

**UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS - UNISINOS**  
**UNIDADE ACADÊMICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO**  
**LINHA DE PESQUISA MÍDIAS E PROCESSOS AUDIOVISUAIS**  
**NÍVEL MESTRADO**

**CAMILA DE ÁVILA**

**A INCRUSTABILIDADE *DURANTE* EM JOGOS DIGITAIS:**

**Escavações de uma *Archaeogamer***

**São Leopoldo**

**2020**

CAMILA DE ÁVILA

**A INCRUSTABILIDADE *DURANTE* EM JOGOS DIGITAIS:**

**Escavações de uma *Archaeogamer***

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Ciências da Comunicação, pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS

Orientador: Prof. Dr. Gustavo Daudt Fischer

São Leopoldo

2020

A958i

Ávila, Camila de.

A incrustabilidade durante em jogos digitais : escavações de uma archaeogamer / Camila de Ávila. – 2020.

196 f. : il. ; 30 cm.

Dissertação (mestrado) – Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, 2020.

“Orientador: Prof. Dr. Gustavo Daudt Fischer.”

1. Jogos digitais. 2. Videogames – Inovações tecnológicas. 3. Arqueologia – Simulação por computador. 4. Comunicação e tecnologia. 5. Sistemas imageadores em arqueologia. I. Título.

CDU 004:794

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)  
(Bibliotecário: Flávio Nunes – CRB 10/1298)

CAMILA DE ÁVILA

**A INCRUSTABILIDADE *DURANTE* EM JOGOS DIGITAIS:**

**Escavações de uma *Archaeogamer***

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Ciências da Comunicação, pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS

Aprovada em 02 de março de 2020.

BANCA EXAMINADORA

(via Webconferência)

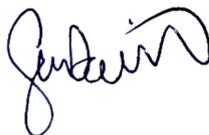
---

Prof. Dr. Emmanoel Martins Ferreira – UFF



---

Prof. Dr. João Ricardo de Bittencourt Menezes – UNISINOS



---

Prof. Dr. Gustavo Daudt Fischer – UNISINOS

## **AGRADECIMENTOS À CAPES**

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

## AGRADECIMENTOS

Ao ingressar no mestrado, inicialmente achamos que serão dois longos anos de estudo e pesquisa, porém não demora muito para percebemos o quão rápido o tempo passa, além de exigir muito esforço pessoal. As escolhas importantes que vamos tomando em nosso percurso, nos acompanham desde o dia de aprovação na seleção do programa, onde muitas delas envolvem abrir mão do emprego fixo no primeiro ano para dar conta das disciplinas. Mas o mais importante do que as escolhas que tomamos, são as pessoas que são envolvidas nesse processo as quais são tão importantes, mesmo que não seja uma escolha delas – acabam sendo afetadas de alguma forma. Desse modo, gostaria de agradecer ao meu companheiro de caminhada, Eduardo Sachini, pela paciência e incentivo, onde nunca faltou parceria até mesmo nos obstáculos difíceis os quais precisamos enfrentar nesse período. A ele, todo o meu amor e alegria de poder compartilhar cada conquista. Aos meus pais, Mário de Ávila e Mariane Tonetto de Ávila, por serem o meu porto-seguro e nunca faltarem com incentivo e amor, sejam nas angústias e nas alegrias. Os 290 km que nos separam, entre interior e capital, doem, porém não são nada perto da admiração e do encorajamento que tenho e recebo de vocês. Dedico todas as conquistas da minha vida à vocês, e sigo dando meus passos para retribuir o tanto que recebo. Ao meu irmão e maior exemplo, Felipe de Ávila, pela amizade, carinho e parceria pela vida inteira. Agradeço à toda minha família, seja ela em Santa Maria/RS ou em Porto Alegre/RS, que com todo o amor sempre torceram por cada conquista compartilhada.

Um agradecimento muito especial é ao meu ex-orientador e amigo João Ricardo Bittencourt, por todo o incentivo desde a especialização até hoje. Se não fosse pela sua insistência, além de acreditar no meu potencial, eu não teria entrado no mestrado. Devo muito à ele essa conquista. Agradeço aos meus amigos pela compreensão em função de muitas vezes não estar tão presente o quanto gostaria – Carla Bacco, Louise Pinheiro, Valine Porto, Carol Lagasse, Patrícia Fuhrmann Botelho, Djan Diogo. Também gostaria de agradecer aos novos amigos, especialmente à Fernanda Sombrio por ter a mesma paixão pela pesquisa e estar pronta para o que der e vier. À Santo de Casa Endomarketing, fica meu sentimento de gratidão pelo acolhimento no último ano, pela amizade e parceria diária que foi sendo construída, pela confiança no meu trabalho como Diretora de Arte e, principalmente, pela compreensão quanto as minhas ausências para as atividades acadêmicas – em especial à Camila Lustosa, Adriana Menezes, Parahim Neto, Carla Petry, a parceria, amizade e trocas enriquecedoras da Aline Ocaña, à minha assistente e parceira querida Larissa Moraes, à minha dupla de redatores Camila Lessa e Vicente Azambuja pelas boas risadas, amizade e parceria até nos momentos mais tensos (e divertidos).

Obviamente, não poderia deixar de agradecer ao meu orientador e amigo Prof. Dr. Gustavo Daudt Fischer, por toda a sua generosidade, ensinamento, incentivo e, principalmente, compreensão em muitos momentos. Uma parceria que foi sendo construída ao longo desses anos à qual me orgulho demais por tudo o que aprendi e ainda tenho a aprender. Sem dúvida, concluo a etapa do mestrado rumo ao doutorado como uma pesquisadora mais madura graças à sua orientação. Também destaco meu orientador da graduação, Prof. Dr. Carlos Alberto Badke, por ter me inspirado em ter interesse pela pesquisa e sempre me mostrar o quanto de disciplina era preciso para trilhar esse caminho. De fato, este é um dos grandes desafios ao longo desse tempo. Agradeço aos professores da banca de qualificação pelos valiosos comentários e contribuições – Prof. Dr. João Ricardo Bittencourt e Prof. Dr. Tiago Ricciardi Correa Lopes. Ao Tiago agradeço, assim como ao João, por todo o incentivo em ingressar no programa de mestrado no final da especialização, onde tive a oportunidade de ser sua aluna. Aproveito para agradecer à Gisele Rodrigues da Silva, pelo trabalho cuidadoso e importantíssimo nesta reta final de dissertação ajudando-me na revisão do texto final.

Por último, agradeço aos professores, colegas do Grupo TCAv e demais colegas do PPG em Ciências da Comunicação, pelas trocas diárias e nos apoios quando achávamos que não estávamos indo bem. Aos parceiros e amigos mais próximos Eduardo Harry Luersen, Madylene Barata, Jardel Orlandin, Pedro Bughay, Evellin Veras, Aline Corso e Rodrigo Mattos – sem dúvida esse percurso não teria sido o mesmo sem a amizade, trocas e parceria de vocês. São amizades que ficam e são frutos desses dois anos. Agradeço a feliz troca que pude ter com um autor que foi importante nesse processo, Andrew Reinhard, o qual sempre foi um incentivador, servindo de inspiração para a pesquisa, ajudando a pensar os jogos arqueologicamente. Por fim, agradeço aos amigos e colegas do GP de Games do Intercom e demais encontros pelas trocas enriquecedoras e pela perspectiva animadora em seguir estudando jogos no país. Mesmo com um cenário triste que estamos vivendo, é preciso seguir fazendo pesquisa para lutar por dias melhores.

*“I wisely started with a map and made the story fit.”*

(TOLKIEN, J. R. R.)

## RESUMO

A pesquisa trata o jogo, enquanto mídia, dotado de memória, como uma *forma* (de ser e agir) que *pensa*, produto e produtor de uma tecnocultura audiovisual. Ao pensar e agir, a sua memória é escavável ao arqueogamer – pois cada jogo antes de dizer algo sobre gênero, elementos visuais, jogabilidade, mecânica e demais características habitualmente lembradas – diz sobre si mesmo: cada jogo contém a potência de pensarmos em um estado-jogo. Inspirados pela perspectiva de Dubois (2004), quando propõe o estado-vídeo como *forma* que *pensa* a imagem e o dispositivo – tudo em um – temos o vídeo não como objeto, mas sim como um estado. Desse modo, passamos a perceber que o jogo não aciona somente comandos do gameplay entre usuário e máquina, mas aciona também algo que dura nele, a sua incrustabilidade, entendida como a incrustação do passado no presente. Na perspectiva do agir arqueológico com uma postura de arqueogamer, podemos perceber que, escavando a partir da superfície dos jogos, podemos produzir uma diversidade de elementos que nos possibilitam pensar em camadas desta incrustabilidade. A partir de nosso agir arqueológico no game *Diablo*, desenvolvemos movimentos de escavação e produção de mapas, com o objetivo de autenticar, organizar, mapear e compreender essa incrustabilidade, dando a ver quatro camadas que emergiram para jogos dentro de jogos: *tecnoestética*, *recursiva*, *tecnostálgica* e de *déjà vu*. A partir do processo de tensionamento entre teorias, aplicações metodológicas e nosso objeto empírico, procuramos responder como a incrustabilidade, a partir de uma perspectiva da tecnocultura audiovisual, se atualiza e dá a ver, arqueologicamente, outros jogos nele incrustados por movimentos de tributo, auto-referência, nostalgia, afeto, *déjà vu*, recursividade, interface, entre outros, nos levando em direção à um estado-jogo.

**Palavras-chave:** Incrustabilidade. Jogos digitais. *Archaeogaming*. Estado-jogo. Comunicação.

## ABSTRACT

This research addresses the game as a medium with its own memory; as a form (a way of *being* and *acting*) which *thinks* and is product and producer of an audiovisual technoculture. As it thinks and acts, its memory can be excavated by the archaeogamer. Each game, before telling us something about its genre, visual elements, gameplay, mechanics and other characteristics commonly associated with the medium, tells us about itself. Each game, therefore, allows us to think of a state-game. Dubois (2014) proposes the state-video as a form which thinks image and device, all in one; thus, the video is not an object, but a state. From such perspective, it is possible to understand that the game doesn't only activate gameplay commands between user and device, but also something which lasts: its encrustation ability. Such capacity is meant as the encrustation of the past in the present. From an archaeological attitude standpoint and with an archaeogamer mindset it is possible to excavate the surface of games. In doing so, a diversity of elements which allow us to think in terms of layers of such encrustation can be identified. Using an archaeological attitude in the game *Diablo*, excavation and map creation schemes were developed, aiming to authenticate, organize, map and understand the encrustation ability. These revealed four layers which emerged for games within games: *technoaesthetic*, *recursive*, *technostalgic* and of *déjà vu*. Employing tensioning of theories, methodological applications and empiricism, we aspire to answer how the encrustation ability, from an audiovisual technoculture perspective, updates itself. Besides, we aim to understand how it makes other games encrusted in the one being played visible through archeology, which is done by tribute, self-reference, nostalgia, affection, *déjà vu*, recursivity, and interface, among others; thus, taking us to a state-game.

**Key-words:** Encrustation. Digital games. Archaeogaming. State-game. Communication.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Richard Rothhaus e Andrew Reinhard documentando o primeiro <i>E.T. The Extra-Terrestrial</i> recuperado .....	27
Figura 2 - <i>Analogue Pocket</i> (2019).....	29
Figura 3 - <i>Commodore PET-2001</i> .....	30
Figura 4 - <i>Uldum, World of Warcraft</i> .....	37
Figura 5 - <i>Rogue</i> (1980) .....	44
Figura 6 - Primeiro esboço/estudo a partir da construção de mapas .....	45
Figura 7 - Rainha Nefretiry jogando <i>Senet</i> (ca. 1279-1213 aC).....	54
Figura 8 - Momento que o personagem principal do jogo <i>The Witcher 3</i> aposta com outro personagem.....	56
Figura 9 - O jogo dentro do jogo .....	60
Figura 10 - Esquema dos eixos de Galloway .....	67
Figura 11 - Quadro resumo para as ações do jogo .....	67
Figura 12 - (A) <i>The Witcher 3</i> , (B) <i>Gwent</i> e (C) <i>Dice Poker</i> .....	72
Figura 13 - Diálogo em <i>The Witcher 3</i> para iniciar <i>Gwent</i> .....	73
Figura 14 - Interface 1 .....	74
Figura 15 - Interface 2 .....	75
Figura 16 - Interface 3 .....	76
Figura 17 - <i>O Escurecer de Tristram</i> .....	78
Figura 18 - Metáfora da cebola.....	79
Figura 19 - <i>Chroma Key</i> .....	85
Figura 20 - <i>Sprite</i> de <i>Sonic</i> . .....	86
Figura 21 - Interface de <i>Diablo III</i> .....	95
Figura 22 - <i>Carmen Sandiego</i> no <i>Google Earth</i> .....	96
Figura 23 - <i>DOOM</i> (1993-2016) .....	99
Figura 24 - <i>Rogue</i> (1983) .....	104
Figura 25 - <i>Gauntlet</i> (1985).....	106
Figura 26 - Visão macro dos mapas .....	107
Figura 27 - Site comemorativo do <i>Diablo</i> onde traz suas memórias, mantendo-as viva .....	109
Figura 28 - Site do <i>Internet Archive</i> e os jogos <i>Rogue</i> e <i>Gauntlet</i> .....	113
Figura 29 - Plataforma <i>Battle.net</i> .....	114
Figura 30 - Tela do software <i>OBS</i> .....	115

