e dinâmico da jogabilidade que conferiu tanta notoriedade a este título. Além da variedade de ações cotidianas disponíveis para o jogador, não existe um senso de urgência ou prazo a ser cumprido no período entre as

missões, o que facilita a inserção destes momentos na narrativa. Os eventos banais também contam com a interação, mesmo que mínima, sem fugir desta característica tão particular dos videogames. Mesmo que algumas destas atividades como os mini games de tênis ou dardos possuem objetivos claros, elas fogem da ideia aventureira, na qual estão inseridos os personagens jogáveis. Ainda que os protagonistas sejam cinematográficos, capazes de grandes cenas de ação, eles vivem momentos ordinários também, caracterizados pelos seus aspectos mais banais, bem próximos da realidade do interator.

4.4 O cotidiano em GTA V

Enquanto o cinema procura conduzir a atenção do espectador para o que se passa na tela, por meio da sala escura e som multidirecional imersivo, na televisão, a atenção é mais dispersa, sofrendo interferência de eventos externos, que competem com a concentração de quem assiste. No caso dos videogames, a interação constante não favorece a espectralidade desatenta, no entanto, em alguns jogos, como GTA V, estão presentes momentos que permitem esta dispersão da atenção, como as situações apontadas nas categorias de análise. Os videogames, a depender do jogo, também possibilitam uma interação mais passiva. Ao apresentar essa possibilidade, GTA V favorece este tipo de espectralidade múltipla, assim como na televisão, no sentido em que o jogador, às vezes pega o controle e exerce uma função ativa constante, e em outros momentos, vai deixar os eventos transcorrerem na tela e voltar sua atenção para outra atividade. Estas categorias evidenciam a forma como o cotidiano banal é apresentado na análise do objeto, apontando para as possibilidades do cotidiano ordinário e se diferenciando do objetivo principal do jogo.

As categorias de análise sugeridas mostram que é possível criar outros objetivos dentro do jogo, distintos dos principais que impulsionam a narrativa, incluindo a deriva pelo cenário. Pode haver um propósito claro como nos minijogos, subjetivo como na terapia, ou ausente, como no ato de flunar pela cidade. Estes momentos cotidianos simulam os múltiplos objetivos da vida real das pessoas comuns, que oscilam de acordo com as suas prioridades. Os eventos banais não prejudicam o jogo principal, servindo como respiro entre as missões e também como constituinte de um cenário mais realista, que conta com momentos de tempos mortos, assim como a rotina corriqueira do jogador. A inserção destes episódios de vida ordinária no game provoca, potencialmente, uma

imersão maior por meio da identificação com o dia a dia do jogador. O cotidiano da vida mundana é emulado virtualmente em GTA V, fazendo com que tarefas banais adquiram um aspecto de acontecimento de grandes proporções, mesmo que não possuam um objetivo específico e claro.

O realismo presente nos jogos desta franquia não é acentuado apenas pelo estilo estético dos gráficos visuais, mas também pela inserção do ordinário no dia a dia dos personagens. A deriva narrativa, segundo Gomes (2019), evidencia-se pela busca do efeito do real, pela experiência de vacância e pela sensação vivida de momentos vazios. Estes eventos são imprescindíveis para a construção da narrativa, aprimorando a percepção do espectador. O “excesso do real” citado pela autora enriquece a deriva narrativa, somando-se a outros elementos e proporcionando uma história mais verossímil. A ambientação e riqueza de detalhes que faz com que a cidade seja viva e dinâmica, a possibilidade de ponto de vista em primeira pessoa (PoV), o realismo estético audiovisual e a presença de situações banais dos personagens controlados pelo jogador, favorecem a transmissão da sensação imersiva de inserção virtual em uma cidade grande. A diversidade de jogabilidades diferentes conferida através da liberdade dada ao jogador, faz com que a cadência do jogo varie, até mesmo com a presença de momentos mortos, assim como no mundo real.

Estas características ordinárias do dia a dia presentes no objeto de pesquisa, se aproximam mais do cotidiano do interator, transformando a representação por meio de imagens em referência precisa no senso comum. Além de acentuar a identificação com o jogador, os momentos cotidianos o transformam em coautor da história, preenchendo lacunas com sua própria imaginação, principalmente no modo online, onde a programação do personagem não inclui um passado e nem uma personalidade bem definida. A mudança da jogabilidade, focada em aspectos comuns da vida ordinária, aproxima GTA V de simuladores sociais como *The Sims* ou mesmo o clássico de 1985, *Little Computer People*.

Dado o tom satírico e questionador de *Grand Theft Auto V*, o cotidiano também opera como crítica à sociedade estadunidense, à sua rotina social urbana e à cultura consumista, superficial e alienante da sociedade moderna. A criminalidade e a corrupção abundante na fictícia Los Santos refletem a ineficácia das instituições e o colapso moral coletivo. A variedade de cenários, guetos, subúrbios, bairros luxuosos,

zonas industriais, áreas rurais, mostra diferentes realidades sociais dentro da mesma cidade, evidenciando o abismo entre ricos e pobres. Como um exemplo mais concreto, pode se citar a busca por ascensão social de Franklin, um personagem da periferia, mostrando como o trabalho honesto é um caminho demasiado árduo para a realização, forçando as pessoas a recorrer ao crime. As publicidades e os programas de TV e rádio ridicularizam o materialismo e ironizam a superficialidade da população, que idolatra celebridades e está constantemente ligada a redes sociais.

Estes aspectos do cotidiano mundano presentes nos jogos da série *Grand Theft Auto* são apenas detalhes se comparados aos elementos aventurecos predominantes no jogo, que vêm cativando o público ao longo dos anos. A jogabilidade envolvida na ação, a temática de crimes e perseguições policiais, os ousados assaltos cinematográficos e o espírito audacioso dos protagonistas são o motor que move a narrativa e o investimento dos fãs. Entretanto, os detalhes do banal ordinário estão presentes também, oferecendo um lastro na realidade e aproximando os jogadores dos personagens ficcionais, através da identificação com suas vidas cotidianas. Além de roubarem bancos e joalherias, os protagonistas podem viver momentos ordinários, como qualquer pessoa real. Apesar de GTA V se vender como um jogo de ação dinâmica, a proposta reside também na vivência virtual de seus eventos rotineiros do dia a dia, oferecendo aos jogadores opções variadas de interação.

5. O COTIDIANO BANAL NOS JOGOS DIGITAIS CONTEMPORÂNEOS

Mesmo em um jogo pautado na ação, como GTA V, é possível encontrar momentos em que o jogador pode escolher por realizar atividades cotidianas, conforme demonstrado no capítulo anterior. Esta opção de jogabilidade muda a relação da narrativa, esgarçando o tempo dramático e se abrindo para a abundância do real, que se apresenta em várias situações distintas, buscando representar a experiência de vacância e sensação de viver momentos ordinários. Embora geralmente exista um fator como o tempo limitado ou a presença de inimigos que impeça ou atrapalhe esse processo de vivência virtual de eventos cotidianos, nos intervalos entre as missões, o jogador é encorajado a explorar o extenso mapa em um mundo aberto⁵², com a possibilidade de realizar atividades banais. Ao controlar o personagem nestas práticas ordinárias, as formas tradicionais de se jogar videogames são subvertidas, assim como as lógicas narrativas aristotélicas clássicas. Através do olhar do avatar é possível, por exemplo, admirar o cenário caminhando pelas ruas, passear de roda gigante ou assistir a um filme no cinema renunciando ao controle. O personagem não é penalizado por esta decisão de “atrasar” os objetivos principais, incorporando atividades cotidianas à jogabilidade. Para analisar a presença do cotidiano nos games, é importante investigar os aspectos que prendem a atenção e investimento dos jogadores, a começar pelo processo interativo inerente a esta mídia que pede a participação contínua durante a partida.

5.1 Interação

Os videogames se caracterizam pela interação constante, que exige a atenção e investimento do jogador. O grande número de elementos interativos presentes em GTA V enriquecem a experiência, oferecendo uma variedade de jogabilidades, sendo um dos destaques do título. As categorias de análise deste estudo levam em consideração a interatividade, que pode mudar nos momentos de banal ordinário. O estilo em mundo aberto também favorece a investigação do ambiente. Além das missões principais que movem a narrativa, a exploração livre do cenário, os minijogos, a customização do avatar

52 Mundo aberto, ou *openworld*, é um conceito de design dos jogos eletrônicos que permite que o jogador explore um imenso cenário, com a liberdade de o fazer como e quando quiser. O termo "mundo aberto" se refere a ausência de barreiras no ato de se deslocar pelo cenário, diferente de como acontece em games lineares.

ou o ato de flunar pela cidade, são exemplos de atividades cotidianas possíveis em GTA V. O modo *online* possibilita ainda outras opções de interação, tanto de eventos diferentes do modo história, quanto entre os jogadores ao redor do mundo, via internet. Com relação aos outros tipos de games, a jogabilidade pode variar, exigindo uma interatividade mais ou menos intensa a depender do gênero.

Em jogos de ação/aventura, como é o caso de GTA V, não é tão comum encontrar estes eventos cotidianos, que procuram simular episódios da vida ordinária, acrescentando variedade e realismo para o jogador. Títulos famosos de ação em mundo aberto como *Witcher 3: Wild Hunt*⁵³ (2015), *Mass Effect: Andromeda*⁵⁴ (2017) ou *Assassin's Creed Shadows*⁵⁵ (2025), não costumam incluir tantos momentos do dia a dia ordinário, exceto na customização do avatar ou no ato de flunar pelo cenário, característica inerente deste estilo de mapa amplo. Além de *Grand Theft Auto*, outros títulos da *Rockstar Games*, como *Bully*⁵⁶ (2006) ou o premiado *Red Dead Redemption 2*⁵⁷ (2018) também incluem estes eventos cotidianos. Por exemplo, em *Bully*, além das missões principais, existem as opções de tentar conseguir uma namorada, frequentar as aulas do colégio, ir ao fliperama ou trabalhar meio horário como entregador de jornais. Paralelamente aos objetivos que movem a narrativa, *Red Dead Redemption 2* oferece ao jogador eventos banais como tomar banho, escovar ou alimentar o cavalo, beber e comer em um *saloon*, jogar uma partida de poker ou ir assistir a um filme mudo no cinema, bem aos moldes de GTA V. Isto aponta para um cuidado dos programadores da *Rockstar Games* em incluir os momentos cotidianos na narrativa, oferecendo mais opções de interatividade e acrescentando camadas de realismo àqueles universos virtuais.

Ao descrever os videogames, Arthur Bobany (2008), alega que a interatividade é uma característica única deste meio, intrínseca no desenvolvimento de

⁵³ No RPG de ação *Witcher 3: Wild Hunt*, o jogador controla o caçador de monstros eslavo Geralt, em uma aventura épica ambientada em um cenário medieval fantástico.

⁵⁴ *Mass Effect: Andromeda* é uma ficção científica do gênero RPG de ação, onde o jogador explora a galáxia de Andrômeda em vários mapas abertos.

⁵⁵ *Assassin's Creed Shadows* é um game de RPG de ação de mundo aberto, ambientado no Japão feudal, apresentando dois protagonistas jogáveis: uma ninja e um samurai.

⁵⁶ *Bully* é um jogo da *Rockstar Games*, em que o protagonista adolescente, Jimmy Hopkins, precisa sobreviver o ano letivo em um internato escolar, sem ser intimidado pelos seus pares.

⁵⁷ *Red Dead Redemption 2* é um jogo de ação/aventura de mundo aberto, em que o personagem principal, Arthur Morgan, é um caubói do início do século XX. A ambientação é de um velho oeste que enfrenta seus dias finais, com a chegada do progresso no país.

qualquer jogo. Segundo o autor, apesar de não ser novidade entre as artes, nos games “este recurso nunca atingiu uma escala de público tão significativa, nem sua aplicação foi tão íntima e imediata, totalmente reativa e dependente da ação do jogador” (BOBANY, 2008, p. 14). Bobany (2008) afirma que a interatividade funciona como um atrativo ao público, configurando o jogo como uma nova obra de arte. O processo interativo dos videogames cria uma experiência única, auxiliada pelos elementos narrativos e audiovisuais. Para Flanagan e Nisslebaum (2016), a interação própria dos videogames os diferem de cinema ou televisão. As autoras alegam que eles auxiliam no entendimento da complexidade da vida moderna, oferecendo o envolvimento dinâmico com o que se passa na tela, através de ciclos de esforço, atenção e *feedback*. Além de apresentarem cenários atraentes para que o público possa explorar, os videogames contam histórias, assim como as narrativas tradicionais o fazem, apresentando a encenação, a chance de saciar o desejo de triunfo frente a uma adversidade, de sobreviver às dificuldades, de moldar o ambiente e dominar os desafios oferecidos.

Os desenvolvedores de jogos digitais levam em consideração a interatividade como estratégia para impulsionar as vendas, buscando cativar e envolver emocionalmente o público. A criação de uma experiência participativa é a chave para um vínculo no campo do sensível, que prende a atenção ao que acontece na tela. De acordo com Santaella (2004, p. 5), os produtores buscam títulos altamente interativos como estratégia comercial, funcionando “não apenas como experiência ou agenciamento do interator, mas como possibilidade de cocriação de uma obra aberta e dinâmica, em que o jogo se reconstrói diferentemente a cada ato de jogar”. Para Bobany (2008, p. 21), os videogames se apoiam na interatividade, “acima de tudo, para fisgar o interesse do jogador, embora a narrativa, o enredo, os protagonistas, o cenário, a trilha sonora (que juntos compõem a jogabilidade) possam cumprir este papel adequadamente”. O autor afirma que a ideia por trás seria a criação de um ambiente com aspectos visuais e comportamentais de inteligência artificial ricos que estreitam a barreira entre o mundo virtual e o real, levando, potencialmente, a uma maior imersão.

A característica interativa dos videogames confere a eles um ambiente atrativo, onde o jogador manipula ativamente algum aspecto da história, personagem ou outro componente controlável. Autores como Huizinga (2000), Bobany (2008) e Lúcia Santaella (2004) alegam que uma característica essencial aos jogos, incluindo os não

eletrônicos, é exatamente sua a natureza participativa, ou seja, sem o ato de jogar, não há jogo. Naturalmente que no caso dos videogames, a interatividade se apresenta de formas distintas dependendo de cada estilo, influenciando também no grau de imersão. Por exemplo, aqueles de ação que são marcados pela reação rápida trazem dinâmicas de interação diferentes dos simuladores que contam com o pensamento estratégico para solução de problemas. Quando o que aparece na tela está repleto de elementos de identificação, imprevisibilidade, variabilidade, liberdade ou complexidade, ocorre o processo acentuado de criação por parte do jogador. A participação ativa em uma narrativa em construção o imerge em um universo fictício que reage às suas escolhas. Este cenário pode se tornar mais verossímil quando exhibe as mesmas referências de mundo que o interator. Isto significa que a presença do cotidiano aguça, potencialmente, o processo imersivo, apresentando elementos do dia a dia que também estão presentes na realidade dos jogadores, como o cenário, as atividades ou os personagens ordinários.

5.2 Imersão

Da mesma forma que a interatividade, a imersão também se faz presente de diferentes maneiras. O termo se refere à experiência física de se estar submerso. Flávia Gasi (2022, p. 39) explica que “é o momento que o jogador está transportado para o outro universo, e sente a ficção codificada como uma metáfora de realidade, ou como uma realidade verossímil, para seu corpo encarnado em uma customização”. Durante este processo, “a realidade é expandida pelas novas experiências, afinal pode-se dizer que o jogo existe em um espaço virtual, mas que pode ser experimentado nesta interação entre o jogador, o jogo, e o espaço” (GASI, 2018, p. 39). A partir daí, as emoções dos personagens são compartilhadas pelo interator. De acordo com a autora, o fictício está cercado de imagens cotidianas, assim como o real ordinário, se enchendo de imagens fantásticas durante a partida de videogame.