Figura 31 - Tela inicial do jogo <i>Diablo III: Reaper of Souls</i> .....	118
Figura 32 - Mapa 1 .....	119
Figura 33 - <i>Rogue</i> e <i>Gauntlet</i> .....	120
Figura 34 - Mapa 2 .....	122
Figura 35 - Interfaces dos três jogos de <i>Diablo</i> .....	123
Figura 36 - Mapa carto-escavatório.....	125
Figura 37 - Camadas de Incrustabilidade .....	126
Figura 38 - Camada de Incrustabilidade Tecnoestética (CITe).....	127
Figura 39 - <i>Diablo</i> (1996).....	128
Figura 40 - <i>Diablo II</i> (2000).....	130
Figura 41 - Estilo <i>Roguelike</i> : descobrir salas/níveis que são gerados proceduralmente .....	131
Figura 42 - <i>Diablo</i> no navegador, no smartphone e no <i>Nintendo Switch</i> .....	133
Figura 43 - <i>Diablo II</i> e o evento de 20 anos de <i>Diablo</i> .....	137
Figura 44 - Tela do jogo original e tela do evento de 20 anos de <i>Diablo</i> .....	138
Figura 45 - Tela de <i>Diablo</i> com a seleção do inventário do herói.....	139
Figura 46 - Tela de <i>loading</i> .....	140
Figura 47 - Ficha de RPG e tela de distribuição de pontos em <i>Diablo I</i> .....	141
Figura 48 - Livros de regras de <i>D&amp;D</i> de <i>Diablo II</i> .....	142
Figura 49 - <i>Chainmail</i> (1971).....	143
Figura 50 - Camada de Incrustabilidade Recursiva (CIR) .....	144
Figura 51 - “Esqueleto” de <i>Diablo</i> .....	145
Figura 52 - <i>Rogue</i> e <i>Diablo I</i> .....	146
Figura 53 - <i>Hack</i> (1982) e <i>NetHack</i> (1987).....	147
Figura 54 - <i>Telengard</i> (1982) .....	149
Figura 55 - <i>Moria</i> (1983).....	150
Figura 56 - <i>Angband</i> (1990) .....	151
Figura 57 - <i>Gauntlet</i> (1985).....	152
Figura 58 - <i>Dandy</i> (1983).....	153
Figura 59 - Jogos e recursividade: fractais auto-simuladores .....	154
Figura 60 - O eterno retorno à <i>Tristram</i> .....	155
Figura 61 - Tela do jogo no evento em <i>Tristram</i> .....	156
Figura 62 - Mapa indicando o evento <i>O Escurecer de Tristram</i> e as semelhanças da interface .....	157
Figura 63 - Jogos pós <i>Diablo</i> : fractal auto-simulador .....	158

Figura 64 - Camada de Incrustabilidade Tecnostálgica (CITn) .....	159
Figura 65 - Mesmo ponto do mapa com estética/roupagem atualizada .....	160
Figura 66 - <i>Cow Level</i> em <i>Diablo II</i> .....	161
Figura 67 - <i>Diablo III</i> (2012).....	162
Figura 68 - <i>Bardiche Bovino</i> .....	162
Figura 69 - Portal de acesso para o <i>Cow Level</i> .....	163
Figura 70 - <i>Cow Level</i> em <i>Diablo III</i> .....	164
Figura 71 - <i>Whimsydale</i> .....	165
Figura 72 - Mapa de <i>Whimsydale</i> .....	166
Figura 73 - <i>Golden Axe</i> (1989).....	167
Figura 74 - <i>Goblins</i> .....	168
Figura 75 - <i>Cutscene</i> de <i>Diablo I</i> presente no <i>Diablo III</i> .....	169
Figura 76 - Radek, o contrabandista, seu Madruga e Carlos Seidl.....	170
Figura 77 - Site promocional de <i>Diablo IV</i> .....	171
Figura 78 - Camada de Incrustabilidade <i>Déjà vu</i> (CID).....	172
Figura 79 - <i>Diablo</i> e jogos anteriores .....	173
Figura 80 - Corpo em frente à Catedral de <i>Tristram</i> .....	175
Figura 81 - O <i>Nível da Vaca</i> é uma mentira .....	176
Figura 82 - Virtualidade Tolkiana .....	178
Figura 83 - <i>Grim Dawn</i> e <i>Diablo II</i> .....	179

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	<b>13</b>
1.1 O Misto para um Problema Verdadeiro e Objetivos da Dissertação .....	17
1.2 Explorando os Horizontes: Estado da Arte.....	18
<b>2 DA ARQUEOLOGIA DAS MÍDIAS AO <i>ARCHAEOGAMING</i>, ATRAVESSADO PELO AFETO (E DE VOLTA)</b> .....	<b>21</b>
2.1 Um Mergulho “Nos Velhos Tempos”: <i>Technostalgia</i> .....	28
2.2 <i>Archaeogaming</i> : uma Arqueologia <i>de e em</i> Jogos.....	34
2.3 Entre Escavações e Reflexões: o Retorno ao Campo e ao Empírico.....	41
<b>3 O ESTADO-JOGO</b> .....	<b>48</b>
3.1 O Jogo como Forma Cultural.....	48
3.2 <i>Estado-Jogo</i> : o Jogar na Tecnocultura .....	55
3.3 Games e Tecnocultura Audiovisual .....	64
<b>4 DA INCRUSTAÇÃO À INCRUSTABILIDADE</b> .....	<b>70</b>
4.1 Jogos Dentro de Jogos: a Primeira Escavação Arqueogamer .....	71
4.2 Primeira Noção de Incrustação a partir de Philippe Dubois .....	82
4.3 Memória nas Audiovisualidades Tecnoculturais.....	88
4.4 A Relação Memória-Tela nos Jogos.....	91
<b>5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS</b> .....	<b>101</b>
5.1 Escavações e Camadas .....	102
5.2 As Escavações se Ampliam: a Criação do Mapa .....	103
5.2.1 As Camadas de Incrustabilidade .....	108
5.3 Preparando as Ferramentas: Procedimentos de Análise.....	112
<b>6 A JORNADA DA ARQUEOGAMER: EXPLORANDO A INCRUSTABILIDADE EM <i>DIABLO</i></b> .....	<b>116</b>
6.1 As Camadas de Incrustabilidade nos Jogos Dentro de Jogos.....	124
6.1.1 Tecnoestética .....	127
6.1.2 Recursiva.....	144
6.1.3 Tecnostálgica.....	159
6.1.4 <i>Déjà vu</i> .....	172
<b>7 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>180</b>
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>185</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Mais do que uma narrativa ou um mero passatempo, os jogos se tornaram produtos/produtores de uma tecnocultura. Ultrapassando os limites do entretenimento, os jogos digitais passaram a fazer parte de diversas áreas, bem como em meio às discussões acadêmicas. Minha formação é em Comunicação Social – Publicidade e Propaganda, sempre atuei em agências como diretora de arte. Antes de ingressar na especialização em Cultura Digital e Redes Sociais da Unisinos, em 2014, carregava o interesse em estudar jogos, os quais sempre foram uma paixão desde quando criança (videogames, fliperamas, jogos de tabuleiro e interpretação de papéis – RPG). Ao ingressar no Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Unisinos, em 2018, queria contribuir para a pesquisa no Brasil ligada aos estudos de jogos digitais. Sentia uma certa carência de um movimento que refletisse sobre as imagens produzidas tanto em jogos quanto pela própria comunidade (naquele momento, representado pelos *videologs de jogadores*). Iniciou-se, então, um processo de aprendizagem e reflexão para entender como se dá a construção da imagem nas audiovisualidades dos jogos digitais em meio à comunicação.

Inicialmente, a escolha dos vídeos de *gameplay*<sup>1</sup> com o uso de múltiplas telas como objeto de estudo, parecia proporcionar inúmeras possibilidades de entender o que essas imagens dos jogos nos *videologs*<sup>2</sup> enunciam e qual é a relação da imagem real (figura humana) *versus* imagem sintética (o jogo) quando retratados nessas audiovisualidades. A construção desse tipo de imagem em meio às novas mídias, com olhares distintos para o mesmo objeto, proporcionava uma inquietação. Havia, naquele momento, uma necessidade de teorizar, investigar e encontrar fundamentos para melhor compreender os aspectos comunicacionais do jogo e de toda a superfície pictórica que integra os vestígios da tecnocultura, somado ao audiovisual e ao maquínico. Tinha como problema de pesquisa: “*que simultaneidade é essa que se manifesta e se atualiza em meio as montagens espaciais, do videolog de jogos digitais às produções audiovisuais diversas da cultura gamer?*” Ou seja, queria encontrar pistas para pensar a simultaneidade como uma possível potência que caracteriza a natureza do videogame. Sendo assim, o objetivo inicial era: a) identificar tal força nesse objeto; b) perceber de que maneira moldurações e montagens (primeiros conceitos que vinham dos estudos de audiovisualidades) participam na criação de ambientes técnicos reconhecíveis pelos quais nos movimentamos (dentro das lógicas possíveis do computador), tornando mais eficiente a potência de simultaneidade que compõe o nosso modo de interagir com estes objetos.

---

<sup>1</sup> Vídeos de *gameplay* são produtos audiovisuais produzidos pela própria comunidade gamer, a fim de mostrar a jogabilidade de determinado jogo.

<sup>2</sup> *Videolog* é uma expressão em inglês que significa video (vídeo em português) + log (registro). Nos últimos anos, com o avanço da tecnologia, o termo ganhou força entre os que geram conteúdo em vídeo para a internet.

Ao longo do mestrado, fomos provocados a tensionar e colocar à prova nossos problemas de pesquisa do projeto de entrada, propondo identificar se tínhamos um verdadeiro ou falso problema. Foram algumas idas e vindas neste percurso, sempre me colocando em questionamento não apenas com o que pretendia estudar, mas também como pesquisadora. Uma primeira ruptura foi reconhecer que o interesse era em olhar para os jogos digitais em si e não para os *videologists*, mesmo reconhecendo sua potência. Com isso, veio à tona em meio aos games pensar a simultaneidade na atualização de jogos dentro de jogos – a partir dos exemplos *The Witcher 3: Wild hunt* e *Gwent* que passaram a “incomodar” esta pesquisadora, porém havia uma confusão entre simultaneidade e coalescência de tempos. Percebeu-se, então, que a simultaneidade não existe por si só, ela é construída tecnicamente, um constructo técnico: a partir dos exemplos levados para sala de aula de interesse da pesquisadora, não havia nada de simultâneo ali.

A partir desses exemplos de jogos dentro de jogos, e entendendo que a questão da simultaneidade já não cabia mais no que era de interesse para o olhar da pesquisa, evoluímos para uma nova inquietação a fim de compreender que fenômeno é esse em meio aos jogos digitais e de que maneira se constitui. Que potência e/ou característica audiovisual há nos jogos dentro de jogos? Partindo dessa reflexão, do jogo dentro do jogo, poderia dizer que coalescem imagens de outros tempos da duração desse tipo de jogo digital? Mas como chamar isso? Adjunção, vestígio, enxerto, imbricação? Pensando na morfologia das palavras, o termo que se revelou em meio aos debates e exercícios na disciplina de pesquisa para investigar tal ocorrência é *incrustação*: um substantivo feminino que se refere ao ato ou efeito de incrustar(-se); a formação de crosta; aquilo que é incrustado/embutido; nas artes plásticas seria qualquer motivo ornamental inserido, embutido em uma peça ou superfície<sup>3</sup>. Pareceu potente pensar que o jogo dentro do jogo tem essa característica da incrustação, mas especulando um tipo específico: uma coisa na outra coisa com caráter *déjà vu*, em função de trazer inserido em si a potência do jogo de referenciar-se a si mesmo. O conceito de *déjà vu* se mostra potente de ser inserido nesta pesquisa a partir de apontamentos feitos durante o mestrado. Aproximar o *déjà vu* se mostrou uma questão bastante rica para pensar num jogo que se cita, que referencia a si mesmo, e esse caráter *déjà vu* com um viés cultural para refletir sobre esses jogos dentro de jogos possibilita maior consistência para o viés técnico da incrustação. Iniciou-se um movimento de pensar em explorar jogos dentro de jogos, e como nessas superfícies são atualizadas essas qualidades audiovisuais no seu interior. Portanto, surge um novo objeto de pesquisa: a incrustação *déjà vu* em games.

---

<sup>3</sup> Definições para o termo *incrustação* encontrados nos dicionários *Priberam Online* e na busca do *Google* que apresenta uma “meta busca” listando as definições da palavra em questão como um dicionário.

Como todo movimento de amadurecimento da pesquisa, após ter sido colocada à prova no exame de qualificação, nosso objeto foi provocado de diferentes formas, além da recepção positiva por quem avaliava. A incrustação foi tensionada na qualificação especialmente no ponto onde acabamos condicionando, em determinados momentos, um fenômeno que estamos observando nos jogos à um fenômeno dos estudos do vídeo, visto a partir de Dubois (2004), para depois nos apropriarmos de forma mais avançada para o salto da pesquisa. Entendemos que a incrustação que estamos observando em nosso objeto se torna mais produtiva de ser pensada enquanto uma qualidade: uma virtualidade ou multiplicidade irreduzível a qualquer mídia e que se atualiza tanto no vídeo quanto nos jogos, quanto na pintura ou em qualquer lugar onde podemos encontrar esse elemento. Ou seja, um fenômeno cultural que se atualiza a partir de um fenômeno técnico e, evidentemente, estético. Desse modo, passamos a tratar a incrustação como uma qualidade: uma incrustabilidade, a qual carrega em si a particularidade de incrustar-se em várias mídias, inclusive nos jogos. Tal movimento não é gratuito, ele se alicerça na perspectiva da linha de pesquisa Mídias e Processos Audiovisuais do PPG em Ciências da Comunicação da Unisinos, que

[p]esquisa as mídias audiovisuais em perspectiva tecnocultural, filosófica e arqueológica. Desenvolve estudos teóricos e metodológicos sobre a natureza dos meios e dos processos midiáticos que mobilizam áudios e imagens de qualquer origem e de qualquer época, inclusive os que se disfarçam à percepção nas materialidades estudadas. (UNISINOS, 2018).

Inicialmente havia a intenção de observar jogos que são possíveis de serem jogados dentro de outros, porém foram encontradas outras características e vestígios para além de um jogo jogável, apresentando a ideia de jogo contido no outro como uma potência que permitiria identificar mais elementos memoriais. Durante o processo de qualificação, identificamos tais pistas pelos games por onde nos movimentávamos naquele momento (*The Witcher 3: Wild Hunt*, *Diablo III*, *Celeste* e *DOOM*) de que esses jogos dentro de jogos surgiram como uma ideia literal e passaram também a ser uma ideia memorial. Ou seja, a pesquisa começou a se mostrar como uma espécie de fractal: um jogo, dentro do jogo, dentro de muitos jogos. Isso nos levou a realizar um movimento em direção à camadas mais profundas, passando a considerar a premissa que todos os jogos podem ser muitos jogos, literalmente ou não. Nenhum jogo é somente uma única mecânica, em sua maioria há um complexo de mecânicas e estilos, entre outras características que o formam para além do gênero do jogo (ação, aventura, estratégia etc.). Possuímos jogos que vem de uma memória dos jogos/do jogar, os quais emergem/atualizam-se em um passado dos jogos, em sua própria cultura, nos levando a pensar de forma mais intensa em um estado-jogo. Toda mídia, todo meio de comunicação, toda tecnologia

estabelecem um dispositivo como uma forma de ser e de estar no mundo, portanto, o mesmo aplicamos para o jogo, ao o encarmos enquanto uma *forma que pensa*.

O jogo, como mídia, é um corpo dotado de memória<sup>4</sup>, portanto uma *forma que pensa* (ser e agir), ambientado e alimentado de uma tecnocultura audiovisual o qual acionam fenômenos relacionados não somente à relação entre operador e máquina, mas também algo que nele dura, a sua incrustabilidade. Desse modo, ao pensar e agir, a sua memória é escavável ao arqueogamer<sup>5</sup>, pois cada jogo antes de dizer algo sobre aventura, estratégia, luta, RPG, entre outras características, diz sobre si mesmo: cada jogo contém a memória/potência do estado-jogo. Um dado jogo é escavável para que, assim, se autentique, organize, mapeie essa incrustabilidade. Optei em seguir com o *corpus* da pesquisa focando apenas em *Diablo* para a análise mais exaustiva, e os demais jogos que vinham sendo acompanhados, comparecem em alguns capítulos de forma complementar para explicar o que estou percebendo ao longo do percurso. Para dar a ver as evidências no empírico, a partir de uma postura arqueogamer, em nossas escavações, produzimos mapas que denominamos como carto-escavatórios<sup>6</sup> que são de grande importância para a presente dissertação. É através deles que construímos as camadas de incrustabilidade em jogos, indo da superfície para algo mais profundo no solo que estamos explorando arqueologicamente.

Com esses novos movimentos definidos após o exame de qualificação, visando a pesquisa em seu formato de fechamento do percurso do mestrado, temos, enfim, um objeto de pesquisa revisitado: *a incrustabilidade em jogos digitais*. Para um melhor entendimento da (re)formulação do problema de pesquisa, veremos no subcapítulo a seguir (1.1), que o uso do método intuitivo (Bergson, Deleuze) foi de suma importância para o que temos presente neste texto. Além disso, apresentamos o cenário de pesquisas que cruzam o nosso tema de estudo, no subcapítulo 1.2. No capítulo dois, tratamos das perspectivas teóricas sobre a arqueologia das mídias e o *archaeogaming*, atravessados pela ideia de uma arqueologia do afeto, onde não apenas enquanto metodologia, mas estes conceitos enquanto fundamento teórico como alicerces de nosso trabalho portador de um agir arqueológico em toda a sua extensão. No capítulo três, adentramos no debate quanto a ideia de um estado-jogo, pensando o jogo enquanto forma cultural ambientado em uma tecnocultura audiovisual. No capítulo quatro, discutimos a questão da incrustação à incrustabilidade, como movimento para a produção de um olhar para essa qualidade em meio aos jogos, indo em direção a uma memória nas

---

<sup>4</sup> Tal noção é convocada a partir da noção, adaptada da fenomenologia do filósofo Henri Bergson e proposta nos estudos de audiovisualidades de pensar as mídias como corpos que percebem “segundo diversas necessidades de agir a cada momento”. (MONTAÑO, 2007, p. 15).

<sup>5</sup> Reinhard (2018) usa o termo *archaeogamer*. Para o nosso trabalho, adotamos o uso de *arqueogamer*, aproximando do português.

<sup>6</sup> Na medida em que combinam dois movimentos metodológicos: a cartografia e as escavações.

audiovisualidades tecnoculturais. No capítulo cinco, tratamos dos procedimentos metodológicos mais específicos, partindo de um princípio médio-arqueológico e arqueogamer, olhando para os jogos como sítios arqueológicos os quais escavamos para dar a ver as camadas que emergem deste solo. Na análise, capítulo seis, realizamos nossos movimentos de escavação e dissecação, bem como a construção de nossos mapas carto-escavatórios. Assim, conseguimos encontrar imagens e incidências que proporcionaram a criação dos mapas que nos dá a ver quatro camadas de incrustabilidade, presente nos jogos digitais: *tecnoestética*, *recursiva*, *tecnostálgica* e de *déjà vu*. O *corpus*, portanto, é composto por *Diablo* (enquanto franquia), e, ao longo da pesquisa, trouxemos também outros três jogos que estavam presentes na etapa de qualificação, agora enquanto cases: *The Witcher 3: Wild Hunt*, *DOOM* e *Celeste*. Por fim, no capítulo sete, organizamos as considerações finais desta pesquisa, apontando resoluções, as potências e limitações ao longo do percurso, bem como possíveis caminhos que a dissertação vem a indicar para estudos futuros.

### 1.1 O Misto para um Problema Verdadeiro e Objetivos da Dissertação

Em um determinado tempo e em um lugar tangível, para Johan Huizinga (2014) “o jogo cria dentro do mundo ordinário outro universo próprio, extraordinário e delimitado no qual os jogadores se movem de acordo com uma lei especial e imperiosa. [...] O jogo cativa e captura em um mundo específico, em sentido figurado”<sup>7</sup>. Não apenas criações de universos: temos nos jogos outras qualidades audiovisuais presentes que atualizam seus diferentes universos, mas sempre lembrando que mundos imaginários não são exclusivos dos jogos (vide cinema, literatura). Este raciocínio sugere pensar a ideia de uma incrustabilidade em jogos digitais como um objeto de pesquisa. Para isso, nossa problemática envolve a formulação do misto e a busca por um problema verdadeiro à luz do método intuitivo de Henri Bergson, conforme sistematizado por Deleuze (2004). Assim, buscaremos pistas para ajudar a pensar a incrustação como uma possível qualidade audiovisual que contribuiria para os estudos sobre jogos, como fenômeno inscrito em uma tecnocultura audiovisual.

A ideia da intuição bergsoniana nos permite experimentar a realidade (duração<sup>8</sup>) não mediada, ou ainda, nos coloca no movimento e não somente no discurso, fazendo com que sejamos afetados pela sua materialidade. Tal movimento provoca idas e vindas de formulações e dos

---

<sup>7</sup> Discurso de fevereiro de 1933 na Universidade de Leiden. O texto completo pode ser lido no livro *De lo lúdico y lo serio*, da editora Casimiro Libros (2014).

<sup>8</sup> Duração, conforme Henri Bergson, é uma característica durante, é memória: é continuidade e fluxo. O mundo é uma duração, está em constante movimento. O que podemos ter são atualizações que são virtuais e que se perdem no tempo.

problemas de conhecimento, e em meio a essa dinâmica é possível perceber que as coisas não diferem umas das outras: elas se diferem de si mesmas. Desse modo, todas as coisas são um misto de duas tendências, onde há uma que dura e outra que se atualiza: um modo de ser e um modo de agir. Para Bergson (2005, p. 321), “não agiríamos se não nos propuséssemos um objetivo, e só procuramos algo porque sentimos sua falta”, ou seja, é preciso que o movimento essencialmente se produza para assim percebermos o que dura no objeto de pesquisa. Podemos assim, compreender de que forma se atualiza na matéria e a partir disso termos um problema verdadeiro.

Colocado à prova dos verdadeiros e falsos problemas, seguindo as três regras gerais e duas complementares referente ao método intuitivo (DELEUZE, 2004), tivemos idas e vindas e desconstruções ao que se pretendia inicialmente com a pesquisa. Em certo momento, a ponto de colocar em dúvida o que de fato se intencionava, pode-se identificar que nos questionamentos iniciais não havia um misto bem formulado e, por consequência, as perguntas iniciais não davam conta de um objeto de pesquisa que não era claro nem para a própria pesquisadora. Houve não somente uma reformulação da pergunta, mas sim do misto como um todo (virtual sendo a *incrustabilidade* e o atual o *jogo*), a fim de termos perguntas e o objeto mais em função do *tempo* do que do *espaço*: *Como a incrustabilidade a partir de uma perspectiva da tecnocultura audiovisual se atualiza em jogos digitais?* Com um verdadeiro problema e um misto formulado, esta pesquisa tem por *objetivo principal*, a partir da presença de "jogos dentro de jogos", compreender de que maneira a memória do jogo se atualiza, apresentando a noção de incrustabilidade. Para além de nosso objetivo norteador, possuímos *três objetivos específicos*: a) Desenvolver reflexão sobre o jogo como forma que pensa, enquanto um estado-jogo inserido em uma tecnocultura audiovisual; b) Propor articulações entre a arqueologia da mídia e do *archaeogaming* para a pesquisa *de* e *em* jogos; c) Mapear e apresentar, através de movimentos carto-escavatórios a partir do jogo *Diablo*, como a incrustabilidade pode se atualizar por camadas recursivas, tecnoestéticas, tecnostálgicas e de *déjà vu*.

## 1.2 Explorando os Horizontes: Estado da Arte

O processo de pesquisa da pesquisa, com um rastreamento de trabalhos em uma janela de cinco anos, proporcionou perceber de que modo a ideia de incrustação é utilizada para pensar as mídias<sup>9</sup>: trabalhos que se propõem pensar imagens de arquivos que são montadas em fluxo em um filme para gerar diferentes sentidos na sua montagem; inspecionar os aspectos

---

<sup>9</sup> Os trabalhos que tratam dessa abordagem foram encontrados em anais de eventos como Intercom, Banco de Teses e Dissertações da Unisinos, periódicos acadêmicos.

fundamentais da linguagem visual dinâmica do audiovisual; tecer relações dentre aspectos marcantes da linguagem do vídeo marcada pela estética eletrônica multiforme (fragmentos, incrustações, sobreposições) pensados nos diferentes campos da comunicação audiovisual; a confluência e o hibridismo das linguagens presentes no audiovisual contemporâneo.

As pesquisas que são produzidas na área de *game studies*<sup>10</sup> possuem como abordagem principal questões referentes à produção e à recepção, aspectos sociais dos jogos, materialidades, gamificação, narrativas, entre outros. Com isso, percebemos a carência de pensar o game em meio à Comunicação com um viés de uma genealogia ou natureza da imagem do jogo. Buscaram-se por trabalhos que tivessem um olhar para o objeto game com uma perspectiva mais tecnocultural, como a tese de doutorado do João Ricardo Bittencourt (2018)<sup>11</sup> onde o autor se propõe pensar as imagens técnicas dos games como imagens de um tempo e partes de uma sociedade bem como o conceito de imagem videojográfica, articulando três camadas: maquínica, lúdica e audiovisual; o artigo produzido por Eduardo Harry Luersen (2017)<sup>12</sup> que aborda as potências do ruído nas interfaces gráficas de games; a relação entre fotografia e o videogame abordados no artigo de Julieth C. Paula (2017)<sup>13</sup>; os games pensados enquanto interfaces culturais, artigo apresentado por esta autora que escreve (2018)<sup>14</sup>.