Ao tentar apontar o elemento mais importante para a potencialização da imersão nas mídias, Dustin Hansen (2022) afirma que cada uma tem seus prós e contras. Livros, por exemplo, podem ser ricamente descritivos, instigando a imaginação de quem lê com a ausência de imagens e sons. Filmes conduzem o espectador através de uma experiência audiovisual costurada e direcionada para o maior impacto emocional. Os quadrinhos fazem uma ponte entre o controle do tempo de leitura e a virada de página,

surpreendendo o leitor com revelações bem-posicionadas. Para Hansen (2022, p. 254, tradução nossa^{ix}), “existem tantas formas únicas de contar histórias que é impossível concordar sobre uma que se destaque”. Cada mídia tem seu lugar e funciona de forma diferente, segundo o autor, não se pode dizer que os videogames são mais ou menos imersivos que outras formas narrativas devido ao seu aspecto interativo, pouco importando caso não haja uma boa história por trás.

Embora Hansen (2022) considere que a interatividade dos jogos digitais não necessariamente os torna mais imersivos, autores como Flanagan e Nissenbaum (2016) e Bobany (2008), reconhecem os aspectos únicos da interação nos videogames. A presença de elementos audiovisuais e narrativos, como diálogos, personagens, trilha sonora, cenários, movimentos etc., somados à exigência de participação constante, mantém o jogador conectado emocionalmente de uma forma particular, que define este tipo de mídia. O envolvimento na construção da história exige que o interator esteja minimamente imerso durante as tomadas de decisões. Para Santaella (2004), a grande diferença entre os jogos tradicionais e os digitais está justamente na interatividade e na imersão, sendo intrínsecas à comunicação digital. Ambas se apresentam em diferentes níveis, sendo que, no grau mais leve, estar plugado em uma interface computacional já é o suficiente para haver algum nível de mergulho no jogo. Segundo Santaella (2004), os níveis intermediários acontecem nos games que apresentam a simulação própria de um espaço 3D, um cenário navegável e interativo modelado a partir de polígonos. A força imersiva vai aumentando “na medida mesma da existência de um espaço simulado tridimensional e na possibilidade de o usuário ser envolvido por esse espaço como na realidade virtual, quando se realiza o grau máximo de imersão” (SANTAELLA, 2004, p. 5). O nível intermediário é encontrado no objeto de pesquisa, GTA V, onde um imenso mapa serve de cenário para as dezenas de interações possíveis. Existem *mods* deste game que permitem o uso de óculos de realidade virtual, mergulhando o jogador no grau extremo de imersão, conforme aponta Santaella (2004).

Um mundo virtual, interativo e rico visualmente, provoca diversas respostas cognitivas no jogador, tornando a experiência mais palpável, verossímil e pessoal. Quanto mais possibilidades de interação, maior o potencial imersivo. Isto se tornou possível graças aos rápidos avanços tecnológicos na indústria de games, permitindo o surgimento de gráficos hiper-realistas e as diversas possibilidades de escolhas. Não apenas visualmente, mas de forma sonora e tátil, a tecnologia auxiliou na estilização e

aprimoramento desta arte. Semelhante ao que ocorre em um filme, a sonorização pode enfatizar sentimentos e sensações, auxiliando na construção de um clima imersivo. Por meio de vibrações do joystick, pode-se simular a trepidação de um volante ao dirigir em estrada de terra por exemplo, ou até mesmo acentuar os batimentos cardíacos, transmitindo a sensação de tensão em um game de terror. Juul (2019, p. 179) afirma que, ao ser transportado ao mundo fabuloso, “o jogador pode estar completamente absorvido pelo jogo como uma *atividade de mundo real*, e pode também durante todo o jogo ou em partes isoladas dele imaginar fortemente seu mundo ficcional”. Costa (2018, p. 947) corrobora, alegando que o conjunto de estímulos que chegam ao interator criam experiências reais vividas, “a imersão prova ser uma ferramenta cognitiva de grande valia para a conexão íntima entre jogo e jogador”. Por meio de ricos componentes que estimulam a percepção sensorial do interator, a integração entre o real e o fictício cria um ambiente virtual que se funde com o mundo material. Outros fatores podem influenciar este processo, como por exemplo o tipo de perspectiva visual que o jogador tem, a interface, a riqueza de detalhes, possibilidades de interação com o cenário e, conforme já citado, elementos do dia a dia cotidiano.

5.3 Ponto de vista

O tipo de perspectiva visual que se tem do que acontece durante a partida, também influencia na dinâmica de jogabilidade e no processo imersivo. Os diferentes tipos de câmeras apontados como exemplo em GTA V, traduzidos pelas visões em primeira pessoa, em terceira pessoa e cinematográfica, induzem o mergulho imersivo. O ponto de vista em um game faz referência a quem está contando a história. Na perspectiva em terceira pessoa em um livro, por exemplo, o autor narra e referencia os personagens com pronomes em terceira pessoa, conferindo uma certa onisciência sobre o que acontece no entorno do protagonista. Jogos em segunda pessoa seguem os moldes de RPGs tradicionais, que acontecem em torno de uma mesa, como *Dungeons & Dragons*, menos comuns em ficções tradicionais, sendo mais usados em mídias interativas. Este ponto de vista, que utiliza pronomes em segunda pessoa, faz-se mais presente em jogos textuais, como os clássicos *Colossal Cave Adventure* (1976) ou *Lemonade Stand* (1973), que não contavam com gráficos avançados, dependendo de descrições por escrito para ambientar o jogador. Dustin Hansen (2022) analisa as possibilidades de perspectiva em uma

narrativa, alegando que os pontos de vista exercem um interessante papel nas mídias em geral e, mais especificamente, nos videogames. O autor aponta que em jogos no estilo primeira pessoa, o mundo é visto através dos olhos do avatar, enquanto os NPCs o observam e se dirigem a ele diretamente, acentuando a sensação de protagonismo, em uma experiência singular e única. O ponto de vista em primeira pessoa facilita a identificação com o personagem principal, provocando o sentimento de agência, que ajuda a instigar um sentido de responsabilidade pelas escolhas tomadas no desenrolar da narrativa. Além disso, esta perspectiva é pensada para que o jogador se projete para dentro do personagem de forma mais natural.

Woodcock (2020) descreve os diversos tipos de ponto de vista dos games e suas implicações para o jogador. O autor cita *Populous*⁶¹, como um dos primeiros exemplos em que se assume o papel de uma deidade, enxergando os personagens de cima para baixo, no estilo de visão “olho de Deus”. Segundo Woodcock (2020), esta perspectiva é claramente uma fantasia de poder onisciente, apresentando o universo como uma maquete a ser controlada pelo jogador. No caso da série de simulação social *The Sims*, este estilo de ponto de vista representa uma “casa de bonecas” virtual. Para o autor, o tipo de visão em primeira pessoa, típica de jogos FPS, faz sucesso não apenas pela sua violência, escapismo ou tridimensionalidade, “mas pelo modo como elas são combinadas de uma forma específica: um ambiente virtual que maximiza o potencial de um jogador ao atingir um estado psicológico que Mihaly Csikszentmihalyi chama de *fluxo*” WOODCOCK (2020, p. 187). Este “fluxo” (*flow*) a que se refere o autor, é o sentimento de submersão, felicidade e presença, ao realizar alguma atividade, no caso, um estado em que o jogador se encontra profundamente imerso na partida.

O entendimento do conceito de *flow* proposto por Mihaly Csikszentmihalyi (1985) auxilia na compreensão do processo imersivo dos videogames e investimento do interator, que entra em um estado de máxima concentração durante o ato de jogar, perdendo a real noção de tempo. Em seu trabalho, Csikszentmihalyi (1985) descreve o *flow*, ou “fluxo”, como uma sensação que se tem quando há um total envolvimento em alguma atividade, seja ela de trabalho ou lazer. É um estado de concentração em que uma ação sucede outra de acordo com uma lógica interna que não necessita de intervenção

⁶¹ *Populous* (1989) é um game de estratégia em tempo real em que o jogador assume o papel de um deus, controlando seus seguidores para eliminar os adoradores de deidades inimigas.

consciente. Segundo Csikszentmihalyi (1985, p. 36, tradução nossa⁶²), o ator “vivencia isso como um fluxo unificado de um momento para o outro, no qual ele está no controle de suas ações e no qual há pouca distinção entre o eu e o ambiente, entre estímulo e resposta, ou entre passado, presente e futuro”. Uma característica importante deste estado de concentração é sua natureza autotélica, ou seja, sem a necessidade de objetivos ou recompensas externas. Para o autor, o ato de jogar é uma atividade de *flow* por excelência. Woodcock (2020, p. 187) descreve este fenômeno como “um estado mental que acontece quando uma pessoa realiza uma atividade e se sente totalmente absorvida em uma sensação de energia, prazer e foco total no que está fazendo”. O autor afirma que, em essência, o *flow* também se caracteriza pela perda da noção de tempo e espaço durante a realização da tarefa, sendo que qualquer gamer provavelmente já passou por isso, quando algo o atrai para a tela. Para Woodcock (2020), esta é uma experiência que não é comum de ser encontrada em outras formas culturais contemporâneas, sendo mais frequentemente identificada nos jogos digitais.

A satisfação de realizar estas atividades aparece quando não apenas se atende a uma expectativa anterior, mas vai além do que se esperava, alcançando algo inesperado. O prazer é caracterizado pela sensação de novidade e realização. Segundo Csikszentmihalyi (2008), os componentes principais que proporcionam esta sensação prazerosa são: tarefas com uma chance razoável de conclusão; objetivos claros; *feedback* imediato; envolvimento profundo e sem esforço que remove da consciência as frustrações e preocupações da vida cotidiana; sensação de controle sobre nossas ações; segurança e nenhuma preocupação consigo mesmo; alteração do conceito de tempo quando horas podem parecer minutos e minutos podem parecer horas. Todos estes elementos apontados por Csikszentmihalyi (2008) que constroem a sensação de prazer que leva ao *flow*, se encontram presentes nos videogames. A simultaneidade dos estímulos audiovisuais, táteis, interativos e narrativos facilitam o acesso a esta condição, prendendo o foco do jogador por horas. Ainda para o autor, as diferentes maneiras de alcançar o *flow* são por meio do corpo, da memória, da filosofia, da comunicação, da escrita, do aprendizado ao longo da vida, do trabalho, da solidão e da maneira como se lida com o estresse. A natureza recreativa e a potente imersão presente nos games favorece a

⁶² He experiences it as a unified flowing from one moment to the next, in which he is in control of his actions, and in which there is little distinction between self and environment, between stimulus and response, or between past, present, and future.

transição para o que Csikszentmihalyi (2008) chama de estado de *flow*, uma experiência comumente encontrada nesta mídia, conforme aponta Woodcock (2020).

5.4 Narrativa

Embora Hansen (2022) considere que cada mídia tenha sua maneira própria de entreter narrativamente o consumidor, é importante aqui considerar as particularidades dos jogos digitais. O jogador não é apenas um espectador, ouvinte ou leitor, é um agente ativo, com participação constante. A interatividade do cenário, por exemplo, assume uma nova perspectiva, funcionando como a tradução de um ambiente vivo para os personagens. Em mídias como livros ou filmes, a narrativa é linear, no sentido de que não se altera, mesmo que consumida repetidas vezes. Já nos games, mesmo naqueles cuja trama é sequencial e sem ramificações, o interator constrói ativamente a história através de um desempenho único, ou seja, a forma como se percorre as fases do game é particular a cada partida jogada. Ao controlar ativamente o avatar, o jogador se aproxima daquele universo virtual e, segundo Bobany (2008, p. 31), “a maneira que uma narrativa é desenvolvida e a forma que reagimos a ela quando somos, de fato, os protagonistas apresentam implicações na forma como a identificação de personagens e o desenvolver das tramas ocorrem em um game”. A experiência do interator é única e não reproduzível de forma idêntica, variando conforme suas escolhas e habilidades. A interação dinâmica com um game faz com que o jogador vivencie a narrativa, participando ativamente na construção da história, em um processo cocriativo, conforme afirma Santaella (2004).

No caso da série GTA, principalmente a partir de 2004, com o lançamento de GTA *San Andreas*, a simulação da rotina banal também se faz presente em sua programação, tal qual um simulador social, oferecendo uma variedade de jogabilidades a um game de ação/aventura. De acordo com Dijkinga, Souza e Ferrari (2017, p. 13), a série GTA apresenta um roteiro livre, sem início e sem fim, contando “a história apenas do momento em que decorre o jogo, não se diz sobre o que ocorreu antes desse período, e nem o que ocorrerá depois, e na história contada durante o jogo, o game ainda dá ao jogador a possibilidade de fazer algumas escolhas”. As lacunas narrativas são preenchidas de acordo com a imaginação de quem está no controle, sem a exigência de seguir o enredo apresentado no game, com a opção de construir seu próprio caminho. Mesmo que não haja a necessidade de completar a trama, ela é aberta, “possibilitando também que o

jogador conclua apenas fragmentos da história, não conclua nunca, ou conclua, mas verá que não há um fim do personagem, mas sim apenas um ciclo da vida do mesmo” (DIJKINGA *et al*, 2017, p. 13). Esta liberdade de ações dentro de GTA V, o aproxima da rotina de um dia a dia banal ao inserir momentos cotidianos e tempos mortos dentro da narrativa.

No que diz respeito ao desenvolvimento da trama, qualquer enredo que ofereça ao jogador a escolha de mudança significativa, é uma narrativa com dicotomias conforme sugere Hansen (2022). Para o autor, os videogames utilizam desta capacidade de ramificações de forma eficiente, fazendo com que o jogador se sinta empoderado para mudar o curso da história. E é justamente através desta autonomia que exige a participação ativa no desenrolar da trama que se obtém um apego único e pessoal, dialogando de maneira significativa e íntima com o interator. Segundo Hansen (2022, p. 81, tradução nossa⁶³), um tema é um conceito, lição ou mensagem explorada ao longo de uma obra literária, cuja característica fundamental é a sua universalidade, ou seja, “são ideias que não se aplicam apenas aos personagens e eventos específicos de um livro ou peça, mas também expressam verdades mais amplas sobre a experiência humana que os leitores podem aplicar às suas próprias vidas”. Para o autor, um bom enredo é aquele que força um personagem a confrontar verdades desconfortáveis e a mudar, porque quer aprender e planejar o futuro. Ao se projetar para um avatar, o jogador se enxerga naquela história, evoluindo junto com os personagens. As narrativas nos jogos digitais vêm se tornando mais complexas ao longo das décadas, desde uma simples animação de um macaco gigante sequestrando uma garota, como em *Donkey Kong* (1981), até jogos carregados de textos literários, como o RPG *Disc Elysium* (2019), com seus diálogos filosóficos, políticos e psicológicos. No caso de GTA V, é apresentada uma estética narrativa mais inspirada no cinema, com suas mudanças de câmeras, *cutscenes*, diálogos e trama do gênero de assalto.

O aspecto interativo constante dos videogames faz com que não necessitem de uma história para entreter o jogador. Jogos clássicos como *Pac-Man* (1980) ou *Tetris* (1985) não precisaram de um contexto narrativo para fazerem sucesso. Segundo Hansen (2022), a jogabilidade de um game deve ser divertida, não necessariamente

⁶³ One key characteristic of literary themes is their university, which is to say that themes are ideas that not only apply to the specific characters and events of a book or play but also express broader truths about human experience that readers can apply to their own lives.

baseada na trama. De acordo com o autor, “o que gera uma história poderosa é quando um protagonista está em uma situação desafiadora, luta com o que é mais importante para ele e toma decisões difíceis que fazem a narrativa avançar” (HANSEN, 2022, p. 56, tradução nossa⁶⁴). Rodrigo Barbosa (2021) corrobora, alegando que aspectos dos videogames como avanços e retrocessos, curvas de aprendizado, satisfação ao completar os objetivos, variedade de ações possíveis, são partes indivisíveis da experiência de jogo, não há a necessidade de mistérios ou segredos para instigar a curiosidade do jogador.