Encontramos, também, artigos que flertam diretamente com o que estamos nos propondo na pesquisa. É o caso do artigo produzido por Emmanoel Martins Ferreira (2019)<sup>15</sup> que traz a perspectiva do *archaeogaming*, apresentando possibilidades de intersecção entre a arqueologia (campo das ciências) e a arqueologia das mídias. Os jogos dentro de jogos aparecem como objeto de estudo no artigo produzido por Regina Seiwald (*In: ZAGALO, N.; VELOSO, A.; COSTA, L.; MEALHA, 2019*), apresentado durante o *11th International Conference on Videogame Sciences and Arts* em novembro de 2019 na cidade de Aveiro, Portugal. A autora traz uma abordagem de jogos dentro de jogos observando esses minijogos incorporados em outros jogos, onde estes criam níveis ficcionais entrelaçados, se isso gera impacto ou não na jogabilidade, bem como a relação com a ideia de ilusão. É uma perspectiva diferente a que nos propomos nesta dissertação, entendendo que estamos indo em direção a uma espécie de epistemologia do jogo, em busca de um estado-jogo.

---

<sup>10</sup> Foram consultados anais de eventos de game studies ou focado em games em uma janela de cinco anos, como: SBGames, DiGRA, Intercom (GT de Games), periódicos acadêmicos.

<sup>11</sup> Trabalho encontrado no Banco de Teses e Dissertações Unisinos. (UNISINOS, 2018).

<sup>12</sup> Artigo publicado na RELACult - Revista Latino-Americana de Estudos em Cultura e Sociedade (2018).

<sup>13</sup> Artigo publicado nos anais do 40º Intercom (2017).

<sup>14</sup> Artigo publicado nos anais do SBGames (2018).

<sup>15</sup> Artigo publicado nos anais do 42º Intercom (2019).

É possível afirmar que alguns destes trabalhos discutem a perspectiva do *game* em uma visada tecnocultural, utilizando autores que também iremos abordar nesta pesquisa. Sabemos que a ludicidade é um braço importante dos jogos enquanto ação, e no estágio em que nos encontramos percebemos ela como um traço tecnocultural do videogame. Desse modo, somos provocados a problematizar as técnicas a partir dos estudos teóricos sobre o vídeo, com os quais nos interessa pensar o jogo dentro do jogo com uma qualidade de incrustabilidade. Veremos ao longo deste texto, conforme Dubois (2004), que a incrustação é uma qualidade do vídeo que atravessa às outras mídias, e é nesse sentido que iremos em direção a pensar o jogo, nos direcionando para uma ideia de estado-jogo. Mas antes, é necessário explicitar nossa angulação teórica-metodológica e seu diálogo com nosso misto de pesquisa assim, partiremos para uma discussão arqueológica que será fundamental para o todo da pesquisa.

## 2 DA ARQUEOLOGIA DAS MÍDIAS AO *ARCHAEOGAMING*, ATRAVESSADO PELO AFETO (E DE VOLTA)

A abordagem arqueológica que iremos tratar neste capítulo, a qual passa pela arqueologia das mídias, pelo *archaeogaming*<sup>1</sup> e por uma arqueologia dos afetos, parte de uma visada teórica-metodológica, nos proporcionando um movimento duplo entre teoria e método. Para dar início a essa reflexão, temos aqui uma ideia de como pensar a mídia arqueologicamente em meio a cultura contemporânea: a arqueologia da mídia enquanto forma de investigar as possíveis novas culturas da mídia através de insights de “novas mídias” do passado, seja com enfoque nos aparelhos, práticas e/ou invenções já esquecidas, singulares e, muitas vezes, não óbvias. Ao encararmos os objetos de mídia como portadores de memória, tal prática arqueológica permite analisar os regimes de memória e práticas criativas presentes na cultura da mídia. Para Parikka (2012, p. 3), “a arqueologia da mídia vê as culturas midiáticas como sedimentadas e em camadas, uma dobra de tempo e materialidade em que o passado pode ser subitamente descoberto de novo, e as novas tecnologias se tornam obsoletas cada vez mais rápidas”.

Partiremos da ideia de que, como veremos nos capítulos que seguem em nossa fundamentação teórica, todo objeto de mídia é um corpo dotado de memória, e que, quando pensados em uma ambiência tecnocultural, podemos perceber que estes objetos são atravessados por uma dialética de lembrança e esquecimento. A exemplo disso, temos a própria obsolescência programada de games e de outras materialidades da mídia. Este é um ponto alto para midiarqueólogos realizarem seus estudos para dar a ver não somente um viés histórico destes objetos, mas principalmente o que nesse percurso foi negligenciado e/ou esquecido, soterrado pelo tempo. Para Huhtamo e Parikka (2011, p. 3), a arqueologia das mídias “revisita arquivos textuais, visuais e sonoros, assim como coleções de artefatos, enfatizando tanto as manifestações discursivas quanto materiais da cultura”. Ou ainda:

Baseados em suas descobertas, arqueólogos das mídias começaram a construir histórias alternativas das mídias suprimidas, negligenciadas e esquecidas, as quais não apontam teleologicamente para a condição cultural-midiática atual como sua “perfeição”. Becos sem saída, perdedores, e invenções que nunca chegaram a se

---

<sup>1</sup> Embora o conceito de *archaeogaming* vem como forma de discutir arqueologia de games, é um conceito novo trabalhado por Andrew Reinhard. O conceito atravessa esta dissertação por entendermos e reconhecermos a potência e caráter inventivo em se fazer pesquisa em jogos a partir de um viés arqueológico que coloque no centro estes espaços onde o game se apresenta.

converter em produto material têm histórias importantes para contar. (HUHTAMO; PARIKKA, 2011, p. 3).

Mesmo que, a partir de um agir arqueológico, saltem histórias alternativas dos objetos de mídia, este movimento busca trazer à superfície esses artefatos (dispositivos) soterrados ou materialidades que tiveram relevância na constituição de saberes de determinado tempo e espaço, assim colaborando para o desenvolvimento dos objetos de mídia. Temos, na arqueologia das mídias, uma espécie de “disciplina itinerante” (HUHTAMO; PARIKKA, 2011, p. 3): gera movimentos entre o passado e presente, não apenas *para trás*, mas *para dentro* dos corpos de mídia, pois “a mídia é a própria *condição* de conhecimento de uma determinada época, e também de percepção, sensação, memória, experiência, tempo”. (KITTLER, 1999; PARIKKA, 2012 apud TELLES, 2017, p. 5). A arqueologia das mídias nos permite inventar o percurso ao entrarmos nos objetos de mídia por entre ruínas onde, através de escavações, colecionamos artefatos e produzimos camadas.

Para fins de uma aproximação de suas origens, uma espécie de “arqueologia da arqueologia das mídias” (HUHTAMO; PARIKKA, 2011, p. 2) – mesmo que breve, retornaremos para os primeiros movimentos realizados por Michael Foucault em sua arqueologia do saber. Para Foucault (2008, p. 156), toda descrição arqueológica é uma “tentativa de fazer uma história inteiramente diferente daquilo que os homens disseram”. Longe de sermos contadores de histórias em sua forma plena, existem algumas diferenças ao realizarmos uma análise arqueológica. Foucault (2008) nos apresenta quatro destas diferenças: a) a intenção de termos uma determinação de novidade, b) de análise das contradições, c) de descrições comparativas e d) de uma demarcação das transformações. Tais movimentos nos permitem reconhecer e admitir a capacidade descritiva que este agir possui, pelo qual não se tenta reconstituir o que já foi pensado ou repetir o que foi dito: buscamos a sua própria identidade, escavando as condições de existência, a partir de modelos alternativos de temporalidade. Esta busca, encontramos em Parikka (2012, p. 144), onde o autor afirma que:

estou interessado nas maneiras pelas quais as reconstruções arqueológicas da mídia e o 'pensamento' (Huhtamo 2010) podem mobilizar novas formas de temporalidade, que atuam como formas sutis de repensar os mitos do progresso, a linearidade do tempo e as premissas teleológicas relativas à evolução da cultura da mídia que sustentam as formas mais comuns de ver como a tecnologia de mídia faz parte de nossas vidas.

Ainda em uma reflexão que menciona a questão arqueológica, Giorgio Agamben (2019, p. 133) a partir do prefácio de *Le Mots et le Choses* de Foucault (1966), aponta que

[A]qui, a arqueologia, diferentemente da história “no sentido tradicional do termo”, se apresenta como a busca de uma dimensão ao mesmo tempo paradigmática e transcendental, uma espécie de “*a priori* histórico”, em que os saberes e os conhecimentos encontram sua condição de possibilidade.

Ou seja, especificamente falando de Foucault, não estamos tratando de uma simples história das ideias ou ainda das ciências, “mas sim de uma pesquisa que, retomando contracorrente a história das formações discursivas, dos saberes e das práticas, se esforça em descobrir” (AGAMBEN, 2019, p. 133) através do que foi possível as teorias e conhecimentos,

segundo qual espaço de ordem se constituiu o saber; na base de qual *a priori* histórico e no contexto de qual positividade as ideias puderam aparecer, as ciências se constituir, as experiências espelhem-se nas filosofias, as racionalidades tomarem forma para depois, talvez, se desvanecer e desaparecer. (FOUCAULT, 1966, p. 13 apud AGAMBEN, 2019, p. 133-134).

Para Immanuel Kant (1942, p. 343 apud AGAMBEN, 2019, p. 116), “[...] não se pode narrar nada do que aconteceu, sem antes conhecer o que teria ou poderia ter acontecido”. Apoiado aos estudos de Kant, Agamben (2019, p. 117) nos elucida da seguinte forma: “a arqueologia é, nesse sentido, uma ciência das ruínas, uma ‘ruinologia’, cujo objeto, mesmo sem constituir um princípio transcendental em sentido próprio, nunca pode realmente se realizar como um todo empiricamente presente”. Ao realizamos movimentos arqueológicos, acabamos construindo nosso percurso sobre ruínas, escavamos outras temporalidades quase que como se criássemos coleções de fragmentos para entender alguns efeitos culturais hoje, pontos que acabam sendo soterrados pela própria história que o criou.

Que esse processo seja tanto processo de invenção quanto de descoberta e considere tanto dimensões imateriais, como o pensamento e o **afeto**, quanto componentes tecnológicos é uma parte essencial do seu método. Assim como as mais recentes elaborações sobre a arqueologia das mídias a posicionam como um campo em proximidade com as metodologias de criação artística, o mesmo vale para as ecologias das mídias: a descrição e avaliação de uma ecologia sendo mais como um tipo de *ars memoriam*, uma arte da memória, do que uma ciência empírica, embora baseada em documentos concretos e datados, registros audiovisuais e memórias individuais e coletivas. Como Foucault e Gogol, estaremos ainda nos ocupando dos enunciados (cf. DELEUZE, 1988, p. 3), mas esses enunciados podem vir na forma de registros audiovisuais, diagramas, espaços, tecnologias e outros fenômenos extralinguísticos, senão extra discursivos. (GODDARD, 2017, p. 27, grifo nosso).

Temos, portanto, a arqueologia das mídias enquanto a “escavação de ideias perdidas, das histórias alternativas e das condições de existência das mídias”. (PARIKKA, 2017, p. 36). Ideias similares aparecem em teóricos como Walter Benjamin, Siegfried Giedion, Aby Warburg, Marshall McLuhan e outros, antes mesmo de denominarmos “arqueologia das mídias”, onde os rumores arqueológicos no passado e presente da mídia em caminhos paralelos

foram marcados pela multiplicidade. Para Huhtamo e Parikka, “Benjamin é possivelmente o mais proeminente precursor – além de Foucault – dos modos de análise cultural mídia-arqueológicos, sendo uma grande influência para os estudos culturais”. (HUHTAMO; PARIKKA, 2011, p. 6). Ainda para os autores:

Muito foi deixado pelo acostamento, seja por conta de negligência, seja por conta de enviesamento ideológico. Para o crítico das mídias Geert Lovink, a arqueologia das mídias é por natureza uma ‘disciplina’ de leitura contra a maré, uma leitura hermenêutica do ‘novo’ contra a maré do passado, ao invés de contar histórias das tecnologias do passado até o presente. (HUHTAMO; PARIKKA, 2011, p. 3).

Esse *nadar contra a maré*, sejam em nossas movimentações teóricas ou observada no próprio empírico da presente pesquisa, nos permite perceber a mudança da mídia e, com isso, nos obriga a pensar não somente no futuro ou passado, mas desenvolver novas maneiras de reflexão. Isso quer dizer que é possível descobriremos “maneiras mais complexas e multitemporais de entender a mudança tecnológica em relação aos modos de sensação” (PARIKKA, 2012, p. 23): com base no toque, no tátil e na cognição, ou até mesmo no afeto. A partir da percepção sobre movimentos iniciais da reprodução tecnológica e a ‘emoção’ produzida em massa com caráter afetivo em meio a indústria do entretenimento, é possível perceber a relação entre diferentes mídias: o afeto nos oferece outra perspectiva sobre a pesquisa da cultura da mídia.