Nos simuladores sociais ou nos games que tratam de atividades mundanas do dia a dia, a história fica a segundo plano, direcionando a jogabilidade para tarefas cotidianas como caminhar, trabalhar, comer ou dormir. No entanto, não é pela ausência dos moldes da narrativa tradicional aristotélica que o jogo não carrega significados e valores. Hansen (2022) cita *The Sims*, que, à primeira vista, é sobre construir casas, vidas felizes e narrativas pessoais para os personagens. No entanto, à medida que o tempo avança, é perceptível que os relacionamentos são o cerne do jogo. São os itens que se compra, as carreiras escolhidas e as dinâmicas interpessoais com os outros personagens: “quanto mais o foco estiver nessa parte crítica da história, mais significativo ela será para você como jogador quando esses relacionamentos mudarem” (HANSEN 2022, p. 84, tradução nossa⁶⁵). Quanto mais a história explora os sentimentos frente aos conflitos da jornada, mais facilmente o público entra na cabeça dos personagens e vivem a luta como se fosse sua própria. Em um game, uma boa narrativa força o protagonista a confrontar verdades desconfortáveis e, uma vez que ele aprende algo, o jogador também o faz.

Um personagem verossímil é aquele que vive de acordo com as adversidades que o impede de atingir seus objetivos impossíveis. O importante é como ele passa por uma mudança interna devido aos impactos do enredo e como isso o afeta. As histórias acabam dependendo de um ingrediente especial: o conflito interno, como o protagonista sente e pensa sobre os acontecimentos, suas emoções, o que Hansen (2022) chama de “verbos acima do pescoço”, em oposição aos “verbos abaixo do pescoço”, que estão relacionados à atividade física do personagem. Para o autor, jogos sem “verbos acima do

⁶⁴ What generates a powerful story is when a protagonist is in a challenging situation, struggles with what matters most to them, and makes hard decisions that progress the narrative forward.

⁶⁵ The more the focus is on this critical part of the story, the more meaningful it is to you as the player when those relationship change.

pescoço” geralmente não são narrativos, dando mais significado à ação dinâmica. De acordo com estas colocações de Hansen (2022), pode se pensar os jogos de simulação social como aqueles que lidam mais frequentemente com “verbos acima do pescoço”, que enfatizam as emoções dos avatares, em detrimento de uma história concreta, deixando lacunas narrativas para que o jogador as preencha. No caso de GTA V, há uma oscilação entre os dois, apresentando momentos mais narrativos e outros mais dinâmicos, representados pelos eventos banais e as missões de ação.

5.5 Avatar

Outro fator que auxilia no processo imersivo é a identificação com o avatar do jogo. Isto ocorre de forma mais natural quando elementos do cotidiano funcionam como intermediários: um ser humano comum, que não possui nenhum tipo de superpoder ou tecnologia de ficção científica é mais próximo da realidade do interator. A partir do momento que se tem uma representação visual dentro da narrativa, se tem uma extensão virtual do corpo. Para Caio Túlio da Costa (2018, p. 946), “não é apenas um deslocamento do jogador para o universo fictício, mas é também o reflexo da participação naquele mundo fantástico, onde se tem empatia pela narrativa, objetivos e opções oferecidas pelo jogo.” Segundo o autor, “é imprescindível que a narrativa seja forte o suficiente para prender o jogador em sua história, no sentido em que as opções de ações, ofertadas pelo jogo, façam com que o indivíduo acredite que essas opções são suficientes e possíveis dentro dessa realidade fictícia” (COSTA, 2018, p. 945). Ainda segundo Costa (2018, p. 944), imersão é compartilhar os sentimentos dos avatares, “o fato de sentir alegrias, dúvidas, tristezas e até raiva, por exemplo, podem ser originados, inicialmente, do que as próprias personagens presentes em uma narrativa estão sentindo”. É importante ressaltar que os games como elemento cultural tem o potencial de contribuir para o desenvolvimento social, cognitivo e afetivo dos jogadores. A proximidade com um personagem que é controlado, capaz de modificar o universo a qual pertence, estreita a distância entre o real e virtual, potencializando a imersão e facilitando a passagem para o estado de *flow*.

Os protagonistas em GTA V são mais do que aparentam, funcionando como representações de aspectos do mundo ocidental e do universo do crime. Michael é a encarnação do “sonho americano” corrompido, vivendo entre o seu passado criminoso

nostálgico e o desejo de redenção, ao tentar se tornar um bom “pai de família”. Franklin saiu dos bairros pobres de Los Santos e almeja a rápida ascensão econômica através de golpes altamente lucrativos, mesmo que conflitem com suas lealdades da periferia. Trevor representa o caos da liberdade irrefreada, personificando os impulsos mais violentos da sociedade estadunidense, uma figura trágica que é movida pela solidão, raiva e desilusão. Os “defeitos” presentes nestes personagens os trazem para o mundano, facilitando a identificação com o jogador. Estas características morais e de personalidade dos protagonistas expõem as verdades sobre a experiência humana a que se refere Hansen (2022). Conforme aponta o autor, o jogador pode aplicar a realidade fictícia à sua própria vida. GTA é uma série notória por trazer violência em sua narrativa, mas também apresenta reflexões sobre aspectos políticos e culturais da sociedade estadunidense, fomentando a crítica em seus consumidores. Esta aproximação entre vida real e virtual, mediada pelo banal cotidiano, facilita na transmissão das mensagens e da problematização de seu conteúdo.

Ao analisar a série *The Sims*, Woodcock (2020) discute sobre a simulação da vida cotidiana, incluindo as suas lógicas neoliberais incorporadas como, por exemplo, a cultura do consumo como fórmula de bem-estar. Bobany (2008), alega que nestes games é possível a criação de versões lendárias dos jogadores e o sucesso da franquia está intimamente ligada a esta capacidade de representação mais próxima da vida real. Os ajustes visuais que fazem com que o personagem se assemelhe ao interator, mesmo que tecnicamente limitados pelos gráficos, está diretamente ligado ao sentido de “ideal”, da mesma forma como acontece nos filmes. Assim como “atores são maquiados e a película final é retocada para acentuar certas qualidades e ocultar defeitos, os designers que trabalham em um jogo fazem seus próprios retoques a fim de apurar nossa interação e identificação com determinado protagonista” (BOBANY, 2008, p. 58). Woodcock (2020) ainda discute sobre os jogos de RPG, como *Dungeons & Dragons*, que envolvem aspectos de simulação, permitindo que o jogador se enxergue no corpo de outro personagem, refletindo seus sentimentos e modo de agir, incluindo a rotina cotidiana.

Os protagonistas em uma narrativa de jogo digital são o meio pelo qual se exerce a interatividade. Este personagem geralmente é uma entidade concreta e perceptível, que espelha aspirações e desejos do interator. Bobany (2008) afirma que estes são os herdeiros dos heróis épicos mitológicos. Segundo o autor, “da mesma forma que a

literatura iniciou seu caminho com as lendas, migrando para os mitos e, finalmente, estabelecendo imitações da realidade, não é totalmente inconcebível que encontremos a mesma progressão natural dos jogos” (BOBANY, 2008, p. 79). Os primeiros protagonistas na história dos videogames eram simples e, muitas vezes, abstratos, de difícil identificação imediata, representando mais uma ideia, um conceito de personagem. Os jogos mais modernos apresentam avatares complexos, tanto narrativamente quanto visualmente, facilitando o apego do interator. De acordo com Bobany (2008), é possível observar claramente o fenômeno de imersão nos personagens quando o jogador descreve as suas ações virtuais como se fossem próprias dele, utilizando o “eu” ao invés de “ele” – “eu” morri, “eu” pulei, “eu” matei.

Para Arthur Bobany (2008), é no desenvolvimento dos antagonistas e aliados que a autonomia criativa dos artistas é encontrada. Esta liberdade é o que diferencia os protagonistas dos demais personagens. Segundo o autor, em um game, o vínculo a princípios básicos é que fazem com que o jogador se identifique com o avatar e se sinta no controle. Da mesma maneira, o cenário também está vinculado à ideia de interação e exploração. De acordo com o autor, a interatividade acaba deixando a narrativa e o enredo a segundo plano. Bobany (2008, p. 147) afirma que a forma como o jogador se manifesta em uma narrativa dentro de um game “é que de fato determina o âmago do mesmo, e provém uma experiência mais forte do que a compreensão da narrativa em si, ao ponto que muitos jogos não possuem narrativas elaboradas (e alguns até mesmo não possuem narrativa alguma)”. Naturalmente, a interatividade leva a uma maior imersão, potencializada ainda mais pela presença de elementos comuns entre o real e o virtual, provocando um maior investimento por parte do jogador. Ainda para Bobany (2008), esta interação presente nos videogames também os livra das obrigações narrativas para manter o interesse de seu público, conferindo uma liberdade que proporciona inúmeras possibilidades.

Enquanto se vivencia uma narrativa que compele que o participante a conclua, ele se vê como protagonista. Torna-se emocional quando os eventos que ocorrem ao personagem são significativos para ele porque são significativos para o público. Os conflitos internos dos protagonistas são formados a partir dos desafios apresentados ao longo da narrativa e, quanto maior a frequência com que a história aborda os seus sentimentos e pensamentos, mais fácil é para o público entrar no personagem e sentir as

lutas como se fossem suas próprias. Segundo Hansen (2022, p. 255, tradução nossa⁶⁶), “se está lendo um livro, ouvindo uma história ou assistindo a um filme, você habita a visão de mundo do protagonista”. De acordo com o autor, neurologicamente, as partes do cérebro que estão ativas durante o desenrolar de um conto épico, são as de um participante, não as de um observador e o tema seria um dos motivos pelos quais o público, por diferentes razões, gosta dos enredos. Hansen (2022) conclui alegando que as histórias evoluíram como uma forma de nos ensinar, e que é muito mais pessoal se pudermos nos enganar e vivenciar os eventos da narrativa como se fossem nossos.

Os jogos digitais permitem a interpretação de um personagem, personificado pelo avatar, indo além de meramente contar uma história. De acordo com Flanagan e Nissenbaum (2016, p. 20), a imersão sofre um efeito distinto, quando “jogadores controlam ativamente e se identificam com personagens jogáveis, e suas ações tipicamente moldam situações dentro da experiência do jogo”. Para as autoras, é neste aspecto que os videogames se diferem de filmes ou televisão. Além da tomada de perspectiva, onde se encarna um protagonista, a oferta de um envolvimento dinâmico da mídia através de esforço, atenção e *feedback* cativa os jogadores ao redor do mundo. Apesar de se implicarem em tiroteios, assaltos e perseguições, os “anti-heróis” de GTA V não possuem superpoderes ou habilidades especiais, são pessoas comuns envolvidas em aventuras perigosas. Além de explorar este aspecto cotidiano nas inserções de momentos banais, como os citados nas categorias de análise, este jogo também explora o aspecto trivial de seus personagens, com suas rotinas, defeitos e banalidades, se aproximando mais do universo real dos jogadores.

Protagonistas de aparência mundana auxiliam o processo de identificação com o interator, conforme afirma Bobany (2008), que aponta um fato sobre a cultura moderna: a descrença na figura do “herói”. De acordo com o autor, as ferramentas de comunicação e a modernidade expuseram publicamente as falhas de entidades entendidas como “superiores”, como políticos e celebridades, fazendo a transição do status de herói para o sujeito comum. Conforme explicitado no segundo capítulo desta tese, houve épocas dentro da História da Arte em que a vida cotidiana era mais valorizada e em outros momentos em que foi menos valorizada. Segundo Bobany (2008, p. 60), existe um motivo

⁶⁶ If you are reading a book, or hearing a story, or watching a movie, you inhabit the worldview of the protagonist.

da ausência do protagonista banal em determinados segmentos da história: “podemos explicar a falta desse tipo de personagem nos mitos clássicos, pois muitos deles foram concebidos ligados à religião e a preceitos morais fortes, que defendiam uma clara distinção entre bem e mal”. Esta mudança cultural proporcionada pela modernidade, fez com que os personagens comuns parecessem mais plausíveis, com suas qualidades e defeitos ordinários.

Um tipo de protagonista herói abordado por Bobany (2008), é o sujeito mundano, em aparência e ações, sem poderes extraordinários ou características físicas distintas. Segundo Bobany (2008, p. 50), “este personagem comum, que se envolve em eventos globais, fortalece ainda mais o sentimento de que as habilidades e o intelecto do jogador, e não os do protagonista, definem seu sucesso no jogo”. O autor cita como exemplo a série GTA, que coloca os personagens banais em ambientes mundanos e, também, o caso de games de *survival horror*, onde heróis comuns costumam ser inseridos em um cenário ordinário, porém distorcido, como uma cidade infestada de zumbis, alienígenas ou fantasmas. Jogos como os das franquias GTA e *The Sims*, oferecem uma noção inicial de como seria um jogo que tratasse do sujeito comum envolvido com situações cotidianas banais. De certa maneira, os jogos digitais permitem a criação de heróis personalizados, mesmo que sejam mundanos, refletindo os desejos do jogador.

Existe um outro aspecto importante no que diz respeito ao avatar controlado pelo jogador: a sua customização. Em GTA V, a customização no modo história é limitada a tatuagens, roupas, cabelo e barba, obedecendo a um modelo pré-estabelecido em sua programação de aparência dos avatares. No entanto, no modo *online*, personalização é mais livre, podendo ser alterados o rosto e gênero do protagonista. Outros games, como os da franquia *The Sims* ou os da série de RPG retrofuturista de mundo aberto *Fallout*, podem oferecer mais opções de customização, permitindo que o jogador altere as características visuais do avatar para deixá-lo mais próximo de seu desejo. Esta é uma estratégia de busca do envolvimento com o jogador, pois, quando há a possibilidade de, durante a “criação da personagem ou ao longo do jogo, mudar as roupas, corte de cabelo, acessórios, equipamentos, armas e posses (casas, carros, investimentos) dos protagonistas, nós nos apegamos a essas opções de jogo com um forte sentimento de posse” (BOBANY, 2008, p. 51). É aqui que é possível analisar as customizações como expressões “subconscientes de nossos desejos, nosso eu interior, que, no mundo dos

games, não encontra a mesma dificuldade de expressão que na vida real” (BOBANY, 2008, p. 54). A customização dos personagens aproxima o universo real e o fictício, possibilitando uma representação do próprio jogador dentro do game, o inserindo como protagonista, tanto em comportamento, quanto em aparência.

O trabalho de Berislav Šporčić e Renata Glavak-Tkalić (2018) mostra que a experiência de imersão e a possibilidade de criação de um avatar que represente o “eu” ideal, ajuda os jogadores a criarem uma identidade mais clara de si mesmos. Os autores apontam que a exposição aos videogames provoca a redução das emoções negativas, graças à identificação com o personagem. Este sentimento de bem-estar remove as discrepâncias entre o real e o ideal, acompanhado pelas experiências positivas, “que então contribuem para maior prazer nos videogames e maior motivação intrínseca quando há uma correspondência entre a impressão que o jogador tem de si mesmo e seu conceito de seu eu ideal durante a exposição ao jogo” (ŠPORČIĆ e TKALIĆ, 2018, p. 9, tradução nossa⁶⁷). Segundo os autores, a identificação com o avatar e a interação online com comunidades gamers podem ser vistas como uma forma de escapismo. Estes processos, de potente imersão, levam ao estado de *flow* abordado por Csikszentmihalyi (2008), que também considera o prazer se tem em jogar, por todos os seus aspectos, sejam de beleza audiovisual ou de desafio estimulante. De acordo com Šporčić e Tkalić (2018), ser um membro de algum grupo gamer contribui para a formação da identidade social, podendo funcionar em um sistema duplo de identificação, engajando *online* como jogador durante as partidas e *offline*, integrando uma comunidade. O potencial imersivo de se controlar um personagem que altera um universo virtual e a possibilidade de interação online favorecem o escapismo, prendendo o jogador em um estado de concentração máxima. O personagem, cotidiano ou não, está representando o jogador, sendo uma extensão de sua vontade e, geralmente, mais preparados para solução de problemas.

5.6 Objetivos

Os jogos digitais que tentam simular a rotina cotidiana muitas vezes não possuem objetivos claros que estabelecem metas e desafios para que os jogadores as concluam.

⁶⁷ [...] which then contribute to enhanced enjoyment in video games and higher intrinsic motivation at the moment when there is a match between a player’s impression of himself and his concept of his ideal self for the duration of game exposure.

Simuladores sociais tendem a apresentar missões com tarefas mais alinhadas com eventos da vida comum, como investir em carreira, socializações, amizades, aquisição de bens ou simplesmente sobreviver com conforto. As atividades cotidianas em GTA V, presentes nas categorias de análise deste estudo, dificilmente conferem algum tipo de recompensa prática e objetiva, que possa compelir o jogador a concluí-las, como itens, dinheiro, veículos ou pontos extras. No entanto, a variedade de opções de jogabilidade que o game oferece estimula o jogador a explorar as possibilidades dentro do mapa aberto, com inserções de tempos mais rotineiros como opção de intervalo entre as missões principais. Além disso, os eventos do cotidiano que são significativos para o avatar, também o são para o jogador, conforme afirma Hansen (2022). Em um título que envolve mais a ação dinâmica, a presença dos eventos banais parece destoar do resto do gênero, mas esta é proposta do jogo também, simular a vida comum acrescentando uma camada extra de realismo à narrativa.

Segundo Rodrigo Barbosa (2021), o acúmulo de transformações geradas pelas ações do jogador em uma determinada partida, confere um “sentido de progressão”. Esta progressão é entendida como um “conjunto de elementos que, em dado momento, resumem e descrevem a diferença de estado de quem joga em relação ao modo como iniciou determinado jogo” (BARBOSA, 2021, p. 68). Pontos, avanço de fases, mudanças visuais do avatar, itens conquistados, cinemáticos que avancem a narrativa, são apenas alguns exemplos de maneiras de exibição de progressão em jogos digitais. Barbosa (2021, p. 58) investiga os simuladores de caminhada⁶⁸ (*walking simulator*) e sua premissa de descoberta e exploração, que trata da “reunião de elementos dispersos que buscam criar paulatinamente níveis de significado mais intensos e ricos aos lugares, pessoas e objetos encontrados – normalmente, vestígios deixados por eventos e personagens agora inacessíveis”. Neste tipo de jogo, é comum que não existam muitos outros personagens para se interagir ou para unir as lacunas narrativas, deixando esta tarefa a cargo do jogador. É no tipo de game mais focado mais na perambulação de um ambiente para o outro, que se apresenta a dificuldade de compreensão sobre “como os simuladores de caminhada se encaixam no suporte habitual de concepção dos jogos digitais, quando os obstáculos e adversários escolhidos por eles são tão diferentes daqueles que normalmente

⁶⁸ Os simuladores de caminhada ou *walking simulator*, são jogos que se pautam na movimentação e interação com o cenário, geralmente com perspectiva em primeira pessoa e sem mecânicas de combate ou de vitória/derrota.

se encontra em outros jogos” (BARBOSA, 2021, p. 58). O autor sugere a divisão do entendimento do conceito de jogo entre confronto e conflito, e suas diversas intensidades. A ressalva é que a explicitação de um conflito na narrativa não é imprescindível para o estabelecimento do jogo, mesmo que a presença do confronto seja fundamental.

O aspecto corriqueiro e banal dos simuladores de caminhada tensiona os conceitos mais tradicionais acerca da definição dos games e o ato de jogar não acontece apenas na busca por progressão e vitória. O sistema baseado em regras com resultados quantificáveis e variáveis só se efetiva se as regras definem, “adequadamente, uma forma de confronto que seja compreendida por quem joga, capaz de ser manipulada por essa pessoa e dentro da qual seja possível intuir ou determinar possíveis resultados para as ações realizadas, no curto e longo prazo de ação” (BARBOSA, 2021, p. 120). Somente após este entendimento, é possível afirmar que um jogador se esforça pelo resultado, compreendendo os objetivos e as formas de cumpri-los. Barbosa (2021) ainda afirma que o confronto é essencial para se falar em jogo, corroborando com a ideia de Hansen (2022), que alega que uma narrativa bem-feita é o que cativa o jogador, admitindo também, que o conflito interno é o ingrediente essencial para uma boa história. Os videogames tradicionalmente estabelecem os objetivos de forma sistematizada, codificando ações de enfrentamento entre o interator e os desafios. Naturalmente que se trata de uma mídia que inova a cada geração de consoles, tensionando os limites da conceituação do termo “jogos digitais”. Consequentemente, títulos inovadores vão surgindo, como o simulador de caminhada analisado por Barbosa (2021), *Gone Home*⁶⁹ (2013), questionando definições anteriormente estabelecidas. Este tipo de jogo se caracteriza pela ênfase na narrativa e pela liberdade de exploração, se sobrepondo aos embates diretos, tradicionalmente apresentados como desafios.

O uso do tempo cotidiano e a possibilidade de flunar livremente pelo cenário em GTA V, podem ser somados aos objetivos tradicionais, como sobreviver, evoluir o avatar, destruir inimigos e vencer, oferecendo uma renovação na apresentação de confrontos na trama. A vontade do jogador de perambular pelo ambiente virtual não é uma simples ação de deslocamento, é um ato de exploração, uma vez que a errância

⁶⁹ *Gone Home* é um jogo do gênero simulador de caminhada (*walking simulator*), com perspectiva em primeira pessoa, em que o jogador controla Katie, que, após anos fora, retorna para sua cidade natal e encontra a casa de sua família desabitada. Não existem objetivos bem definidos, cabendo ao jogador explorar o cenário, encontrando pistas do que aconteceu com os familiares da protagonista. A maior parte da jogabilidade se concentra em circular pelo mapa investigando e interagindo com objetos e anotações.

pressupõe a atenção aos detalhes do cenário. Os objetivos em GTA V são traduzidos nas missões principais e secundárias, que são o motor da narrativa e da construção de personagens. Os eventos banais mostrados nas categorias de análise também carecem de tarefas claras e recompensas, com exceção dos minijogos, que atendem às tradicionais relações de desafios dos games. Estes momentos ordinários também não provocam nenhum prejuízo, existindo como parte da simulação da vida ordinária daqueles personagens. Woodcock (2020) chama a atenção para os tipos de histórias possíveis na franquia *The Sims*, sem objetivos claramente definidos, cabendo ao jogador cuidar do bem-estar dos personagens jogáveis e preenchendo as lacunas narrativas com a própria imaginação. Este estilo de jogabilidade também se faz presente em GTA V, mesmo que não seja voltado para isto. Apesar de os protagonistas participarem de missões cinematográficas de ação, existem momentos em que estão atuando em atividades cotidianas comuns ao dia a dia do jogador, transitando entre os gêneros de ação e simulador de vida.

5.7 Cotidiano

As atividades banais do dia a dia, envolvem as pessoas em pequenos padrões de comportamento, quase automáticos, livres de recompensas e que possuem funções necessárias para a vida. De acordo com Csikszentmihalyi (1985, p. 141, tradução nossa⁷⁰), “esses padrões podem incluir movimentos idiossincráticos, devaneios, fumar, conversar com pessoas sem um propósito expresso ou atividades mais claramente definidas, como ouvir música, assistir televisão ou ler um livro”. Para o autor, comportamentos cotidianos triviais são importantes não apenas porque são prazerosos em si mesmos, mas também porque facilitam o envolvimento com ocupações mais estruturadas, como desenhar durante uma aula, fumar para ajudar a se concentrar ao escrever ou sonhar acordado. Da mesma maneira, o ato de jogar um game também favorece o estado de *flow*, onde o jogador, ao interagir constantemente com o que se passa na tela, se vê absorvido naquela atividade. O processo de imersão é essencial aqui, pois facilita o mergulho e investimento do interator.

⁷⁰ These patterns may include idiosyncratic movements, daydreaming, smoking, talking to people without an expressed purpose, or more clearly defined activities like listening to music, watching television, or reading a book.

Além do objeto de pesquisa, outros títulos também podem servir para se pensar o banal cotidiano, cada um dentro de seu contexto e investimento neste tema. Conforme afirmam Flanagan e Nissenbaum (2016), os videogames revelam valores e crenças de designers e jogadores e, ao mesmo tempo em que a série GTA aborda a violência e o caos, também levanta questões comportamentais relevantes. As publicidades, os diálogos, os personagens, o conteúdo da rádio, TV e cinema, suscitam questionamentos, muitas vezes de forma satírica, utilizando o humor e estereotipizações para aguçar a crítica à sociedade estadunidense. Woodcock (2020) discute as lógicas neoliberais na série *The Sims*, que atendem a ideias de mais conforto por um preço maior e precarização do trabalho. Jogos de futebol, por exemplo, costumam explorar algum tipo de simulação de gestão de carreira ou de imagem do atleta, apresentando aspectos do mercado de jogadores e acrescentando mais realismo e variedade na jogabilidade.

Conforme já abordado anteriormente, GTA V é um jogo de ação que oferece os momentos de banalidade nos intervalos entre as missões. A exclusividade reside na quantidade de atividades que envolvem o cotidiano, a ponto de possibilitarem a renúncia durante horas da ação dinâmica proposta pelo gênero do jogo. A presença constante destes elementos ordinários acaba sendo uma marca do título. Esta frequência não é tão comumente encontrada em jogos do estilo, fazendo com que *Grand Theft Auto* seja uma das exceções, junto com alguns outros títulos, incluindo os da *Rockstar Games*, como os já citados, *Red Dead Redemption 2* e *Bully*. Naturalmente que os simuladores sociais, por exemplo, trabalham justamente com esta temática do banal, fazendo das situações cotidianas o tema principal que conduz o jogador ao longo do game. Outros títulos que envolvem ação dinâmica podem apresentar situações semelhantes às aquelas explicitadas nas categorias de análise, mas é incomum que sejam tão carregados de eventos ordinários, muito frequentemente se limitando apenas às customizações de personagens e itens.

Em títulos de RPG, é mais comum encontrar a inserção de momentos banais durante a ação aventureira, embora, geralmente, de forma menos ampla quanto em GTA V. O próprio estilo do gênero se propõe a uma maior imersão, com um perfil mais social e menos competitivo, contando com histórias elaboradas e extensa construção de personagens. A natureza mais narrativa dos games de RPG favorece o aparecimento do cotidiano, que funciona, também, como intervalo na ação. Alguns jogos procuram equilibrar os eventos banais com o combate dos personagens, como os da série *Persona*,

iniciada em 1996, que trabalha com a jogabilidade dividida entre a rotina de um estudante secundarista e a batalha contra entidades sobrenaturais. Frequentar as aulas, construir laços sociais com os NPCs, ir ao cinema ou frequentar restaurantes, têm o mesmo peso que as lutas por turnos⁷¹. Embora não seja tipicamente de mundo aberto, apresentando mapas mais limitados, a franquia *Persona* se assemelha a GTA no sentido em que trabalha tanto o lado de simulação social quanto o de ação com batalhas e objetivos definidos.

A proposta de *Grand Theft Auto V* de expandir suas possibilidades de interação certamente foi influenciada por seus antecessores, que iniciaram as ideias de mundo aberto. Um dos primeiros a apresentar um elemento chave deste tipo de jogo foi *Colossal Cave Adventure* (1976), que, embora fosse na forma de texto, inaugurou o conceito da concessão de liberdade para se explorar um espaço virtual. Em 1984, *Elite* trazia a proposta da exploração espacial, abraçando o conceito de mundo aberto e permitindo ao jogador investigar livremente um vasto universo, sem objetivos sequenciais. O primeiro título da famosa franquia, *The Legend of Zelda* (1986), popularizou os grandes mapas abertos, com diversos segredos e perigos a serem superados, permitindo a exploração não linear. *Little Computer People*, de 1985, introduziu a simulação de um personagem e suas atividades cotidianas dentro do espaço livre de uma residência. Estes exemplos ajudaram a consolidar os conceitos de mundo aberto que iriam, a partir de 1997, se incorporar a toda a franquia GTA, passando a influenciar muitos outros títulos.

A liberdade de vagueação concedida na ideia de mundo aberto, favorece a inserção de momentos cotidianos, que estimulam a exploração de todo o cenário e as possibilidades da programação. Os eventos banais não influenciam no ritmo da narrativa, a menos que seja a vontade do jogador. A maneira como os já citados, *Lemonade Stand* (1973), *Gossip* (1983) e *Little Computer People* (1985) tratam o cotidiano, inspiraram qualquer simulador social moderno, presente também em outros gêneros, como o de ação/aventura de GTA V. A tradição de abordar a vida cotidiana nos videogames é antiga, iniciando-se na década de 1970, ainda com jogos em texto. O cotidiano foi aos poucos se inserindo nos outros gêneros, como ferramenta de aproximação com o jogador, simulação

⁷¹ As “lutas por turnos” são, nos videogames, um sistema de combate resolvido através de menus com várias opções de curso de ação. Cada participante da batalha age sequencialmente, em turnos. Este sistema de combate é diferente da “luta em tempo real”, como em GTA V, que exige a reação sincrônica do jogador ao que acontece na tela.

da vida, acentuação do realismo e oferta de variedade de jogabilidades. A alternativa de mudança de tom durante a partida de um jogo de ação não é uma tradição, sendo mais frequente, principalmente, após a quinta geração de consoles que, nos anos 1990, passou a contar com os CDs e sua capacidade de armazenamento de dados maior do que dos antigos cartuchos. Por consequência, novas possibilidades na programação surgiram, revolucionando mais uma vez esta mídia.

A abordagem do banal nos games não é novidade, assim como o conceito de mundo aberto. No entanto, a franquia GTA vem realizando a fusão entre simulação do cotidiano, ação dinâmica e narrativa cinematográfica de maneira singular, estabelecendo novos padrões de qualidade a cada título lançado no mercado. Os mapas não se tornaram apenas um lugar para a circulação do avatar, mas um cenário vivo e dinâmico, circundado por diversas oportunidades de interação e possíveis eventos aleatórios que oferecem o retorno para a atividade dinâmica. A opção de renúncia da narrativa tradicional para viver tempos mortos se torna outra proposta do game também, que passa de um formato de ação/aventura para um simulador social, sem qualquer prejuízo.

O cotidiano se apresenta nos videogames, assim como nas demais artes, exercendo diversas funções. Ofertando uma mistura de continuidade, normatividade e eventos mundanos banais, o comum se estabelece na ficção como uma aproximação entre a vida real e a virtual. Alguns tipos de games buscam tornar jogáveis, por meio de missões, eventos que ocorrem no dia a dia ordinário do sujeito comum. Os simuladores sociais, por exemplo, estabelecem tarefas a cumprir que recompensam com o bem-estar do avatar. Os objetivos, tão importantes em um game conforme apontam Barbosa (2021) e Hansen (2022), não precisam ser claros e explícitos para que o ato de jogar aconteça. Autores como Flanagan e Nissenbaum (2016) e Woodcock (2020) concordam que os games carregam significados profundos e o cotidiano auxilia na transmissão de mensagens. Segundo Bobany (2008) e Hansen (2022), uma história bem conduzida também contribui neste processo, mesmo que não obedeça aos preceitos da narrativa aristotélica clássica. A colaboração do interator na construção da trama confere um aspecto único, participativo e potencializado ainda mais pelo processo de personificação do avatar. A partir do momento em que o protagonista em um jogo passa por mudanças ou conflitos, o jogador também o faz, conforme afirmam Hansen (2022) e Bobany (2008). A profundidade imersiva da perspectiva em primeira pessoa abordada por Woodcock (2020) e Costa

(2018), coloca o interator na perspectiva do personagem, utilizando um recurso visual e sonoro, por meio do áudio posicional, facilitando o mergulho imersivo para o estado de *flow*, proposto por Csikszentmihalyi (1985).