Isso significa abordar as camadas da mídia em que o afeto não está em conflito com sentimentos ou emoções, mas é o material das capacidades e limiares pré-conscientes, multisensoriais, cinestésicos (em movimento). A mídia trata de efeitos, além dos efeitos dos estudos de comunicação. Tais estudos sobre o afeto demonstraram um interesse especial nos reinos pré-objeto da sensação, que para Mark B. N. Hansen (2006: 71) constituem uma dimensão que realmente se autoinforma, fundamenta o corpo fenomenológico e suas capacidades. Para Hansen, é o tátil, a pele e, mais especificamente, o infra tátil como um sentido primordial, através do qual a diferenciação dos sentidos funciona. Enquanto o acoplamento olho-mão (Strauven 2011) foi essencial no desenvolvimento de interfaces de computador para a vida cotidiana, Hansen (2006: 81) estende sua ideia especialmente a ambientes virtuais que reorganizam as coordenadas experienciais e questionam também a primazia do visual. (PARIKKA, 2012, p. 30).

O que Hansen (2006) faz é ampliar toda uma tradição referente ao pensamento por meio do corpo, a corporificação e as sensações que são geradas por conta de uma relação inerente (não apenas accidental), a partir da tecnicidade. Portanto, há um lado arqueológico da mídia presente na noção de afeto. Parikka (2012) aponta que em uma análise arqueológica da mídia em cima de processos de percepção, revela-se um interesse no corpo afetivo de forma ampla (aqui o autor trata o afeto como o pré-consciente, fisiológico), bem como um certo apego do

corpo ligado diretamente a desenvolvimentos em tecnologias tanto visuais e outras de mídia. Isso vai ao encontro do que Marshall MacLuhan (1964) sugeria em sua época: de que as novas tecnologias estendem as capacidades sensoriais dos seres humanos. Se abriremos uma fresta e olharmos para os estudos do cinema, Sergei Eisenstein (1975/1942), em seu livro *The Film Sense*, “relaciona o impacto sensorial do cinema com as reações afetivas e emotivas por parte do público/espectadores; em outras palavras, o sensorial não pode ser dissociado do afetivo”. (HAMILAKIS, 2013, p. 62). Vale ressaltar que não podemos reduzir diretamente o afeto à emoção: ele “se refere à sintonia incorporada, visceral, pré-consciente, mas também relacional, de corpos de vários tipos”. (PARIKKA, 2012, p. 31). Uma dimensão do afeto como parte do movimento mídia-arqueológico para escavar a incrustabilidade nos jogos, portanto, pode contribuir na forma como as coisas, os lugares e toda a materialidade do mundo se tornam não apenas emocionalmente significativos, mas auxilia na maneira como as pessoas se relacionam com seus ambientes (TARLOW, 2012) e, no nosso caso, com objetos de mídia.

Mesmo contendo uma literatura bastante recente e não muito extensa, a ideia da arqueologia da emoção e afeto que estamos trazendo a partir de Tarlow (2012), aparece na circunstância de encarar a subjetividade emocional do arqueólogo enquanto método, bem como em desenvolver o conhecimento sobre de que maneira as coisas e lugares materiais estão, de algum modo, envolvidos nessa formação e expressão da emoção. Existem passos emocionalmente universais que a cultura popular deu os quais “sustentam o sucesso de dramas de fantasia, ficção histórica e até mesmo documentários de televisão, que usam emoções de amor, tristeza, raiva e medo como pontes entre o público moderno e as pessoas do passado, onde a mensagem de continuidade essencial é priorizada”. (TARLOW, 2012, p. 171). Ou seja, temos o passado com caráter emocional que se torna poderosamente atraente ao aplicarmos em objetos de mídia, por exemplo. Conseguimos explorar nossos empíricos aproximando a ideia de pensá-los enquanto um corpo de forma tão rica, em especial ao termos uma maior conscientização do efeito da emoção e/ou afeto em fortalecer e trazer significados à experiência no passado (ou por entre as ruínas as quais perambulamos): “à medida que os objetos ‘envelhecem’, eles aumentam seu valor emocional, vinculando seu dono a lembranças e laços”. (TARLOW, 2012, p. 174). É importante lembrarmos que o “envelhecer” na arqueologia das mídias e/ou no *archaeogaming* não ocorre como o conhecemos: os objetos se tornam obsoletos ou retornam com outra roupagem, mais adequada para a ambiência a qual se insere; seja a onda de retromania, sejam as mídias zumbis, etc. Ou ainda, “é justamente numa crítica ao esquecimento de determinadas “histórias” que ganha força a arqueologia das mídias”.

(FERREIRA, 2019, p. 4). Temos, assim, o afeto como sendo algo interpessoal e socialmente significativo. (HOUSTON, 2001, p. 208 apud TARLOW, 2012, p. 177).

Outra autora que nos aproximamos para pensarmos nessa arqueologia afetiva é Sara Perry (2019). Em seu mais recente artigo publicado, intitulado *The Enchantment of the Archaeological Record* (2019), a autora inicia seu texto situando a dificuldade de expressar o “quão afetuosamente são os métodos, processos, locais, artefatos, interpretações, personagens, histórias e contadores de histórias dos campos da arqueologia e do patrimônio cultural”. (PERRY, 2019, p. 1).

Conceitualmente, na avaliação de Hearne (no prelo), esse poder afetivo foi descrito como a ‘mágica do passado’ (Holtorf, 2005), a ‘misteriosa arqueológica’ (Moshenska, 2006) e a ‘imaginação arqueológica’ (Shanks, 2012). Empiricamente, seu impacto foi medido nos resultados positivos percebidos, que vão desde o bem-estar mental até a restauração, satisfação pessoal, vínculo familiar e mudança de comportamento pró-social (Packer; Bond, 2010; Black, 2018; Zhou *et al.*, 2018). (PERRY, 2019, p. 1).

De algum modo, em outras palavras, a arqueologia permite nos mover – ela pode ‘nos lembrar que é bom estar vivo’ (BENNETT, 2001, p. 156 apud PERRY, 2019, p. 1) – e esse resultado afetivo pode vir a nos motivar em reagir ao mundo de forma construtiva. Ao nos situarmos no topo de histórias não contadas, para Perry (2019) “coisas, ideias, vidas e atividades que nunca vimos antes, das quais não sabemos nada, podem nos surpreender e transformar infinitamente”. Ou seja, a própria natureza da arqueologia, seja ela tradicional, do saber, das mídias ou voltada para os jogos, favorece com que tenhamos certa facilidade de nos surpreendermos e de transformação: “para Bennett (2001), o estado afetivo leva à ação no ou sobre o mundo”. (PERRY, 2019, p. 6).

Debates terminológicos em torno da natureza da emoção e do afeto são abundantes, mas aqui eu adoro as definições de emoção, sentimento e afeto fornecidas por Wetherell *et al.* (2018: 1): ‘Tradicionalmente, afeto é o termo mais genérico, destacando o estado corporificado e o registro inicial de eventos em corpos e mentes. Sentir refere-se a qualia e à experiência fenomenológica subjetiva, enquanto emoção refere-se ao processamento e empacotamento do afeto em categorias culturais familiares, como raiva, tristeza, escândalo, etc.’ - orientado; empurra as pessoas a fazerem as coisas (Wetherell *et al.*, 2018: 1). Em outros lugares, Wetherell (2012: 4) chama a emoção de ‘significado corporificado’. Ao interpretar isso, a emoção é representada no corpo, e impulsiona o corpo a agir de alguma maneira, seja esse ato visível ou invisível, físico ou conceitual. (PERRY, 2019, p. 4).

Para falarmos desses afetos e emoções que impulsionam o nosso corpo a agir de alguma forma, podemos pegar como exemplo a escavação do jogo *E.T.* da *Atari* (Figura 1) realizada em Alamogordo, no Novo México (EUA), registrada no documentário *Atari: Game Over*

(2014)<sup>2</sup>. Houve uma mobilização por conta de uma lenda/mito em torno do jogo *E.T.*, onde sempre se disseminou a ideia de que foi o jogo que faliu com a *Atari*, e que os cartuchos poderiam estar enterrados no aterro sanitário da cidade de Alamogordo. Foram quase três dias de escavações por uma equipe liderada por Joe Lewandowski e, entre eles, o arqueólogo Andrew Reinhard, onde foram encontrando mais de 1.300 cartuchos de *Atari 2600* enterrados, datados no ano de 1983 (dentro o jogo *E.T.*, haviam outros jogos da *Atari*).

Figura 1 - Richard Rothhaus e Andrew Reinhard documentando o primeiro *E.T. The Extra-Terrestrial* recuperado



Fonte: Foto de Raiford Guins (THEATLANTIC.COM, 2019).

Reinhard (2018) comenta, em um capítulo de seu livro intitulado *Archaeogaming: An Introduction to Archaeology in and of Video Games*, que as pessoas queriam ajudar os arqueólogos envolvidos no processo de escavação: não apenas no compartilhamento de informações, mas na atividade de trabalho de campo – queriam participar. Esse engajamento, esse afeto por um console que marcou uma geração e foi de grande importância para a história dos videogames, nos mostra que a arqueologia realizada nos videogames pode capitalizar esse tipo de emoção.

---

<sup>2</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Ew8j62WaZ7Q>.

Para uma escavação ou pesquisa, “uma participação simulada na prática científica e a magia de encontrar objetos enigmáticos podem proporcionar aos visitantes (locais) experiências muito poderosas” (Holtorf, 2005: 155). Isso pode se traduzir em videogames, onde o ato cavar, andar em campo, pesquisar, trabalhar em laboratório, tudo pode ser feito pelo jogador para avançar a história e criar um investimento intelectual e emocional no jogo, ao mesmo tempo em que torna a arqueologia menos misteriosa ou menos previsível, não apenas para o público, mas também para os próprios arqueólogos. (REINHARD, 2018, p. 74-75).

Tais experiências também encontramos dentro dos jogos, no ato de jogar. Desse modo, para Aubrey Anable (2018), videogames são sistemas afetivos. Ao abrirmos um jogo no celular, no computador ou nos próprios consoles de videogame, Anable (2018) defende a ideia de que estamos abrindo uma “forma de relação” sejam elas com as propriedades estéticas ou narrativas do jogo, operações do software, as mecânicas do hardware, as relações de lazer e diversão até mesmo de trabalho, nosso corpo, outros jogadores “e toda uma série de significados e implicações culturais que circulam nos videogames”. (ANABLE, 2018, p. 8-9). Dentre essas implicações e significados, partimos agora para um fenômeno presente em meio as mídias, e por consequência nos jogos, que é atravessado impreterivelmente pelo afeto (e emoções): o caráter nostálgico presente em nossa tecnocultura audiovisual.

## **2.1 Um Mergulho “Nos Velhos Tempos”: *Technostalgia***

Este é um movimento que nos aproxima do nosso objeto empírico, os jogos, e que oferece pistas para as razões de as pessoas voltarem por diversão e pesquisa ao “poço nostálgico” dos jogos que foram populares no passado, ou até mesmo no próprio desenvolvimento de jogos novos que contém marcas de outros jogos de um outro tempo. Como toda evolução de uma sociedade e seu desenvolvimento quanto à técnica e cultura, houveram avanços e aprimoramentos midiáticos. A toda tecnocultura correspondem seus produtos, objetos, processos específicos, recentemente essa ambiência organiza-se pela presença da internet, dispositivos multimídia, cinema, comunicação móvel, televisão digital, fotografia, videogames, entre outros. Tais acontecimentos motivaram um crescente movimento para investigar toda essa cultura da mídia nos últimos tempos, sejam eles com um caráter cultural, social ou econômico (cada um contendo sua potencialidade), abordando o(s) passado(s) da mídia em relação ao seu presente. Além desses aspectos, é possível observar no decorrer dos últimos anos uma certa retomada do passado histórico, um interesse em tecnologias intermediárias do passado, desenterrando um caráter *retrô*, *vintage* e *nostálgico* seja em produtos de mídia, tecnológicos ou em qualquer produto que viemos a consumir – incluindo os games (Figura 2).

Figura 2 - *Analogue Pocket* (2019)<sup>3</sup>

Fonte: Geek.com (2019).

A partir desses movimentos com produtos midiáticos, conseguimos perceber que a arqueologia da mídia abarca um contexto cultural amplo, onde o termo *vintage* e *retrô* passam a ter mais notoriedade (no design, na moda, nos jogos, etc.) e ser encarado como algo melhor do que o novo. (FERREIRA, 2019). Artefatos analógicos como discos de vinil, câmera Polaroid, fitas VHS (entre outros) e os videogames arcade foram práticas populares em nossa cultura midiática, onde hoje, muitas vezes são descritas como manifestações de nostalgia, *vintage* ou retromania manifestadas em produtos atuais (emuladores de jogos antigos, a retomada de consoles dos anos 80 com entrada USB, filtros de câmeras analógicas para o Instagram, entre outros – Figura 3). Até mesmo sons mais sintetizados (*Super-8* e *8 bits*), precursores de uma geração que cresceu junto com os computadores pessoais, retornam não somente com um caráter nostálgico, mas carregando em si um reavivamento de uma cultura (*retroculturas*). É importante ressaltarmos que este fascínio cultural pelo passado não é algo novo: basta observarmos as indústrias tanto da música quanto da moda, onde sempre reutilizam e reciclam materiais e estilos de outros tempos.