Os autores citados se unem a outros, como Juul (2019), Huizinga (2000), Santaella (2004) e Gasi (2022), para destacar a importância da interação que leva à imersão, característica tão distintiva dos videogames. Os jogos digitais se consolidaram como uma potente mídia, capaz de prender facilmente o jogador em um estado de *flow* por horas. Os vários aspectos descritos aqui, podem se combinar para acentuar o processo imersivo nos videogames. A interação constante coloca o jogador como parte integrante na construção da narrativa, enxergando-se através do avatar, que tem grande influência dentro aquele universo virtual. Outros fatores como o ponto de vista, gráficos realistas, uma boa história ou eventos ordinários de fácil identificação, podem potencializar ainda mais a imersão. O estado de concentração *flow* descrito por Csikszentmihalyi (2008) é a consequência de se interagir com uma mídia tão cativante, que se empenha em seduzir e manter a atenção do jogador constantemente. Estes elementos se somam em GTA V para transmitir a ideia de um ambiente verossímil, imersivo, vivo e identificável. Isto não acontece apenas na maneira de falar e na aparência dos personagens espalhados pela cidade, mas na inserção de tempos banais dentro de uma história de ação e aventura.

Apesar de serem historicamente marcados pela ação responsiva sincrônica, os videogames conseguem oferecer interações de atividades cotidianas e até mesmo tempos mortos que possam entreter o jogador. Isto é possível devido a complexidade desta mídia, capaz de se apresentar de diversas maneiras. É importante considerar os motivos que atraem o jogador para o banal, fazendo com que renuncie a ação dinâmica para experimentar virtualmente eventos do dia a dia ordinário. Conforme citado, vários elementos trabalham juntos para captar a atenção do jogador, que se insere em um atraente cenário, modificado por meio de suas escolhas. Algumas pesquisas podem auxiliar no entendimento da preferência do público *gamer*, que também se interessa pela simulação da vida real.

Em seu artigo, Machado, Santuchi e Carletti (2021) demonstram que o mercado dos jogos digitais também busca simuladores para fins profissionais e de treinamento, impulsionando os estudos de campo e o desenvolvimento de títulos deste estilo. Para os autores, “estudos realizados na universidade americana de Denver revelam que o videogame é capaz de treinar o raciocínio humano e suas aplicações no cotidiano,

tornando possível melhorar o desempenho de um profissional em seu ambiente de trabalho” (MACHADO, SANTUCHI e CARLETTI, 2021, p. 7). A expansão do mercado de jogos digitais também amplia a demanda pelos *serious games*⁷², que utilizam a simulação da rotina cotidiana com foco no aprendizado. Esta ampliação comercial acaba originando jogos mais voltados ao entretenimento, como a franquia de pilotagem de aviões *Microsoft Flight Simulator* (1982-2024), que se iniciou a partir de *softwares* para treinamentos profissionais.

Procurando traçar um perfil de preferências em seu estudo sobre demanda e oferta no mercado dos jogos digitais, Marcos Dias (2015) entrevistou os frequentadores da sétima edição da Brasil Game Show de 2014, maior feira de games da América Latina. A grande maioria dos entrevistados enxergam os videogames como uma atividade prazerosa e possibilidade de escape do estresse do dia a dia. O autor afirma que “além de ser uma fonte de entretenimento e diversão (com 18% e 47% de representação nessa pesquisa, respectivamente), os jogos eletrônicos também se mostram efetivos como meios de ligação social, podendo reunir pessoas para eventuais partidas” (DIAS, 2015, p. 38). Apesar de se tratar de uma pesquisa com mais de uma década, ela aponta para uma tendência, que é demonstrada pelo sucesso de jogos online como GTA V e sua modificação GTA RP que, durante os anos de Covid-19, se tornou uma alternativa ao isolamento social. O aspecto mais cotidiano e sem tantos conflitos de GTA RP conseguiu atrair outro perfil de jogadores, que procuravam um jogo menos competitivo, mais pacífico e amigável para a socialização. Apesar da pequena e seletiva amostra na pesquisa de Dias (2015), um apontamento começa a se formar, indicando o propósito de se escolher controlar um avatar que vive o cotidiano virtual. Os videogames operam como instrumento de conexão social entre os jogadores que, muitas vezes, iniciam uma partida não pelo jogo em si, mas pela possibilidade de convivência dentro daquela comunidade. Neste sentido, situações que exigem menos concentração, como as levantadas nas categorias de análise, acabam tendo uma função específica, sendo utilizadas em momentos em que a atenção está voltada para o relacionamento com outros jogadores. De acordo com os dados de Dias (2014), 88% dos entrevistados disseram jogar com amigos, apontando para um tipo de mídia que promove a sociabilidade através da

⁷² *Serious games* são aqueles jogos que não são voltados para o entretenimento, tendo como objetivo principal, o aprendizado. São utilizados para treinamentos, familiarização com situações, solução de problemas, simulações de possíveis cenários, educação escolar etc.

competição ou cooperação. O autor ainda chama a atenção para o indício de que formas tradicionais de descontrações como passeios, cinema ou teatros aos poucos vão cedendo espaço para os games.

A simulação da rotina banal pode ter pesos e significados diferentes a depender do jogador. Em seu trabalho, Gracie Lu Straznickas (2020) procura demonstrar, como o jogo do tipo *slice of life*, *Animal Crossing: New Leaf* (2012), que simula o dia a dia em uma vila de animais antropomórficos, a ajudou em sua luta pessoal contra dores crônicas. A autora afirma que tarefas simples, como trocar de roupa virtualmente em um game assumiram uma nova perspectiva. De acordo Straznickas (2020) a fantasia que o jogo proporcionou foi de poder realizar e aproveitar tarefas cotidianas de forma indolor, evocando uma imagem pessoal mais positiva de futuro. Segundo a autora, as interações com os NPCs a auxiliaram a desenvolver ideias sobre sua vida real e relação com amigos próximos. A normatividade presente em *Animal Crossing: New Leaf* estabelece um ritmo tranquilo, conectado ao mundo material por meio do cotidiano. Para Straznickas (2020), estes elementos foram cruciais em sua luta pessoal contra a enfermidade, a mantendo distraída e engajada. A função do cotidiano aqui tem um peso muito maior, não apenas impulsionando a jogabilidade, mas também criando identificações com os consumidores e simulando interações pessoais. Segundo a autora, por lidar com questões banais, o gênero *slice of life* oferece fantasias mais realistas, apresentadas de uma forma facilitada e experimentadas internamente pelo interator.

Identificar as motivações dos jogadores pode ser uma tarefa complexa, pois costumam ser múltiplas, sobrepondo-se umas às outras. Tondello *et al* (2019) sugere o modelo de “Traços do Jogador”, que interpreta o indivíduo como uma soma de características diferentes, em vez de classificá-las em categorias separadas. Esta teoria procura investigar as motivações e comportamentos dos gamers, de acordo com suas preferências em um sistema de pontuação. Para os autores, cinco traços de personalidade classificariam os jogadores. O primeiro é a “orientação estética”, que cativa através da experiência audiovisual, com diversos estilos artísticos, belas paisagens e grande qualidade gráfica. O segundo é a “orientação narrativa”, que se preocupa com uma trama complexa, com personagens profundos e uma história ricamente construída. A “orientação para objetivos”, em terceiro lugar, tem relação com o prazer de completar as tarefas, mesmo aquelas que não sejam desafiadoras ou obrigatórias. Jogadores com alta

pontuação na categoria “orientação social” demonstram preferência por títulos multijogador online, que permitam interação com outras pessoas, cooperativamente ou competitivamente. O último traço de personalidade sugerido pelos autores é a “orientação para o desafio”, que envolve jogos mais difíceis, com objetivos complexos e jogabilidade acelerada. Estas categorias propostas por Tondello *et al* (2019) apontam as predileções de diversos consumidores, incluindo aqueles que não prezam pela ação dinâmica. GTA V apresenta todas estas características, com sua beleza audiovisual, narrativa elaborada, diversas missões e colecionáveis espalhados pelo mapa, possibilidade de interação online e objetivos desafiadores. Isto pode explicar, em parte, o sucesso do título, que oferece uma diversidade de jogabilidades, atendendo às várias predileções dos jogadores.

Autores como Bobany (2008), Šporčić e Tkalić (2018) reconhecem a importância da identificação com o protagonista do jogo como forma de imersão. Isto explicaria, em parte, o que atrai um jogador para os videogames. Os outros elementos expostos neste trabalho como presença do cotidiano, sistema de recompensas, escapismo, beleza da estética audiovisual, uma narrativa bem construída, trabalham juntos para oferecer ao interator uma oportunidade de desdobramento fácil e imersivo do real para o fictício. Os eventos cotidianos presentes em *Grand Theft Auto V* também são parte de seu sucesso, cativando os consumidores que valorizam a liberdade, variedade e jogabilidades imersivas. O modo *online* e sua manutenção, por mais de uma década, atraiu ainda mais pessoas de diversos perfis, tanto as mais competitivas, quanto aquelas que procuravam um game mais amigável, que poderia simular a rotina diária, como o GTA RP. A construção de uma comunidade no entorno deste game estabeleceu fundações para a longevidade ao longo dos anos. A possibilidade de imersão profunda proposta pelos videogames envolve os jogadores, mesmo que seja para simular atividades comuns do dia a dia, adicionando uma camada extra de verossimilhança ao jogo.

A ideia de liberdade presente na franquia GTA aparece a partir de uma percepção de seus produtores. Segundo Kushner (2014), durante os testes de GTA *Vice City* (2002), quando um dos supervisores dizia aos jogadores para pararem de dirigir aleatoriamente e seguirem para as missões, podia ver a decepção em seus rostos, por serem privados da liberdade de vagar pelo mapa aberto. Alguns não tinham o menor interesse em realizar os objetivos principais, “por conta da natureza anti-heroica do jogo – roubar carros e atropelar pedestres -, era mais divertido dirigir sem destino pela cidade”

(KUSHNER, 2014, p. 54). Durante a E3⁷³ de 2005, por meio de vídeo, Sam Houser afirmou seu entusiasmo com a previsão de chegada dos consoles de sétima geração: “acho que nossa maior empolgação para criar jogos no Playstation 3 é poder imaginar uma vida realmente imersiva, um mundo que respira e é real” (KUSHNER, 2014, p. 232). A preocupação de Houser em criar um cenário vivo, dinâmico e, principalmente, livre, potencializa a sensação de imersão realista que fez de GTA um grande triunfo comercial, ultrapassando os limites do que poderia ser feito a cada título lançado. O cotidiano também faz parte desta ambientação, que procura simular a vida real, incluindo sua rotina banal. Os eventos ordinários são apreciados pelo jogador, que enxerga ali, um reflexo de sua vida rotineira, explicando também o sucesso de simuladores sociais como as franquias *The Sims* e *Animal Crossing*.

Como demonstram Šporčić e Tkalić (2018), a imersão por meio da personificação do protagonista e o escapismo inerente aos games, estreitam o espaço entre o real e o fictício, prendendo a atenção do jogador, que mergulha naquele universo. Além disso, o surgimento de comunidades virtuais ao redor de um game contribui para a formação da identidade social de seus membros. O levantamento de Dias (2015) aponta que a maioria, 88% dos entrevistados, disseram jogar com outras pessoas, explicitando o aspecto de sociabilidade dos jogos digitais contemporâneos. Ao classificar as personalidades dos jogadores de acordo com suas preferências, Tondello *et al* (2019) afirma que não é necessária uma jogabilidade pautada na ação responsiva para cativar o público, outros atributos podem exercer esta função, como uma beleza estética ou uma narrativa bem construída. Straznickas (2020) narra sua luta pessoal contra dores crônicas e como atividades cotidianas dentro de *Animal Crossing: New Leaf* a ajudaram a se distrair e a lidar com as socializações durante sua enfermidade. De acordo com a autora, o escape para o mundo virtual a permitiu sair de sua difícil situação para dentro da fantasia, experienciando coisas que fisicamente não podia fazer. Machado, Santuchi e Carletti (2021) demonstram que o mercado dos jogos digitais também busca simuladores para fins profissionais e de treinamento, procurando replicar virtualmente uma atividade rotineira, o que acaba dando origem a programas mais voltados para o entretenimento. Os autores citados apontam diversos motivos que levam um jogador a escolher iniciar uma

⁷³ A *Electronic Entertainment Expo*, ou E3, é uma das maiores feiras de jogos digitais do mundo, onde grandes empresas como *Sony*, *Microsoft* e *Nintendo* anunciam seus mais novos lançamentos de consoles e jogos.

partida, mesmo que seja uma simulação da rotina ordinária. Os jogos *online* favorecem a criação de comunidades, que atraem os mais variados perfis, conforme as classificações de Tondello *et al* (2019). O desenvolvimento das tecnologias desta mídia permitiu o lançamento de títulos com maior variedade de jogabilidades. Por consequência, situações cotidianas também vão se mostrando, funcionando como ferramentas de conexão com o interator, de sociabilidade e de adição de realismo nas narrativas.

Esta demanda crescente por uma obra mais imersiva acaba sendo um diferencial para indústria de games. A expansão dos simuladores sociais, ou mesmo as inserções de momentos cotidianos em jogos de outros gêneros, mostra que existe um interesse dos consumidores pela simulação da vida comum. O cotidiano pode funcionar como respiro enquanto se concentra em outra atividade dentro, ou fora do jogo. Durante uma partida *online*, enquanto se interage com outras pessoas, o tempo morto ou evento banal pode ser utilizado como um lugar seguro. Enquanto imerso no estado de *flow* descrito por Csikszentmihalyi (2008), o jogador realiza também as atividades cotidianas, como parte daquele mergulho profundo em alto estado de concentração. Em títulos que procuram seguir uma narrativa mais elaborada, com profunda construção de personagens e história bem construída, as atividades ordinárias podem aproximar o jogador do universo fictício ao apresentar elementos rotineiros em comum, de fácil reconhecimento. Considerando estes autores, são vários os motivos que levam um jogador a optar por jogar eventos cotidianos: pode ser a busca por uma maior imersão através do realismo e da identificação com o avatar, conforme afirmam Šporčić e Tkalić (2018); um meio de socialização *online*, como o estudo de Dias (2015) aponta; ou parte do exercício emocional de se lidar com uma doença, como foi o caso pessoal de Straznickas (2020).

Com o avanço da complexidade dos games, mais espaços diferentes dentro de suas narrativas surgiram. O acréscimo de um cotidiano realista vem acontecendo aos poucos, não apenas em jogos que se propõem a simular o cotidiano, mas em outros gêneros. Seja como meio de socialização *online*, ferramenta de imersão, aumento do realismo ou escape a partir da identificação com um avatar ordinário, a banalidade presente na narrativa dos jogos digitais contemporâneos vem aparecendo com cada vez mais naturalidade. No que se refere à série GTA, estas interações virtuais do dia a dia comum vêm sendo uma constante desde *GTA San Andreas*, de 2004. O cotidiano aflora em GTA V, o que implica entender sobre caminhos futuros do banal nos videogames, sua

presença ou ausência. O caráter inovador desta franquia de mundo aberto, estabelece novos padrões de qualidade a cada lançamento, incluindo a presença dos eventos banais. Por se tratar de um cenário amplo a ser explorado, as atividades ordinárias acabam preenchendo estes espaços, incluindo o ato de flunar pelo ambiente.

Embora as atividades cotidianas também estejam presentes em outros jogos de mundo aberto, não é tão comum ver a tamanha oferta de opções para interação com algo banal, como no objeto desta análise, sendo um ponto fora da curva neste sentido. Ainda assim, a presença dos elementos cotidianos citados nesta tese caminha para uma tendência, mesmo no gênero de ação, sendo um acréscimo ao realismo, imersão e à liberdade do jogador, através de opções de interação extras e customização de avatares. Naturalmente, existem jogos, mesmo os de mundo aberto que não consideram o cotidiano em suas narrativas, sem apresentar qualquer tipo de interação que se encaixe em alguma categoria de análise criada para este estudo, exceto o “flunar”, como é o caso de *Mad Max*⁷⁴, por exemplo. A criatividade dos programadores tornou a simulação do dia a dia divertida, com objetivos interessantes e bem distribuídos, enriquecimento narrativo, gráficos de grande beleza visual, sistema de recompensas e evolução do protagonista, tornando “jogável” a rotina banal.

Os videogames são capazes de representar o cotidiano de diversas maneiras, com muitas ou poucas camadas de interpretação. Através de uma exposição audiovisual e, às vezes, tátil, os avatares vão dando aos jogadores o poder de alterar aquele universo virtual. O banal ordinário pode ser traduzido pela customização do personagem, que confere a possibilidade de se parecer com o jogador. Aparece também nas atividades descritas nas categorias de análise. Os cinemáticos, comuns em qualquer jogo, podem trazer banalidade para a narrativa, ajudando a construir um universo mais verossímil. Jogos de mundo aberto pressupõem a exploração, que envolve o ato de flunar aleatoriamente, favorecendo a presença do cotidiano. A complexidade que permite que se faça um game com qualquer temática e jogabilidade, impede qualquer enquadramento que se possa tentar estabelecer no que diz respeito às representações da vida ordinária. Elas podem acontecer de infinitas maneiras, assim como nas demais formas de expressões artísticas. A escolha do jogador pelos momentos cotidianos, no caso de *GTA V*, desvirtua

⁷⁴ *Mad Max* é um jogo de ação/aventura, lançado em 2015 e inspirado na franquia cinematográfica pós-apocalíptica de mesmo nome (1979-2024). Este game de mundo aberto não oferece qualquer atividade cotidiana como em *GTA V*, seja simulando algum evento cotidiano ou atividade banal rotineira.

os objetivos principais e subverte a lógica aristotélica, quebrando a continuidade da narrativa. No entanto, isto não compromete o desenvolvimento na história e, além de não acarretar qualquer prejuízo para o jogador, estes eventos se somam a outros elementos para transmitir uma experiência mais realista.

Mesmo em jogos que não se propõem a simular o dia a dia comum, o cotidiano pode ser encontrado. Este não é apenas o caso de GTA V, mas jogos de esporte, ação, tiro em primeira pessoa ou quebra cabeças, abordam o cotidiano para prender a atenção do interator, seja por meio de uma variedade de jogabilidades, elementos de identificação, como ferramenta narrativa ou simplesmente como um tempo morto. Os videogames são potentes transmissores de valores e mensagens simbólicas, conforme apontam Flanagan e Nisslebaum (2016) e o banal se comunica com força também. Apesar de não serem essenciais, a presença cada vez maior destes momentos de inatividade acaba denotando uma certa demanda dos jogadores, que acabam procurando uma mídia de grande potencial imersivo.

Grand Theft Auto V apresenta uma cidade grande e cosmopolita, tomada por oportunidades, perigos e frustrações. O cenário urbano não é apenas um mapa por onde circulam livremente os protagonistas, é um construtor da realidade virtual, apresentando um contexto que justifique as ações criminosas. Os protagonistas são mundanos, ladrões com desvios de caráter e sem poderes especiais, consolidando-se no campo do banal. Os elementos ordinários estabelecem um diálogo mais próximo com a realidade do jogador, que, por sua vez, dá vida aos personagens através de suas escolhas, modificando aquele universo fictício. Sem se comprometer com o abandono das missões principais, o interator tem a opção de alternar o estilo de ação para uma simulação do dia a dia rotineiro, subvertendo a estrutura narrativa clássica. A escolha do objeto de pesquisa se deu por se julgar ser um bom representante de como o cotidiano pode se apresentar nos jogos digitais, mesmo que não sejam voltados para esta temática. O que se pode projetar para outros títulos, de vários estilos diferentes, é que a banalidade funciona de várias formas distintas, seja como ferramenta narrativa, aumento do realismo ou aproximação com o jogador.

Diversos aspectos contribuem para a imersão nos videogames e o cotidiano é apenas um deles, atuando por meio de afinidades que se relacionam com o sensível do jogador. No entanto, a banalidade não deixa de ser um forte elemento de conexão,

contribuindo para o investimento na atividade de jogar. Além disso, a interpretação de aspectos do cotidiano nos games, pode ajudar na reflexão sobre a sociedade, como é o caso de GTA V, com suas críticas satíricas ao modo de pensar estadunidense, ou *The Sims*, com suas lógicas consumistas e de precarização do trabalho. Além da interação imersiva, a proximidade com o tema, auxilia na transmissão das mensagens, facilitando o diálogo e a difusão de valores. Observando o objeto estudado, entende-se que o cotidiano nos jogos digitais contemporâneos opera de diversas formas, geralmente se comprometendo com um aumento de imersão e de verossimilhança na narrativa contada. A jogabilidade do banal, mesmo que com tempos mortos também pode ter várias funções, como descanso da ação contínua ou suporte para a socialização virtual.

Os jogos digitais são complexos e sua evolução acontece de forma rápida e dinâmica, possibilitando que detalhes dos universos fictícios sejam cada vez mais realistas e críveis. Isto inclui os aspectos cotidianos abordados nesta tese, que se fazem presentes nos jogos digitais contemporâneos, em maior ou menor grau, a depender de cada título. A expansão da oferta do gênero *slice of life* ou simuladores sociais mostra que existe um perfil de jogador que consome ativamente este conteúdo, se entretendo com a representação virtual de suas vidas ordinárias. Além disso, mesmo aqueles games que não trabalham diretamente com a banalidade da rotina diária, utilizam do cotidiano nas narrativas, aguçando a imersão e o divertimento. O sucesso comercial e de crítica da franquia GTA também se deve aos aspectos ordinários inseridos em sua programação, que constroem um mundo verossímil, oferecendo variedade e uma experiência virtual altamente imersiva.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os videogames são uma mídia recente, tendo aparecido nos últimos 50 anos, uma fração de tempo se comparados a outros tipos de expressões artísticas milenares, como a pintura ou o teatro. Entretanto, sua popularidade transformou esta forma de diversão na maior e mais lucrativa indústria do setor de entretenimento da atualidade. Vários fatores contribuem para o sucesso contínuo, entre eles a possibilidade de imersão cada vez mais profunda e a opção de socialização virtual. A pesquisa apresentou um recorte que busca evidenciar a forma como os elementos simples do dia a dia comum aparecem nos games. Devido à complexidade deste meio, são inúmeras as formas como o banal pode se apresentar, pode ser por meio de texto, estética visual, diálogos, personagens, atividades etc. A multiplicidade dos games vai cedendo espaço para a inserção de mais detalhes que enriquecem a experiência, entre eles, o cotidiano banal.

Mais do que uma simples forma de entretenimento, os jogos digitais também podem atuar como forma de socialização, formando associações de jogadores. A chamada “Era dos Games”, descrita por Onça (2014) como o fenômeno de surgimento de comunidades após a chegada da internet nos lares, fez com que empresas produtoras direcionassem suas criações em torno deste grupo social. Os videogames operam como instrumento de conexão entre os jogadores que, muitas vezes, iniciam uma partida não pelo jogo em si, mas pela possibilidade de convivência dentro daquela comunidade. Neste sentido, situações que exigem menos atenção contínua e responsiva, como as levantadas nas categorias de análise, acabam tendo uma função específica, sendo utilizadas em momentos em que se prioriza o relacionamento com outros jogadores.

O cotidiano pode aparecer de infinitas maneiras nas artes e, os videogames, não são exceção. A estrutura do banal, que acontece nos mais diversos campos artísticos, como na literatura, pintura ou cinema, se faz presente também nos jogos digitais, apontando para uma inevitabilidade deste tema na cultura e desenvolvimento das mídias, aparecendo em algum momento. O rápido avanço tecnológico e complexidade dos games ultrapassam os limites do que pode ser feito a cada geração de consoles lançada. Além disso, a expansão dos *smartphones* e a hiperconectividade crescente dos últimos anos, fez com que os games se tornassem um passatempo para qualquer hora, oferecendo um leque de opções de títulos para todos as preferências. Pela sua variedade de formas, é difícil

analisar os jogos digitais de maneira generalizadora, porém este estudo espera indicar as várias maneiras de como o banal pode se apresentar, inserido numa tradição de afloramento do cotidiano em outras mídias anteriores, como a literatura e o cinema, marcados pela modernidade. A presença destes momentos, mesmo em um game de ação/aventura, aponta para uma tendência, explicada pela busca por maior realismo e imersão. O objeto analisado é um recorte de uma forma de arte que vem crescendo no mundo e se complexificando à medida que as tecnologias que a envolvem avançam.

Os videogames, mediados pelas relações humanas de seus criadores, costumam ser repletos de elementos culturais, que abrangem várias áreas, como as artes audiovisuais, sociedade, psicologia ou educação. É importante o entendimento das lutas que acontecem no campo subjetivo do sensível, que buscam a propagação de crenças para os jogadores. A arquitetura semântica proposta por Flanagan e Nissenbaum (2016), composta por quinze elementos que, juntos, geram o significado para transmissão de mensagens, trabalham para uma aproximação com o interator, contando com ingredientes como personagens, recompensas, interfaces ou estratégias. A conexão humana dos videogames tem um fundamental papel nesta difusão de valores. Uma das formas de representação do mundo, é através do banal cotidiano, que apresenta as mesmas referências de mundo que o jogador, estreitando a distância entre o universo virtual fictício da realidade, facilitando a propagação de valores.

Assim como as outras artes, os jogos digitais representam um reflexo da sociedade em que estão inseridos, funcionando como uma forma de expressão carregada de crenças éticas e políticas, sendo decisivos no envolvimento e na formação da cultura de seus consumidores. A legitimação da sociedade também acontece através desta mídia, que atua não apenas como uma forma cultural de entretenimento, mas como meio de comunicação e lugar de pertencimento. Os valores humanos acabam se incorporando nos games de diversas formas, como através dos personagens, ponto de vista ou da narrativa, auxiliando a compreensão sobre o que um determinado grupo de pessoas pensa, valoriza e acredita, conforme afirmam Flanagan e Nissenbaum (2016). As críticas anedóticas presentes no ambiente virtual de GTA V, sejam pelos programas de rádio ou outdoors publicitários, levantam questões relevantes a serem debatidas pela sociedade, como armamentismo, sexismo ou xenofobia.

O cotidiano assume diferentes papéis nos games, seja como acréscimo de realismo ou aproximação com o jogador. *Grand Theft Auto V*, com sua linguagem própria, articula o diálogo entre vida real e virtual, assumindo também o lugar de crítico social. A partir do momento em que o game começa a compartilhar os mesmos referenciais de mundo que o interator, a transmissão de mensagens, carregadas de valores e crenças, é facilitada, sendo incorporadas de forma mais natural. Uma vez que o jogador está mais imerso na narrativa, vai assimilando as ideologias espontaneamente, quando compartilha as emoções e pensamentos do protagonista, conforme afirma Bobany (2008). Uma das características mais marcantes dos jogos digitais é sua constante interação com o que se passa na tela, exigindo atenção e concentração contínua, potencializando a imersão e facilitando o *flow*, proposto por Csikszentmihalyi (1985). Esta condição de atenção profunda, motivada pelo prazer da atividade de jogar e pelos estímulos audiovisuais, é uma maneira de cativar o crescente público *gamer*, que valoriza uma experiência virtual mais imersiva e próxima da realidade. A pesquisa de Csikszentmihalyi (1985) mostra o potencial dos videogames, inclusive para a transmissão de mensagens, que podem prender o jogador até o estado de concentração total, o *flow*.

No que se refere à narrativa, o presente trabalho buscou refletir sobre como acontecem as representações do cotidiano rotineiro nos videogames e também de que forma um título que trabalha com a lógica aristotélica clássica, como *GTA V*, aborda as situações mundanas comuns, reproduzindo a temporalidade do banal. O objeto de pesquisa mostra que é possível uma investigação das representações do dia a dia ordinário, utilizando os jogos digitais como referência. Os tempos mortos e as situações cotidianas podem, de fato, ser encontrados em um game de alto orçamento, que preza pela ação na resolução dos conflitos e é baseado na narrativa aristotélica clássica. Esta temporalidade do banal não busca o cumprimento de objetivos, mas se articula com a narrativa ficcional, provocando, potencialmente, uma maior imersão. Estes elementos ordinários se conectam de forma simbólica com as manifestações da vida real, se opondo à diegese tradicional. Em outras palavras, existe a possibilidade de se experimentar virtualmente a vida cotidiana em um jogo digital, mesmo que seja pautado na responsividade dinâmica e síncrona.

Os protagonistas comuns são uma potente forma de ligação emocional com o jogador, que se enxerga no personagem, compartilhando as suas emoções. No caso de

GTA V, são tipos de fácil reconhecimento, inseridos no mundo real ordinário. O estilo do gráfico é esteticamente realista, auxiliando na proximidade com o universo do interator, que se reconhece na obra. Para cada tipo de game, haverá uma estética que realce a sua proposta, seja uma aparência cartunesca, realista ou estilizada, não influenciando no grau de imersão necessariamente. Os diálogos refletem situações e maneirismos comuns no dia a dia de uma grande cidade, expondo o modo de pensar do cidadão médio estadunidense. A metrópole apresenta uma multidão de anônimos, todos parte de uma história cotidiana. A deriva narrativa em GTA V se torna um valor relevante a partir do momento que o jogador engaja nela, alternando a prioridade entre viver estes momentos mortos e seguir a história, atendendo às missões lineares com objetivos bem definidos. Guiar o avatar pelo cenário de forma aleatória, sem propósito, também é uma forma de jogo. A riqueza de detalhes do objeto de pesquisa passa pela simulação da vida rotineira, oferecendo variedade, imersão e um universo virtual mais verossímil.

Apesar de GTA V se apresentar como uma exceção dentro de seu gênero, propondo uma simulação da vida cotidiana entre as missões de tiroteios e assaltos, os eventos ordinários vêm aparecendo com mais frequência nos games de uma forma geral. O próprio surgimento dos jogos *slice of life* e simuladores sociais, como um gênero que lida com eventos do dia a dia comum, mostra que os videogames, tão notórios pela ação rápida e responsiva, permitem interações diversas, inclusive, de rotinas banais. Se levar em consideração a quarta geração de consoles lançados na década de 1990, protagonizados pelo *Mega Drive* e *Super Nintendo*, se nota pouco espaço para inserção de elementos do banal, como os das categorias de análise desta tese. O catálogo de jogos desta época era geralmente composto de títulos mais dinâmicos, focados em uma dificuldade justa, jogabilidade cativante e beleza visual. Até no que diz respeito às customizações do avatar, as opções eram poucas ou inexistentes. Com a chegada dos consoles de quinta geração, os programadores puderam contar com o suporte do CD, capaz de maior armazenamento de dados. Games de mundo aberto foram surgindo, mesmo que ainda bem restritos, como o primeiro e o segundo títulos da franquia GTA, que, embora ainda não apresentassem os eventos cotidianos, ofereciam ao jogador a liberdade de flunar pelo mapa, a pé ou em um veículo.