<sup>3</sup> *Analogue Pocket* é um novo console portátil anunciado em 2019, especializado em caixas de emuladores que reproduzem cartuchos de portáteis antigos como o *Gameboy* e suas versões. O seu visual também remete ao do *Gameboy*.

Figura 3 - Commodore PET-2001<sup>4</sup>

Fonte: Arkade.com (2019).

Antes de seguirmos, é importante que se discuta (mesmo que brevemente, mas para fins de aproveitamento posterior com nossas escavações) a ideia de nostalgia. São inúmeras as experiências que encontramos ao longo da nossa jornada onde experimentamos repentinos *flashbacks* de memória ao nos depararmos com um cheiro reconhecível, uma música familiar etc. Essas pílulas de sensações são como inúmeros lembretes de nossas vivências passadas, as quais juntas constituem nossas identidades tanto pessoais quanto culturais. Conforme aponta Kalinina (2016), esses inúmeros estímulos que recebemos (mídia gravada, filmes e seriados, presentes, objetos antigos comprados em brechós, jogos antigos), “afetam as percepções e os aparatos emocionais das pessoas de maneiras inesperadas e muitas vezes contraditórias, provocando reações emocionais que abrangem tanto a tristeza profunda quanto a alegria melancólica [...] Essa experiência emocional é geralmente chamada de nostalgia”. (HEPPER *et al.*, 2014; SEDIKIDES *et al.*, 2015; BACHTO, 2007; HAVLENA; HOLAK, 1991; MILLS; COLEMAN, 1994; PETERS, 1985 apud KALININA, 2016, p. 7).

É interessante perceber como a nostalgia era vista no início do século XX, onde era entendida como um “desejo de voltar para casa”, um caráter espacial. (HUTCHEON, 2000, p. 194 apud KALININA, 2016, p. 7). Frente à mudança, há uma necessidade por parte dessa nostalgia em transformar o presente e assegurar um futuro agradável. Para conseguir isso,

<sup>4</sup> Mais sobre o lançamento do *Commodore PET-2001* em: <https://www.arkade.com.br/este-commodore-pet-2001-remasterizado-videogame-retro/>.

a nostalgia se concentra nos tempos recentes, em vez do passado mais distante, que é mais estudado pelos historiadores (Higson, 2014). O foco nos últimos tempos também pode ser explicado na medida em que a nostalgia depende da memória, tanto pessoal quanto coletiva, como recursos para o desejo afetivo. (KALININA, 2016, p. 7).

Sem memória não somos capazes de termos experiências nostálgicas (podermos lembrar e esquecer), porém, nem toda lembrança é de fato nostálgica:

Dado que o objeto do sentimento nostálgico não é mais presente, a memória é inerente à construção da nostalgia”; portanto, “podemos lembrar sem ser nostálgicos, mas não podemos ser nostálgicos sem lembrar”. (BACHTO, 2007, p. 361-362 apud KALININA, 2016, p. 7).

Simplesmente agrupar memória e nostalgia em um misto de sentimentos é, de certa forma, negligenciar suas especificidades bem como suas discussões acadêmicas. Assim como visto no início do capítulo, o afeto, mais uma vez, surge como elemento fundamental para termos essa experiência nostálgica, além de não ser apenas uma emoção individual – ela também é coletiva. Lançando vista para os jogos, podemos encarar a nostalgia como um estado afetivo transformador: “uma resposta emocional experimentada quando apresentada com estímulos apropriados que, por sua vez, podem levar a um ajuste no comportamento”. (SLOAN, 2016, p. 3). Dessa forma, essa experiência emocional que os jogos oferecem, nos levam a observar o que esse “*estado afetivo de nostalgia*” (grifo nosso) pode significar no contexto de exploração do mundo dos jogos. (SLOAN, 2016).

Astrid Erll (2005, p. 8) explica que “as memórias não são imagens objetivas de percepções passadas, muito menos de uma realidade passada. São reconstruções subjetivas, altamente seletivas, dependentes da situação em que são lembradas”. Aplicando ao nosso objeto empírico, nos jogos o ato de desencadear memórias nostálgicas surge com o objetivo de estimular os jogadores a refletirem sobre suas próprias memórias, através de imagens e/ou signos memorativos que nos possibilitam tal reflexão de um passado que não é possível ser restaurado por completo. Desse modo, os desenvolvedores de jogos podem levar em consideração como projetar ambientes que “facilitem o desencadeamento de memórias individuais, construindo sinais comemorativos que são mais amplamente aplicáveis à nossa experiência humana compartilhada, em vez de direcionados às memórias específicas de públicos específicos”. (SLOAN, 2016, p. 4).

A morte da mídia é lamentada: a descontinuação da produção da plataforma giratória de vinil *Technics 1200* (1972–2010) ou do *Sony Walkman* (1978–2010); formatos perdidos de fitas magnéticas a disquetes de vários tamanhos têm seus próprios entusiastas da preservação; jogos *abandonware* como jogos do início dos anos 90 estão vivendo uma vida de zumbi na Internet; e as práticas de consumo de mídia

também estão se tornando retrô - por exemplo, os recém-surgidos clubes de escuta de vinil em Londres, onde todo o disco é tocado sem interrupção, de uma maneira retrô quase meditativamente religiosa. Em parte, isso pode ser explicado pelo apego pessoal de que os atuais jovens consumidores da classe média (agora entre 30 e 40 anos) foram a primeira geração a crescer no meio de computadores pessoais e jogos, dispositivos portáteis, *Walkmans* e outros anos 1970, e eletrônicos dos anos 80, têm essa cultura popular de sua juventude. (PARIKKA, 2012, p. 3).

Por mais que sejam lamentadas, não há um óbito definitivo para essas mídias antigas: elas na verdade nunca nos deixaram. Indo ao encontro da ideia de remediação de Bolter & Grusin (1999), tais mídias são constantemente remediadas, renascendo e passando a ter novos usos, contextos e adaptações. Ou seja, não estamos falando de “mídias mortas”, mas poderíamos encará-las enquanto “mídias zumbis”: “mortos vivos, que encontraram uma vida após a morte em novos cenários, novas mãos, novas telas e máquinas”. (PARIKKA, 2012, p. 3). Podemos dizer que, atualmente, possuímos um certo encanto em reaver o passado trazendo uma roupagem antiga para produtos novos e vice-versa, assim como no discurso de produtos que nos são ofertados para relembrar ou reviver uma memória passada que marcou gerações (prática muito comum em meio aos games). Jogos como *Donkey Kong*, *Pac-Man*, *Super Mario* e *Tetris*, por exemplo, fazem parte de uma memória viva de muitas pessoas. Hoje, por conta dessa marca por vezes nostálgica, tais jogos (entre outros mais antigos) aparecem reutilizados obtendo uma “nova vida” em função da internet e toda tecnologia que a acompanha (*smartphones*, *i-Pads* entre outros)<sup>5</sup>.

Tal ressurgimento de tecnologias anteriores, por vezes num caráter estético como no caso de mídias digitais que brincam com o visual de seus equivalentes analógicos, passam a contribuir para algo que, para Heijden (2015), pode ser chamado de *technostalgia*: a lembrança de tecnologias de mídia passadas nas práticas contemporâneas de memória. Fazer algo novo parecer velho é uma característica importante da *technostalgia*, onde na prática contemporânea da memória, “as tecnologias de mídia não apenas constroem e mediam memórias, mas também se tornam objetos da própria memória”. (HEIJDEN, 2015, p. 115). Ainda para Heijden (2015), existem duas formas de *technostalgia*: restauradora e reflexiva.

Enquanto a *technostalgia* restaurativa presta homenagem à tecnologia original de mídia do passado e tenta manter sua estética, práticas e convenções, a *technostalgia*

---

<sup>5</sup> Não somente jogos, isso vale para consoles também: recentemente foi noticiado que a Atari está por “reviver” a partir de um novo console que está próximo de ser lançado, rodando sistema operacional Linux. E sobre os jogos da Atari: “Segundo a companhia, serão distribuídos mais de 100 clássicos, seja nas versões originais ou em suas variantes lançadas ao longo dos anos. Todos vão receber uma nova roupagem em uma interface dedicada e contarão com recursos de consoles atuais, como ranking e multiplayer online”. (CANALTECH, 2020).

reflexiva é histórica e materialmente mais flexível em executar ou reestabelecer a aparência da mídia passada tecnologia. (HEIJDEN, 2015, p. 115).

Essa prática cultural que vivemos hoje do *vintage*, pode ser vista como a combinação de ambas as formas de *technostalgia* que Heijden (2015) defende em seu trabalho. Em meio a esses movimentos, temos pistas de um novo tipo de prática de memória, a qual se refere explicitamente à própria tecnologia de mídia nesse processo de construção de memória: “mais do que implicar uma forma de nostalgia ou saudade do passado, ela media entre o passado e o presente”. (HEIJDEN, 2015, p. 116). Nesses eternos retornos, capturam-se parte de uma nostalgia afetiva: não estamos lidando apenas com o que era antigo ou com o que é tido como o novo. Para Andreas Huyssen (2000, p. 20), “o enfoque sobre a memória é energizado subliminarmente pelo desejo de nos ancorar em um mundo caracterizado por uma constante instabilidade do tempo e pelo faturamento do espaço vivido”. Para Heijden (2015, p. 116),

Tal prática de memória potencialmente abre um diálogo entre gerações de usuários, mediando entre o passado e o presente, o analógico e o digital, o arquivamento e o performativo. Como ele não apenas inscreveu o processo de construção da memória na tecnologia da mídia, mas também a tecnologia da memória no processo de construção da memória, permite um processo mnemônico duplo no qual as tecnologias da mídia não apenas constroem ou mediam memórias, mas também se tornaram objetos da própria memória. Essa é uma prática de memória que, portanto, forçou uma mudança atenta na cultura da mídia contemporânea, de tecnologias de memória para uma memória de tecnologias.

A memória, atualmente, vem acompanhada cada vez mais de tecnologias de armazenamento de dados, sejam elas dispositivos portáteis ou até mesmo dados fornecidos na nuvem a partir dos nossos rastros digitais ao consumir dados de navegação e/ou em nossas redes sociais. É neste ponto, em detrimento de uma espécie de crítica ao esquecimento, que a arqueologia das mídias ganha força.

Todo jogo contém sua própria biografia e histórico de uso, que são compartilhadas por inúmeras cópias de jogos produzidos. Mesmo que sejam cópias, elas possuem a sua própria trajetória com o passar do tempo na medida em como foi jogada, por quem e tudo mais que aconteceu relacionada a ela, até mesmo com a progressão da tecnologia. A partir do momento em que revisitamos jogos antigos, os mesmos carregam não apenas uma emoção e/ou afeto, mas a possibilidade de reviver uma experiência semelhante ou que possa reproduzi-la pela primeira vez. Isso nos permite ter a chance de entender de onde vêm os jogos mais recentes: o artefato do jogo passa a impulsionar a descoberta e, com isso, cria uma cultura em torno dele. Para Reinhard (2019), “o jogo se torna um lugar acessível a qualquer pessoa com uma cópia, não importa onde eles estejam no mundo: é uma herança digital portátil”.

Iniciada a aproximação com os jogos, é interessante pensarmos o videogame como um objeto tecnocultural: do mesmo modo que a cultura *é/cria* o videogame, ele *é/cria* a cultura. A presença do videogame na nossa tecnocultura contemporânea é um fato incontestável e merece ser estudado arqueologicamente. A arqueologia das mídias percebe o jogo não apenas como um artefato físico (manuais, cartuchos, discos) explorando a sua história de uso (nível pessoal, comercial), bem como nos possibilita uma área multidimensional de observações: podemos falar de memória no sentido de temporalidades, de durações, nos permite explorar aspectos que estão para além do artefato físico. O *archaeogaming* interpreta de forma literal os jogos enquanto sítios arqueológicos, ambientes construídos, paisagens e artefatos: ou seja, não é muito diferente de qualquer lugar no mundo fora do jogo que tenha sido manipulado, transformado ou controlado por pessoas tanto do passado quanto do presente. Para um melhor entendimento, seguiremos para o próximo subcapítulo onde iremos nos aprofundar um pouco mais no conceito de *archaeogaming*.