Com os avanços tecnológicos, os videogames foram se complexificando, abrindo espaço para a criação de um universo virtual mais rico e com variedade de

jogabilidades. De certa forma, a franquia GTA pode servir como vitrine para a transformação deste aspecto cotidiano na história dos jogos digitais. Seus criadores foram, aos poucos, inserindo os elementos banais, para transmitir a ideia de histórias verossímeis e ambientes dinamicamente vivos, mesmo se pautando na ação/aventura. Embora timidamente, o cotidiano foi se tornando presente nos videogames a partir dos anos 1970. E mesmo aqueles que pediam uma jogabilidade mais rápida e responsiva, fizeram uso do tema, como um cozinheiro que precisa preparar uma refeição em *Pressure Cooker*, de 1983. À medida que os games evoluem tecnologicamente, aparecem, com maior frequência, outros focos narrativos, como o banal rotineiro. Com o passar dos anos, os programadores deixaram as tarefas cotidianas divertidas e desafiadoras, adicionando um sistema de esforço-recompensa ou simplesmente apresentando uma fração narrativa da história protagonizada pelo avatar/jogador.

Conforme apontado, os trabalhos acadêmicos envolvendo o cotidiano banal vêm aparecendo há algum tempo. No caso dos videogames, uma mídia recente, as pesquisas também se iniciaram a relativo pouco tempo, sendo que os *Games Studies* surgiram apenas no final da década de 1990. Trabalhos que fazem a relação entre cotidiano e games são mais restritos ainda, geralmente se voltando para a educação ou se limitando a investigar jogos do gênero *slice of life* e simuladores sociais. A presente pesquisa buscou preencher esta lacuna de pesquisas, estabelecendo uma relação entre o cotidiano na narrativa e um game de ação, tão popular e marcante nesta mídia. A cada vez mais frequente presença de eventos mundanos, fomentada pelo crescimento da complexidade dos jogos, que permitem um alto grau de realismo, também aponta para uma demanda de público, que busca uma experiência altamente imersiva.

A hipótese que deu início ao presente estudo era de que a temporalidade do banal poderia ser encontrada em um jogo digital de grande orçamento e nível de produção, que se baseia na ação dinâmica e nos objetivos definidos, seguindo uma narrativa aristotélica clássica. A presença virtual deste cotidiano traduz momentos reais do dia a dia mundano e abre espaços para tempos mortos e de deriva. Esta hipótese se comprovou, pois se verifica eventos banais na programação do objeto de pesquisa, conforme apontaram as categorias de análise. Existe cotidianidade nos jogos digitais, exercendo diversas funções diferentes e se articulando narrativamente com o ficcional. A presença

de elementos cotidianos durante a partida provoca, potencialmente, uma maior imersão no jogador, que compartilha os mesmos referenciais de mundo.

Como apontamentos para pesquisas futuras, acredita-se que um levantamento de dados quantitativos contribuiria muito para o desenvolvimento do tema. Um enfoque interessante seria sobre a preferência dos jogadores e perfil daqueles que gostam de títulos que simulam o dia a dia comum ou que realizam atividades ordinárias nos jogos de outros gêneros como RPG ou ação. Talvez estes resultados possam oferecer mais precisão à resposta vaga de que “vários fatores” levam um jogador a escolher renunciar à ação dinâmica para jogar o cotidiano. Outro tipo de estudo que pode complementar a presente pesquisa é uma investigação em outras artes, como cinema ou quadrinhos, que possam analisar os motivos que levam o público a consumir conteúdos que tratam da rotina banal. A ampliação do corpus de análise, investigando a fundo outros títulos, inclusive os simuladores sociais, podem trazer mais luz a estas questões atinentes ao cotidiano. É importante também observar os games nacionais, que traduzem as realidades sociais brasileiras mais próximas, dialogando mais diretamente com os seus jogadores. As categorias de análise criadas para esta pesquisa, levam em consideração os eventos banais rotineiros presentes na programação de GTA V e podem contribuir como ponto de partida para outros estudos que têm intenção de explorar a relação entre cotidiano e games.

Os jogos digitais, historicamente marcados pela interação dinâmica e reflexiva, voltam se, atualmente, para a representação do banal, formando narrativas que dialogam com a vida imediata do mundo real, seus espaços, sociabilidades e cultura. Embora os videogames não tenham sido tradicionalmente focados na jogabilidade do cotidiano, atualmente este tema se faz presente em diversos títulos, que podem abordá-lo como foco principal, ou não. Assim como nas demais artes, a presença do comum ordinário nos games é inevitável, pois reflete o dia a dia rotineiro dos artistas, que se inspiram nas banalidades de suas vidas pessoais para criarem suas obras. A janela para o mundo se faz presente na própria linguagem visual dos jogos digitais, a tradução virtual do cotidiano encontra diversas formas de se expressar nesta mídia, podendo aparecer como crítica, ambientação, aproximação com personagens ou descanso da ação constante.

O objeto analisado é um recorte de uma mídia que vem dominando o mercado de entretenimento, influenciando os seus consumidores e impressionando pela sua crescente proximidade com a realidade. A inclusão de tantos eventos banais é incomum

em jogos de ação ou em outros gêneros que tratem com a atividade mais responsiva e rápida. No entanto, pelo menos algum elemento do cotidiano costuma se fazer presente, mesmo que minimamente, cumprindo vários papéis, seja de identificação com o jogador, proximidade com o realismo ou ferramenta narrativa. O objetivo principal foi analisar os videogames e como eles refletem o nosso mundo real por meio do cotidiano nas histórias, podendo funcionar, inclusive, como ferramenta de crítica social. Este produto cultural é constituído por vários elementos narrativos, incluindo o banal ordinário, que pode desvirtuar da lógica narrativa aristotélica e dos objetivos definidos, tão determinantes nos jogos digitais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMÉLIO, Camila de Oliveira. **A indústria e o mercado de jogos digitais no Brasil: Evolução, características e desafios**. SBC – Proceedings of SBGames, Foz do Iguaçu, PR, 2018.

AMOS, Evan. **A história dos videogames: uma jornada fotográfica pelos consoles**. Vol. 1. Editora Europa, São Paulo, SP. 2020.

AMOS, Evan. **A história dos videogames: uma jornada fotográfica pelos consoles**. Vol. 2. Editora Europa, São Paulo, SP. 2020a.

ARISTÓTELES. **Poética**. Tradução de Paulo Pinheiro. 2ª ed. Editora 34, São Paulo, SP. 2017.

ATARI: game over. Direção de Zak Penn. Xbox live, 2014.

AVEDON, Elliott Morton; SUTTON-SMITH, Brian. **The Study of Games**. John Wiley & Sons, Inc., Nova Iorque. 1981.

BARBOSA, Rodrigo Campanella Gonçalves. **Os jogos pelo meio do caminho: a experiência dos simuladores de caminhada e a redefinição dos jogos digitais por seus aspectos de confronto e conflito**. Tese de doutorado em comunicação social. UFMG, Belo Horizonte, MG. 2021.

BOBANY, Arthur. **Video game arte**. Novas Idéias. Teresópolis, RJ. 2008.

BRUMM, Adam; OKTAVIANA, Adhi Agus; BURHAN, Basran; HAKIM, Budianto; LEBE, Rustan; ZHAO, Jian-xin; SULISTVARTO, Prvatno Hadi; RIRIMASSE, Marlon; ADHITYATAMA, Shinatria; SUMANTRI, Iwan; AUBERT, Maxime. **Oldest cave art found in Sulawesi**. Science advances. 2021.

BUENO, Sílvia Helena. **Espaços entre disputas:** do lar para o fliperama. Uma história das representações do entretenimento informático no Brasil (1970-90). SBC – Proceedings of SBGames. 2012.

CAILLOIS, Roger. **Man, play and games.** University of Illinois Press, Urbana and Chicago, 2001.

CARLOS, Ana Fani Alessandri. **O Espaço Urbano:** Novos Escritos sobre a Cidade. FFLCH, São Paulo. 2007.

CARVALHO, Victa de. **Cotidiano e experiência na fotografia contemporânea.** Em questão. Porto Alegre, v. 17, n. 1. 2011.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano:** 1. Artes de fazer. Petrópolis, Vozes, 2008.

CLUA, Esteban Walter Gonzalez; BITTENCOURT, João Ricardo. **Desenvolvimento de jogos 3D:** concepção, design e programação. XXV Congresso da Sociedade Brasileira de Computação. UNISINOS – São Leopoldo, RS. 2004.

COSTA, Caio Túlio Olímpio Pereira da. **Imersão narrativa em videogames:** considerações da estética e culturas da imagem e do som. Proceedings of SBGames. Universidade Federal de Pernambuco, UFPE. 2018.

CRAWFORD, Chris. **The Art of Computer Game Design.** 1982. *E-book*. Disponível em: https://www.digitpress.com/library/books/book_art_of_computer_game_design.pdf. Acesso em: 05 set. 2024.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **Beyond boredom and anxiety:** the experience of play and work in games. Jossey-Bass Publisher. 1985.

CURI, Fabiano Andrade. **Uma proposta para a leitura crítica dos videogames.** Comunicação & educação, ano XI, número 2. 2006.

DIJKINGA, Andrey Philipe; SOUZA, João Gabriel Silva de; FERRARI, Leonardo. **As mil faces de um gangster: o storytelling em GTA San Andreas**. Intercom, 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Curitiba, 2017.

FESHBACH, Seymour; SINGER, Robert D. **Television and aggression**. Jossey-Bass, Inc. 1971.

FARO, José Salvador. **À flor da pele: narrativas híbridas, cotidiano e comunicação**. Intexto, v. 2, n. 25, p. 105-114, Porto Alegre, 2011.

FERREIRA, Emmanoel; FARBIARZ, Alexandre. **Jogos digitais, comunicação e as práticas do cotidiano**. Revista Mídia e Cotidiano Editorial, n. 10, Rio de Janeiro, 2016.

FESHBACH, Seymour; SINGER, Robert D. **Television and aggression**. Jossey-Bass, Inc. 1971.

FIGUEIREDO, Vera Lúcia Follain de. **A ficção equilibrista: narrativa, cotidiano e política**. Ed. PUC Rio, Rio de Janeiro, RJ. 2020.

FLANAGAN, Mary; NISSENBAUM, Helen. **Values at play: valores em jogos digitais**. Blucher, São Paulo, SP. 2016.

FREDERICO, Celso. **Luckács: um clássico do século XX**. Moderna, São Paulo, 1997.

FRYE, Northrop. **Anatomia da crítica**. Editora Cultrix, São Paulo, Tradução de Péricles Eugênio da Silva Ramos, 1957.

GASI, Flávia. **Imersão, memória e imaginário nos videogames**. Marsupial editora Ltda. Nova Iguaçu, RJ. 2022.

GOMES, Cristina. **Narrativas à deriva no roteiro cinematográfico brasileiro**. Tese de doutorado em literatura. PUC RJ, Rio de Janeiro, RJ. 2019.

GOMES, Renata. **A poética dos tempos mortos:** diálogos entre o cinema e o videogame. Revista Mídia e Cotidiano, número 10. 2016.

GTAVIDEOS, **Rockstar Games president talks PS3 in 2005.** YouTube, 1 de maio de 2007. 1min20s. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=SO2ZyHmDpCE>>. Acesso em: 24 de março de 2025.

HANSEN, Dustin. **Game on:** vídeo game history from Pong and Pac Man to Mario, Minecraft and more. Square fish, New York. 2016.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens.** Editora perspectiva, São Paulo, SP, 2000.

JAGUARIBE, Beatriz. **Modernidade cultural e estéticas do realismo.** ECO-PÓS, Rio de Janeiro, v. 9, n. 1, p. 222-243, 2006.

JEANNENEY, Jean-Noel, **Uma História da comunicação social.** Terramar, 1996.

JUUL, Jesper. **The game, the player, the world:** Looking for a heart of gameness. Level Up Conference, Utrecht, Holanda. 2003.

JUUL, Jesper. **Half-real:** videogames entre regras reais e mundos ficcionais. Blucher, São Paulo, SP. 2019.

KELLEY, David. **The Art of Reasoning.** W. W. Norton & Company, Nova Iorque. 1988.

KLEVJER, Rune. Cut-scenes. In: WOLF & PERRON. **The Routledge Companion to Video Game Studies.** New York: Routledge, 2014.

KOVARIK, Bill. **Revolutions in communication:** media history from Gutenberg to the digital age. New York: Continuum, 2011.

KUSHNER, David. **O grande fora da lei**: a origem de GTA. São Paulo, Darkside books, 2014.

LACHTERMACHER, Stela; MIGUEL, Edison; SOARES, Ismar de Oliveira; SILVA, João Nelson; GOULART, Paulo Cezar Alves. **Histórias em quadrinhos**: leitura crítica. Edições Paulinas, 2a ed, São Paulo, SP. 1985.

LEBLANC, Gerrard. **L'un et le multiple**. La télévision et ses téléspectateurs. Editions L'Harmattan. 1995.

LEITE, Rodrigo Moraes. **História do teatro ocidental**: da Grécia Antiga ao neoclassicismo francês. Volume 1. Salvador, BA, UFBA, 2020.

LIMA, Francisco Ferreira de. **Do inventário à invenção**: Redol e o neo-realismo. Feira de Santana, UEFS, Bahia, 2002.

MACHADO, Arlindo. **Um cinema do cotidiano?** Revista brasileira de cinema e audiovisual. Ano 6, v. 1, 2017.

MADIGAN, Jamie. **Getting gamers**: the psychology of video games and their impact on the people who play them. Rowman & Littlefield. 2016.

McCLOUD, Scott. Desvendando os Quadrinhos. São Paulo: Makron Books, 1995.

MUANIS, Felipe. **O tempo morto na hipertelevisão**. Juiz de Fora, UFJF, Compós. 2012.

MUANIS, Felipe. **O protagonismo do banal e a performance nas bandas desenhadas documentais**. Vista: revista de cultura visual. v. 1, Portugal, 33-49, 2017.

MUANIS, Felipe. **Metáforas da realidade**: imagem e quadrinhos documentais. Rio de Janeiro: E-papers, 2025.

NESTERIUK, Sérgio. Reflexões acerca do videogame: algumas de suas aplicações e potencialidades. In: SANTAELLA, Lúcia; FEITOZA, Mirna. **O mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. Cengage Learning Edições Ltda. São Paulo, SP. 2009.

NEWMANN, John von; MORGENSTERN, Oscar. **Theory of games and economic behaviour**. Princeton University Press, Nova Jérsei. 1944.

NEWZOO. **Newzoo**, 2012. Disponível em <<https://newzoo.com/>>. Acesso em: 29 dez. 2020.

ONÇA, Fabiano Alves. **A era dos games na sociedade da escolha**. Tese de doutorado em Meios e Processos Audiovisuais, USP. São Paulo, SP. 2014.

OLIVEIRA, Gilberto Maringoni de. **Ângelo Agostini ou impressões de uma viagem da Corte à Capital Federal (1864-1910)**. Tese de Doutorado, FFLCH/USP, SP, 2006.

PROENÇA, Maria das Graças Vieira. **História da arte**. Editora Ática, 16ª ed. 1997.

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível: estética e política**. EXO emperimental org, São Paulo, 2005.

RANHEL, João. **TV digital interativa e hipermídia: jogos e narrativas interativas na TVi**. Dissertação de mestrado em Comunicação e Semiótica, PUC SP. São Paulo, SP. 2005.