## **2.2 Archaeogaming: uma Arqueologia de e em Jogos**

Existe um crescente número de trabalhos que se propõem fazer uso da arqueologia para estudar e compreender os jogos. Andrew Reinhard<sup>6</sup> é um dos primeiros arqueólogos que trazem suas metodologias do mundo real para espaços virtuais, onde ele nos apresenta o conceito de *archaeogaming*: uma arqueologia tanto *em* e *de* jogos digitais. Em 2014, Reinhard liderou a equipe de arqueólogos os quais estavam envolvidos na escavação do “Cemitério de Atari”, no Novo México, aparecendo no documentário “*Atari: Game Over*”. Além da escavação da *Atari*, existem outros projetos de arqueologia de videogame que incluem o estudo arqueológico no jogo *No Man’s Sky* e o projeto arqueológico *Legacy Hub*<sup>7</sup>, a arqueologia de paisagem no jogo *Skyrim VR* e a arqueologia de código no jogo *Colossal Cave Adventure*.

Antes de entendermos o que seria o *archaeogaming*, é importante termos em vista qual é o ponto de partida. Conforme traz em sua obra *Archaeogaming: An Introduction to Archaeology in and of Video Games* (2018), a arqueologia “é um estudo do passado humano remoto e recente através de reminiscências materiais, em busca de um entendimento amplo e compreensivo da cultura humana”. (REINHARD, 2018, p. 119). Em seu discurso, a arqueologia

---

<sup>6</sup> É bacharel em Arqueologia e História da Arte pela Universidade de Evansville (EUA), mestre em Arqueologia e História da Arte pela Universidade de Missouri – Columbia (EUA), e, atualmente, doutor em Arqueologia (Patrimônio Digital) pela Universidade de York (Reino Unido). Site pessoal: <http://andrewreinhard.com/>. Disponível em: <http://numismatics.org/andrewreinhard/>.

<sup>7</sup> Link do projeto: [https://archaeologydataservice.ac.uk/archives/view/nomansky\\_2019/](https://archaeologydataservice.ac.uk/archives/view/nomansky_2019/).

(tida como tradicional) pode contribuir para pensarmos em uma arqueologia dos/nos jogos, o qual o autor denomina *archaeogaming*. Para Reinhard (2018), os jogos são ricos sítios arqueológicos onde “os espaços de jogos mantidos nesses meios também podem ser entendidos arqueologicamente como ambientes digitais construídos contendo sua própria cultura material”<sup>8</sup>. (REINHARD, 2018, p. 2, tradução nossa). Nós pesquisadores enquanto jogadores coletamos, construímos, destruimos os inimigos, concluímos missões, subimos de nível, desbloqueamos os pontos do mapa: o jogo é paralelo à arqueologia, que também é escavar, dissecar, olhar informações bagunçadas e fazer algo com elas. Aqui, nos propomos fazer uma arqueologia *dentro* do próprio jogo. Assim, foi preciso inventar um percurso e termos um caminho para colocar em ação um agir: entrar em nosso objeto empírico (*Diablo*) através de escavações, produzir mapas carto-escavatórios onde emergem camadas. Desse modo, também é importante pensarmos no solo onde se escava: “quem pretende se aproximar do próprio passado soterrado deve agir como um homem que escava. Antes de tudo, não deve temer voltar sempre ao mesmo fato, espalhá-lo como se espalha a terra, revolvê-lo como se revolve o solo”. (BENJAMIN, 1987, p. 239).

Para Reinhard (2018, p. 12, tradução nossa), “o *archaeogaming* concentra-se em artefatos individuais, bem como o conteúdo contido nos videogames, sua criação e uso, como esse conteúdo muda com o tempo e os mecanismos que impulsionam essa mudança”<sup>9</sup>. O *archaeogaming* possibilita os arqueólogos a trabalharem em campo aberto nessas superfícies: escavar, dissecar, catalogar, dentro do universo do game. Pensar esse novo conceito enquanto proposta metodológica nos possibilita ir além da materialidade dos videogames: como arqueogamers podemos investigar tanto o hardware quanto o software e de que maneira eles se combinam na jogabilidade do jogo.

Podemos explorar as comunidades de *modding* (criando modificações para jogos) e como os jogos mudam através da propriedade. Podemos explorar como os jogos mudam dentro de uma série e como eles influenciam outros jogos em uma longa tradição de lisonja e roubo. Podemos fazer engenharia reversa de jogos para entender

---

<sup>8</sup> “As will be described in the following chapters, digital games are archaeological sites, landscapes, and artifacts, and the game-spaces held within those media can also be understood archaeologically as digital built environments containing their own material culture.”

<sup>9</sup> “*Archaeogaming* differs from media studies - and more specifically media archaeology - in two major areas: in its focus on artifacts and on the built environment. *Archaeogaming* concentrates on individual artifacts, as well as the content held within video games, their creation and use, how that content changes over time, and the mechanisms that drive that change.”

o código e estruturas subjacentes e os materiais que os abrigam.<sup>10</sup> (REINHARD, 2018, p. 3, tradução nossa).

O *archaeogaming* se apresenta como perspectiva teórica-metodológica não somente com um caráter inventivo, mas com a possibilidade de identificarmos camadas como a lembrança da ordem da franquia do jogo (outros produtos da mesma série de jogos, versões, atualizações, etc.), uma lembrança de outros meios, entre outros. Ou seja, não existe um *porque* sem o *quando*: o desenvolvimento de videogames, a criação de mundos virtuais, é iterativo<sup>11</sup>. Como dito anteriormente, a arqueologia não se limita em estudar o passado: o que instiga a arqueologia está presente nas coisas, nos objetos, nos artefatos, no que ela mesma denomina de cultural material. O jogo enquanto artefato acaba impulsionando a descoberta e cria uma cultura em torno dele. Tal cultura, revela características latentes seja de uma determinada sociedade ou (tecn)cultura, seja processo ou algum evento histórico, passado ou presente.

Ao aceitarmos que o videogame é um sítio arqueológico, do mesmo modo que um sítio arqueológico no “mundo real”, passamos a ter um espaço onde existem evidências<sup>12</sup> de atividades anteriores que são preservadas, podendo assim, serem investigadas utilizando métodos de arqueologia. Tais métodos são inspirados na chamada “arqueologia tradicional”, mas nesta dissertação existe uma tentativa de nos apropriarmos no sentido de adquirir alternativas de um modo de ingressar em um lugar específico do jogo a partir de escavações e construção de mapas, pensando como um sítio onde trago as questões da arqueologia das mídias e dos afetos. Tudo o que fazemos tem alguma razão, do mesmo modo que são modificadas por uma razão. Para Reinhard (2018, p. 89, tradução nossa), “sítios arqueológicos são preenchidos por restos de materiais, que podem ser agrupados em conjuntos de dados e interpretados”<sup>13</sup>.

O mesmo pode ser dito dos videogames, pois são corrigidos e modificados (*modded*) ao longo do tempo para atender às necessidades do público antigo e novo. Os arqueólogos devem ser capazes de reconhecer e descrever os modos de existência de vários objetos e explicar as numerosas conexões que fluem dessas correntes de

---

<sup>10</sup> “We can explore modding communities (creating modifications to games) and how games change through ownership. We can explore how games change within a series and how they influence other games in a long tradition of flattery and theft. We can reverse engineer games to understand the underlying code and structures and the materials that house them.”

<sup>11</sup> Iteração é o processo chamado na programação de repetição de uma ou mais ações.

<sup>12</sup> Essas evidências podem ser vestígios do código que são às vezes esquecidos, os quais ficam enterrados dentro do próprio código do jogo. Além disso, podem ser vestígios estéticos específicos de uma franquia e/ou gênero de jogo, até mesmo elementos/artefatos históricos da história/narrativa do universo do jogo o qual estamos jogando.

<sup>13</sup> “Archaeological sites are populated by material remains, which can be grouped together into data sets and interpreted.”

experiência, investigando a produção de objetos nas sociedades contemporâneas.<sup>14</sup> (YANEVA, 2013, p. 131 apud REINHARD, 2018, p. 90, tradução nossa).

Um exemplo de entrada no *archaeogaming*, é o de olharmos para o jogo *World of Warcraft*<sup>15</sup>, onde temos sítios arqueológicos reais e exemplos de uma herança passada que é inventada dentro de si: runas e ruínas, uma cultura material pronta e artefatos antigos para serem encontrados. Na Figura 4, *Uldum*<sup>16</sup> é um território que foi habitado por Titãs, primeira civilização inteligente do mundo de *Azeroth*: temos um cenário inspirado no Antigo Egito, onde podemos encontrar artefatos antigos dos Titãs. Todo esse sítio que o jogo apresenta é construído e depois reconstruído, estando sempre em um estado de modificação. Cada elemento que constitui o jogo e os eventos que ali ocorrem, passam a contribuir para o surgimento de um significado mais amplo daquele ambiente. O *archaeogaming* nos permite perceber que todo o registro feito naquele ambiente será capaz de, gradualmente, transitar de um local para o outro, variando de jogo para jogo. É a manifestação do código envolvido em camadas de instruções do jogo, um mundo em si que contém um mundo inteiro.

Figura 4 - *Uldum, World of Warcraft*



Fonte: Gaming CFG (2019).

Podemos, também, partir da seguinte reflexão para pensar formas de aplicar o *archaeogaming*: na medida em que processos naturais/mecânicos trabalham de maneira

<sup>14</sup> “The same can be said of video games as they are patched and modified (modded) over time to meet the needs of both old and new audiences. Archaeologists should be able to recognize and describe the modes of existence of various objects and account for the numerous connections that flow out of these streams of experience, investigating the making of objects in contemporary societies.”

<sup>15</sup> *World of Warcraft* é um jogo online do gênero MMORPG, desenvolvido pela *Blizzard Entertainment*, lançado em 2004. O jogo se passa no mundo de *Azeroth*, o qual foi incluído no primeiro jogo da série, *Warcraft: Orcs & Humans*, de 1994.

<sup>16</sup> Mais informações sobre *Uldum* disponíveis no site <https://wow.gamepedia.com/Uldum>.

constante para apagar/alterar o passado arqueológico, o mesmo, de forma similar, ocorre em mídias digitais, que por natureza são degenerativas, esquecidas e apagáveis. (CHUN, 2011, p. 192). Ao tratarmos de armazenamento, a mídia digital é armazenada de modo que não se difere tanto da Terra (considerando o armazenamento em tamanho de planeta). Reinhard (2017) afirma que os dados arqueológicos são confinados em estruturas subterrâneas e acima do solo, do mesmo como que os dados digitais são armazenados. Em ambos os casos, os dados acabam sendo perdidos gradualmente, ou seja, possuem métodos de armazenamento imperfeitos. Porém, não devemos esquecer que há memória (uma arqueologia intangível), “algo a ser interpretado quando o sítio real ou virtual é explorado”. (REINHARD, 2017, p. 101). Como afirma Chun (2011), o armazenamento é finito; a memória é ilimitada. Portanto,

não há diferença entre a arqueologia do digital e o não digital. Os conceitos de processos de formação do registro arqueológico e as abordagens metodológicas para eles são os mesmos. Sites, como artefatos, têm um histórico de uso que continua desde sua origem até os dias atuais. Os sites nunca são usados, embora possam existir em estase até a (re) descoberta. (REINHARD, 2017, p. 101).

Em uma tentativa de entender e defender da melhor forma o conceito de que jogos/videogames são sítios arqueológicos, Reinhard (2017) aponta três dimensões:

- a) o videogame enquanto uma “entidade discreta” onde o seu local pode ser definido como o espaço em que o jogo se encontra instalado (isso não quer dizer que seja necessariamente a sua mídia de instalação). Aqui, a atividade passada é a codificação que deu origem ao jogo: os elementos que o compõem podem ser diretamente observados e manipulados, como parte do registro do jogo;
- b) a própria mídia de instalação do videogame (fita, cartucho ou disco) não são meros artefatos, mas também sítios arqueológicos. Ou seja, do mesmo modo que nos sítios do nosso “mundo real”, a mídia de instalação é “limitada dentro dos limites do espaço físico, contendo entidades menores que compõem a mídia, adicionando um nível de coesão a todas as partes digitais que compõem o jogo abrangente”. (REINHARD, 2017, p. 101). Desse modo, a mídia do jogo integra parte do registro arqueológico na produção e acaba deixando para trás evidências na forma de restos materiais, assim como um histórico documentado de ocupação tanto por desenvolvedores quanto jogadores;
- c) por fim, o jogo como jogado, sendo acessado via mídia digital instalada, também é um sítio arqueológico. O jogo ao estarmos jogando é o seu próprio mundo, onde um ou mais jogadores interagem, do mesmo modo que contém seus próprios artefatos

digitais, criados por conta de erros de código ou criados como construções artificiais (vide o exemplo anterior de *World of Warcraft*) a fim de serem percebidas pelos jogadores como representações reais do “mundo real”.

Os arqueólogos podem explorar esses sítios de jogos na superfície (analisando a mídia do jogo), de dentro (via sistemas e estruturas de arquivos) e através do jogo (interagindo com o espaço do jogo criado pelos desenvolvedores). Os jogos preservam evidências de atividades passadas, da produção ao uso, até o descarte, da instalação ao uso e à exclusão, do início à jogabilidade até o chefe final. A quantidade e a natureza das evidências preservadas variam de jogo para jogo, como acontece com sites do mundo real. Às vezes, o que resta é rico em dados e, outras vezes, resta apenas um traço de ocupação passageira. (REINHARD, 2017, p. 102).