ROBLE, Odilon José; ARAÚJO, Raíssa Guimarães de Souza. Introdução ao grotesco nas artes de cena. Pós: Belo Horizonte, v. 6, n. 11, p. 148-159, 2016.

ROCKSTAR GAMES. **Grand theft auto V**. Rockstar Games, 2013. Jogo eletrônico.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play: game design fundamentals**. MIT Press, Cambridge. 2003.

SANTAELLA, Lúcia. **Games e comunidades virtuais**. Santander Cultural, Porto Alegre, RS. 2004.

SANTAELLA, Lúcia; FEITOZA, Mirna. **O mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. Cengage Learning Edições Ltda. São Paulo, SP. 2009.

SANTIAGO, Gilberto Torres Alves. **Gungunhana – herói/ anti herói**. Dissertação (mestrado em Línguas, Literaturas e Culturas), Universidade de Aveiro, Portugal, 2015.

SANTOS, Hilario Junior dos. **A cidade-jogo em videogames: uma *flânerie* por Bioshock Infinity e Assassin's Creed: Unity**. Tese de doutorado em Ciências da comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS. 2020.

SANTOS, Roberto Elísio dos; VERGUEIRO, Waldomiro. A representação do Brasil nos quadrinhos nacionais: rural, o urbano e o pop. In: FRANÇA; ALDE; RAMOS. **Teorias da comunicação no Brasil: reflexões contemporâneas**. Compós, Líbero, São Paulo, v. 19, n. 38, p. 131-142, 2016.

SATO, Adriana Kei Ohashi. Do mundo real ao ficcional: a imersão no jogo. In: SANTAELLA, Lúcia; FEITOZA, Mirna. **O mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. Cengage Learning Edições Ltda. São Paulo, SP. 2009.

SCHAMA, Simon. **O poder da arte**. Companhia das Letras, São Paulo, 2010.

SILVERSTONE, Roger. **Por que estudar a mídia?** São Paulo: Edições Loyola, 2002.

SILVERSTONE, R. **Complicity and collusion in the mediation of everyday life**. New Literary History, 33. p. 761-780. 2002a.

ŠPORČIĆ, Berislav; TKALIĆ, Renata Glavak. **The relationship between online gaming motivation, self-concept clarity and tendency toward problematic gaming**. Cyberpsychology Journal of Psychosocial Research on Cyberspace. 2018.

STEINBACH, Ana Carolina; SENS, André Luiz. **Os Jogos Digitais como Ferramenta para a Conscientização no Trânsito**. 7o congresso nacional de ambientes hipermídia para aprendizagem. São Luís, MA. 2015.

STRAZNICKAS, Gracie Lu. **Not just a slice**: Animal Crossing and a life ongoing. The Journal of the Canadian Game Studies Association Vol 13 (22). 2020.

SUITS, Bernard. Tricky Triad: Games, Play, and Sport. In: MORGAN, William J.; MEIER, Klaus V. **Philosophic Inquiry in Sport**. 2nd ed. Human Kinetics, Champaign, Illinois. 1995.

TONDELLO, Gustavo F.; ARRAMBIDE, Karina; RIBEIRO, Giovanni; CEN, Andrew; NACKE, Lennart. **“I don’t fit into a single type”**: a trait model and scale of game playing preferences. In Proceedings of INTERACT, Springer. 2019.

TWITCHMETRICS, **The Most Watched Games on Twitch, June 2025**. Twitchmetrics.net, 19 de junho de 2025. Disponível em: <<https://www.twitchmetrics.net/>>. Acesso em: 20 de junho de 2025.

WATT, Ian. **A ascensão do romance**: estudos sobre Defoe, Richardson e Fielding. Companhia das Letras, São Paulo, 2010.

WOODCOCK, Jamie. **Marx no fliperama**: videogames e luta de classes. Autonomia literária, São Paulo, SP. 2020.

GLOSSÁRIO

Ação de plataforma – estilo de jogo digital em que o jogador controla um avatar que se desloca na tela horizontalmente, superando obstáculos como inimigos, plataformas, armadilhas, buracos etc.

Atari – é uma empresa produtora de games originalmente fundada em 1972 nos Estados Unidos. A Atari dominou completamente o mercado de videogames nos anos 1970 e início dos 1980 com o seu console Atari 2600. Atualmente pertence à francesa Atari SA e seu foco principal é a produção e publicação de jogos eletrônicos, embora se envolva em outras áreas, como moda retrô.

Atari 2600 – console doméstico de segunda geração lançado pela Atari em 1977 nos Estados Unidos, dominando o mercado até 1983, quando aconteceu a crise dos jogos eletrônicos.

Avatar - avatar é uma representação fictícia do jogador de videogame, servindo de intermediário na interação com o mundo virtual. É o personagem controlado pelo jogador.

Cheat codes - *cheat codes* ou códigos de trapaça são aqueles códigos ocultos que permitem que o jogador acesse habilidades especiais do avatar, como invencibilidade, mais dinheiro, mais poderes, vidas extras ilimitadas etc. Podem ser ativados através de arquivos instalados no jogo ou alguma combinação de comandos no joystick. São geralmente utilizados para se ter uma experiência de jogo diferente ou superar algum desafio muito difícil.

Cinemáticos – ou, em inglês, *cutscene*, são curtas sequências de animação presentes nos videogames em que o jogador não tem controle, ou o tem de forma limitada. Geralmente funcionam como ferramenta narrativa, apresentando personagens, amarrando tramas ou potencializando o impacto emocional.

Colecionáveis – os colecionáveis são itens coletáveis que se encontram espalhados em um mapa de videogame, estimulando o jogador a explorar cada canto do cenário.

Geralmente oferecem algum tipo de recompensa caso sejam todos encontrados, como equipamentos ou evoluções do avatar.

Console – um console de videogames é o aparelho eletrônico que transmite o sinal de vídeo para uma tela. Através dele, se interage com os jogos, geralmente por meio de um *joystick*. *Atari 2600*, *Playstation 2*, *Super Nintendo*, *Master System*, são exemplos de consoles de videogame.

Easter egg – *easter egg* ou “ovo de páscoa” é o termo usado, em videogames, para definir um item, colecionável, imagem ou mensagem escondidos em algum lugar no mapa a ser explorado pelo jogador. Geralmente é algum tipo de piada ou referência a outro produto da cultura pop, como filmes, livros ou outros jogos. O termo tem origem na prática lúdica de esconder os ovos para as crianças encontrarem no dia de páscoa.

Fliperama – também chamados de “arcades”, os fliperamas são os locais ou máquinas usadas para rodar jogos digitais. Geralmente possuíam maior capacidade de processamento audiovisual do que os consoles domésticos, com empresas criando jogos exclusivamente para os fliperamas.

First person shooter (FPS) – em português “tiro em primeira pessoa” é um subgênero de jogos digitais que envolve armas de tiro e a perspectiva em primeira pessoa, como em um plano subjetivo cinematográfico.

Gameplay – o termo se refere à experiência interativa em um videogame, como é jogado, quais comandos no *joystick* fazem o avatar realizar ações específicas, os objetivos, a maneira de interação, a jogabilidade etc. *Gameplay* também é usado para descrever vídeos de pessoas jogando algum game, como forma de entretenimento ou tutorial.

GTA RP – *Grand Theft Auto Roleplay* é uma modificação (*mod*) disponível para a versão de GTA V para computadores pessoais, onde os jogadores interpretam os personagens comuns da cidade fictícia de Los Santos. Neste modo, regras que simulam a vida real são adotadas, diminuindo o ritmo caótico e estimulando a interação por meio de interpretação de personagens, assumindo um aspecto de simulação social e RPG.

Hardware – o *hardware* é composto pelos componentes físicos de um dispositivo eletrônico, como peças, teclados, mouse, chips ou placas.

Joystick – o joystick é um controle manual utilizado para se interagir com um game. O joystick faz a intermediação entre jogador e jogo e pode ser de vários tipos e formatos, incluindo os adaptados, sendo operados apenas com uma das mãos ou até mesmo utilizando a boca.

Los Santos - Los Santos é a cidade fictícia onde se passa os eventos do jogo GTA V. É inspirada na Los Angeles real, replicando o seu crime, a sua indústria cinematográfica, crime, zona industrial, bairros nobres, periferias, praias e desertos.

Mega Drive – console 16 bit lançado pela japonesa *Sega* em 1988, no Japão e 1989 nos Estados Unidos, com o nome de *Sega Genesis*.

MMORPG – abreviação de *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*, ou “jogo massivo de interpretação de papéis online para multijogador”, em português. São os games online em que muitos jogadores interagem simultaneamente, de forma competitiva ou cooperativa em um mundo virtual persistente.

Motor de jogos – na linguagem dos jogos digitais, motor de jogos ou *engine* é o programa que fornece as ferramentas que facilitam a criação dos games, como os elementos visuais e sonoros ou a inteligência artificial.

Mundo aberto – o mundo aberto se refere ao conceito de design nos videogames em que o avatar tem a liberdade de se mover livremente pelo cenário, escolhendo quando e como cumprir os objetivos propostos. O termo remete à ausência de barreiras ou limites, no entanto eles existem, se encontrando em um mapa extenso e rico em atividades secundárias.

Narrativa aristotélica – entende-se como narrativa aristotélica aquela que segue os preceitos tradicionais discutidos por Aristóteles em seu livro “Poética” do que seria uma boa história, com começo, meio e um final satisfatório.

NES – abreviação de *Nintendo Entertainment System*, console de 8 bits da Nintendo, que estreou em 1985 nos Estados Unidos e alcançou grande sucesso de vendas. O NES é um redesenho do Famicom (*Family Computer*) japonês, lançado dois anos antes, em 1983.

Nintendo – Nintendo Co., Ltd. é uma empresa japonesa que desenvolve e publica jogos digitais e consoles. Teve início em 1889, quando vendia jogos de cartas tradicionais do Japão. Posteriormente, nas décadas de 1960 e 1970 passou a produzir brinquedos eletrônicos e eventualmente migrou para o ramo dos videogames em 1979 com os portáteis *Game & Watch*.

NPC – NPC é a abreviação para *non player Character*, ou “personagem não jogador” e se refere aos personagens que não são controlados pelo jogador, seguindo as programações de inteligência artificial, no caso dos videogames. No tradicionais RPGs, como *Dungeons and Dragons*, os NPCs são controlados pelo mestre do jogo, que narra a história com a contribuição dos jogadores.

Playstation (PS) – console de quinta geração lançado em 1994, que inaugurou uma dominância no mercado de games por parte da japonesa *Sony* que perdura até os dias atuais. Seus sucessores, *Playstation 2*, *Playstation 3*, *Playstation 4* e *Playstation 5* estabeleceram novos padrões de qualidade audiovisual a cada lançamento.

Pinball – são máquinas eletromecânicas onde palhetas são controladas pelo jogador que deve usá-las para evitar que uma esfera metálica caia em uma canaleta na parte inferior. Ao rebater a esfera ao longo da mesa, obstáculos conferem pontos e a rebatem de volta.

Puzzle – é o gênero de videogame que envolve quebra cabeças, jogos de lógica, e padrões.

Rockstar Games, Inc. – é a empresa produtora/desenvolvedora de games, fundada em 1998 e sediada em Nova Iorque, famosa por títulos das franquias *Red Dead Redemption* e *Grand Theft Auto*.

RPG - RPG é abreviação de *role playing game*, ou “jogo de interpretação”, um jogo onde se interpreta personagens dentro de um sistema de regras. Narrativamente, se constrói uma história de forma coletiva, com a contribuição de todos os participantes. O título mais famoso é o RPG de fantasia medieval *Dungeons and Dragons* (D&D), lançado em 1974. No caso dos videogames, o termo se refere a um gênero de jogos que focam mais em complexas histórias com diversas possibilidades e no desenvolvimento de personagens, incluindo mecânicas de evolução de habilidades.

Sandbox – o termo *sandbox*, ou “caixa de areia” nos videogames se refere ao estilo de jogo que oferece um alto grau de liberdade ao jogador em um ambiente de mundo aberto, com grandes mapas que podem ser percorridos e explorados, estabelecendo seus próprios objetivos, ao invés de uma narrativa linear.

Sega – *Sega Corporation* é uma publicadora e desenvolvedora japonesa de jogos digitais e consoles, fundada em 1960, produzindo, inicialmente, máquinas de caça nêqueis e jogos eletromecânicos.

Simulador social – nos videogames, o subgênero de simulação social abrange os jogos que exploram as situações cotidianas e as interações pessoais, emulando a rotina comum.

Slice of life - *slice of life* ou “fatia da vida” é um gênero que retrata as experiências cotidianas do dia a dia de forma realista e focada na vida banal dos personagens, sem necessariamente uma trama principal que mova a narrativa. Este gênero é usado em diversas mídias, como literatura, quadrinhos, cinema e videogames.

SNES – abreviação de *Super Nintendo Entertainment System*, console 16 bit lançado pela Nintendo no ano de 1990. Foi o grande rival comercial da Sega e seu *Mega Drive* nesta década.

Software – os *softwares* são os programas instaláveis nos dispositivos eletrônicos. São a parte lógica e não física dos aparelhos.

Take-Two Interactive Software, Inc. – multinacional sediada em Nova Iorque que publica, desenvolve e distribui jogos de videogames, famosa pelas franquias GTA, *Red Dead Redemption* e *Bioshock*.

ⁱ Após eventos ocorridos no século XVIII, como a Revolução Francesa, a Independência dos Estados Unidos, o Iluminismo e a Revolução Industrial inglesa, se deram diversas transformações ideológicas políticas, econômicas e sociais no mundo. Dentre elas, a secularização dos valores, que desconstruía o cotidiano em torno da religião, afastando o ser humano de crenças metafísicas para a interpretação do universo e o aproximando da ciência.

ⁱⁱ a clear picture of how the game world is shaped, and the richer and more immersive that mental model is, the more likely people are to forget about the real world and use the virtual one as their primary reference point for where they are.

ⁱⁱⁱ A origem do “herói” se dá na Grécia Antiga (séculos XIV a IX a.C.), quando atuavam narrativamente como ponte entre o mundano e o divino. O herói geralmente possuía algum tipo de auxílio dos deuses e lutava pelos mortais, funcionando como homenagem à capacidade do ser humano em transcender seus limites.

^{iv} Os menus de DVD correspondem a outras imagens, sem pretensão de reproduzir a realidade ou outros significados. Se trata de uma “metaimagem”, conceito desenvolvido por William John Thomas Mitchell, que entende este tipo de imagem como uma representação dela mesma, opaca, autorreferente e que trabalha com a representação visual em sua superfície e não em sua profundidade.

^v When a young street hustler, a retired bank robber and a terrifying psychopath find themselves entangled with some of the most frightening and deranged elements of the criminal underworld, the U.S. government and the entertainment industry, they must pull off a series of dangerous heists to survive in a ruthless city in which they can trust nobody, least of all each other.

^{vi} O minigame, ou minijogo, é um pequeno game, geralmente mais simples, dentro de outro maior. No caso de GTA V, vários minigames se apresentam na forma de uma interação mais limitada, como por exemplo, as partidas de tênis, golfe, fliperama, aulas de yoga, interações no clube de strip ou jogo de dardos. O termo também é utilizado para definir um console portátil de jogo digital, como o Game Boy (1989) da Nintendo.

^{vii} Os “coleccionáveis” dentro de um game são os itens coletáveis ao longo do cenário e que não são essenciais para se completar o jogo, mas que podem fornecer alguma vantagem, como equipamento ou habilidade extra, caso sejam 100% encontrados. Muitas vezes são incluídos na programação para estimular a exploração de todos os cantos do mapa em um mundo aberto.

^{viii} But by expressing them through player-controlled marionettes, AI agents, dialogue structures and scripted events – as if the player is actually getting to know them firsthand.

^{ix} There are so many unique forms of storytelling, it’s impossible to agree on one that will stand supreme.