Observando os usos da arqueologia e as apropriações do *archaeogaming*, percebemos que grande parte da pesquisa em videogames e arqueologia (patrimônio) acaba incorporando/sendo atravessados por uma espécie de “arqueologia das mídias”. Por mais que a arqueologia das mídias tenha como base os tropos da arqueologia tradicional, ao envolver o método e/ou a teoria arqueológica, segundo Colleen Morgan (2016), a arqueologia das mídis foi recentemente o tema de trabalhos interdisciplinares em arqueologia contemporânea. Os arqueólogos são uma espécie de arqueólogos prototípicos da mídia,

estudando a mídia (em sua ampla concepção, como meios discursivos e materiais para uma pluralidade de fins/processos diferentes), inventando e mexendo com a mídia para progredir esses estudos e implantando habilmente outros meios de comunicação para divulgar este trabalho. (PERRY; MORGAN, 2015, p. 95).

Para Morgan (2016), os arqueólogos que estudam videogames demonstram a energia e o potencial criativo em meio a esse espaço interdisciplinar,

com pesquisas que investigam a história e a materialidade dos jogos arqueológicos como artefatos, incluindo a escavação literal de cartuchos de videogame e outra cultura material de jogos, a crítica ao conteúdo arqueológico em videogames, o uso de estratégias de jogos para consultar cenários passados, colaboração com estúdios e jogadores para criar jogos baseados em arqueologia e a criação de videogames por arqueólogos. (MORGAN, 2016, p. 9).

Mesmo com todo esse potencial criativo que os jogos possam nos apresentar, o *archaeogaming* requer um tratamento de um mundo de jogo, ou seja, um mundo limitado e que seja definido pelas suas limitações entre opções de hardware, software e codificação, como um universo fechado, tendo em si a extensão da cultura externa que o criou. Para Shawn Graham (2016, p. 18), “tudo o que entra no espaço imaterial provém de sua fonte cultural externa de uma forma ou de outra. Por conta disso, vemos os mesmos problemas no estudo da cultura nos

jogos e no estudo da cultura no mundo material”. Precisamos ter no radar que o *archaogaming* não deixa de ser uma subdisciplina que acaba exigindo os mesmos padrões de prática da coleta física de dados escavados, “apenas com um conjunto de ferramentas diferente”. (GRAHAM, 2016, p. 18). Através desta perspectiva teórica-metodológica, temos a oportunidade de utilizarmos os mundos de jogos para refletirmos quanto a prática, a teoria e as percepções de todos esses vieses arqueológicos que estamos tencionando aqui.

Ao pensarmos em uma arqueologia dos jogos, para Raso (2017), devemos ampliar o interesse empírico e analítico para além das formas conservadoras de se fazer arqueologia. De alguma forma, este movimento arqueológico deve necessariamente incluir onde e como as matérias-primas são obtidas para assim fabricá-las, quem as criam, qual o contexto econômico e político e quais as condições de trabalho. Para Raso (2017, p. 233),

somente assim será possível traçar completamente o itinerário da viagem cultural e ontológica realizada pelos videogames desde sua origem bruta, na forma de minerais necessários para a fabricação e operação de consoles e computadores de vídeo, até que cheguem às residências dos humanidade, passando por seu estágio de design e criatividade nas mentes dos desenvolvedores. Em outras palavras: é a única maneira de narrar uma genealogia de videogames.

Os videogames ou jogos podem operar de forma diferente de outros meios tradicionais de mídia utilizadas na construção e comunicação do passado: desde a compreensão do código, texto, áudio e até mesmo da arte. Conforme Tara Copplestone (2017, p. 89), tais elementos “criam cinco espaços distintos que podem ser observados em um videogame: baseado em regras (o conjunto de regras matemáticas), mediado (a apresentação do jogo na tela), fictício (a imaginação do jogador), jogo (interação jogador-jogo) e social (interação jogador-jogador)”. Esses espaços de jogo que Copplestone (2017) aponta em seu texto, os quais são construídos com os recursos do meio dos jogos, “podem criar um novo espaço para a criação e comunicação de conhecimentos arqueológicos”. (COPPLESTONE, 2017, p. 89). Desse modo, escavar, dissecar e explorar *dentro* dos jogos digitais, nos permite perceber como as culturas de dentro dos jogos se alteram, conforme as interações que acontecem em si: enquanto arqueólogos e jogadores, através do personagem o qual conduzimos no jogo, escavamos *terras virtuais* de seu *mundo digital*.

Fora da tela, estes espaços são compostos por restos da ocupação humana, elementos deixados para trás para pelo menos termos uma definição do próprio local. Com os jogos não é diferente. No mundo sintético, podemos nos mover até o diretório de instalação e aos poucos extrairmos arquivos e conteúdo dos mesmos que, ao utilizarmos juntos, geram a superfície do jogo na tela. Temos os jogos como sítios arqueológicos compostos de artefatos que funcionam

juntos. Tudo que é introduzido no espaço imaterial, provém de sua fonte cultural externa, de uma forma ou de outra. Assim, o *archaeogaming* como prática metodológica para estudos *de e em* jogos digitais em uma ambiência tecnocultural audiovisual, se mostra potente. De maneira mais ilustrativa, retornemos agora para as reflexões a cerca da arqueologia das mídias, do *archaeogaming* e da arqueologia do afeto, aproximando do nosso *corpus* no próximo subcapítulo e do nosso virtual, a incrustabilidade.

### 2.3 Entre Escavações e Reflexões: o Retorno ao Campo e ao Empírico

Como já especulado e discutido, existe uma arqueologia maior, enquanto disciplina, onde abarca muita coisa dentro de si. Em meio à tanta possibilidade de pesquisa, temos alguns trabalhos que olham para os jogos como objeto empírico com um olhar arqueológico:

- a) em uma visada tecnocultural, temos a tese de doutorado do João Ricardo Bittencourt (2018)<sup>17</sup> onde o autor se propõe pensar as imagens técnicas dos games, através da cartografia de imagens de jogos, como imagens de um tempo e partes de uma sociedade bem como o conceito de imagem videojográfica, articulando três camadas: maquínica, lúdica e audiovisual. Em sua pesquisa, há uma preocupação em lançar um olhar arqueológico e tecnocultural para o jogar, além desse agir refletir nos movimentos cartográficos e na constituição de camadas;
- b) tentando fazer uma articulação inicial entre a arqueologia enquanto disciplina e a arqueologia das mídias, encontramos o artigo do Emmanoel Ferreira (2019)<sup>18</sup> o qual tem por objetivo dar a ver as possibilidades de interseção entre ambas as arqueologias tomando como objeto de estudo o caso da escavação dos cartuchos da *Atari* em Alamogordo, Novo México, EUA, em abril de 2014. O trabalho faz uma reflexão sobre novas (e alternativas) narrativas históricas a “fatos” que foram cristalizados pelo tempo e tidos como verdades incontestáveis, o que possibilita novos entendimentos em torno dos aspectos culturais, sociais e econômicos que envolvem determinados fenômenos midiáticos;
- c) Alexander R. Galloway (2006), de forma não explícita, realiza uma espécie de arqueologia ao pensar em jogos através da ideia de que jogos são ações e de seus eixos apresentados em seu livro *Gaming: Essays on Algorithmic Culture* (2006). A

<sup>17</sup> Trabalho encontrado no Banco de Teses e Dissertações Unisinos.

<sup>18</sup> Trabalho apresentado no 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação em Belém.

partir da perspectiva de Huhtamo e Parikka da arqueologia das mídias<sup>19</sup>, a de vasculhar arquivos e escavar, é um bom início para agirmos arqueologicamente sobre as interfaces culturais e jogos digitais. Se o game, para Galloway (2006) é ação, é possível “pensar que essa ação se dá em fluxo, tal qual o percurso invisível ao olho nu dos pixels no monitor de vídeo”. (FISCHER, 2013, p. 210). Encarar os jogos nessa perspectiva que Galloway (2006) tenciona, nos permite perambular pelas imagens dos jogos e perceber, dentro e fora da diegese do jogo, as ações tanto do jogador quanto da máquina. Os jogos possuem uma característica de estarem sempre em estado de modificação (se construindo e reconstruindo), e a ação para Galloway (2006) são essas que causam mudança no estado do jogo. Galloway (2006) aparece aqui mais em uma perspectiva de observar a relação do jogo com outras mídias, de pensar que outras camadas podem estar presentes no espaço do jogo;

- d) ainda olhando para trabalhos cujo empírico são jogos, temos Andrew Reinhard (2018), autor este que resolveu conceituar um pouco mais esse movimento arqueológico, mas que ao mesmo tempo se inspira em outras perspectivas arqueológicas: o *archaeogaming*. Reinhard (2018) aplica métodos de arqueologia em espaços digitais, olhando para os jogos. O autor parte da ideia de que cada vez mais vivemos imersos dentro de telas, ou seja, trabalhamos dentro de telas, moramos dentro das telas, compartilhamos dentro de telas, desse modo se identifica a necessidade de pensar nos vestígios e na herança cultural presente nesses espaços: da mesma forma em que existe a arqueologia para pensar a cultura no “mundo real”, se faz necessário entender e preservar a cultura dentro dos espaços digitais.

A partir dessas perspectivas que apresentamos através de quatro trabalhos distintos, que trazem o jogo como empírico e possuem uma visada tecnocultural, nesta pesquisa se pretende pensar nas memórias, nas lembranças, onde a dimensão do afeto parece ser um alicerce que organiza todas essas articulações em meio a qualidade de incrustabilidade que se revela nos jogos. É nesse afeto, o qual é uma necessidade da cultura, desse caráter nostálgico, passando pela ideia de homenagem, tradição e tributo, que vai nos direcionando na construção da nossa análise, nos guiando por entre as ruínas às quais estamos escavando.

A discussão do *archaeogaming* articulado à arqueologia das mídias na dimensão do nosso problema de pesquisa – a incrustabilidade –, ajuda a pensar de que maneira se dá a ideia

---

<sup>19</sup> A ideia de que esta “vasculha arquivos textuais, visuais, sonoros; assim como coleções de artefatos, enfatizando tanto as manifestações discursivas como materiais da cultura”. (HUHTAMO; PARIKKA, 2011, p. 3).

do jogo dentro do jogo ou tais marcas de outros jogos presentes naquele universo. A partir da franquia do jogo *Diablo*, da *Blizzard Entertainment, Inc.*, o *archaeogaming* proporciona uma maior riqueza ao explorarmos o jogo e suas versões anteriores (*Diablo I, II e III*), através de vestígios que estão dentro do mundo do jogo. Alguns desses vestígios e movimentos de escavação arqueológicos, nos permite uma aproximação à origem dos jogos de RPG<sup>20</sup> (*Role-Playing Games*) e aos primeiros jogos deste gênero para computador: os jogos estilo *roguelike*<sup>21</sup>, *hack and slash*<sup>22</sup>, *dungeons crawlers*<sup>23</sup>, como os clássicos jogos *Rogue* (1983), *Gauntlet* (1985), *Hack* (1982), entre outros. Neste caso, dentre jogos para computador, temos *Rogue* (Figura 5) como um dos marcos no estilo RPG, onde a partir do nosso perambular pelo objeto percebemos que todos os demais jogos que possuem essa essência/estilo são atualizações de *Rogue*, onde *Diablo* seria uma dessas atualizações mesmo sendo lançado 13 anos depois: temos um jogo no jogo, não mais no aspecto diegético, ou do gameplay do mesmo, mas na perspectiva de pensar o jogo como sítio arqueológico no qual dura uma incrustabilidade de outros jogos, digitais ou não, eletrônicos ou não.

---

<sup>20</sup> RPG ou *Role-Playing Game*, é um gênero de jogo de interpretação de papéis.

<sup>21</sup> Masmorra ou *roguelike* é um subgênero dos jogos de RPG, os quais tem como característica a geração de nível aleatório durante a partida, mapas baseados em ladrilhos, morte permanente, com um cenário contendo narrativa fantástica. Este gênero é inaugurado do jogo de MS-DOS *Rogue*, de 1980.

<sup>22</sup> *Hack and Slash*, ou traduzindo literalmente para “corta e massacra”, refere-se a um tipo de jogo que enfatiza o combate. É um estilo de jogo presente em jogos de RPG (desde os clássicos de mesa até os videogames). São combates corpo-a-corpo e/ou com arma. De maneira mais simples: é com sair matando ou batendo nos inimigos sem pensar muito.

<sup>23</sup> *Dungeon* é um termo inglês, cujo significado equivale também a masmorra. O termo é muito utilizado em jogos de RPG para referir-se a cavernas ou labirintos repletos de monstros, armadilhas e tesouros. Essas *Dungeons* geralmente são compostas por salas e corredores que as conectam, podendo haver passagens secretas. *Dungeon Crawl* acaba sendo uma expressão correlata, mas se referindo a estereótipos de aventuras de RPG ambientadas em *Dungeons*. O termo *Dungeon Crawler* pode ser utilizado para referir-se à aventureiros especializados em agir nessas *dungeons*.

Figura 5 - *Rogue* (1980)

Fonte: Captura de tela produzida pela autora.

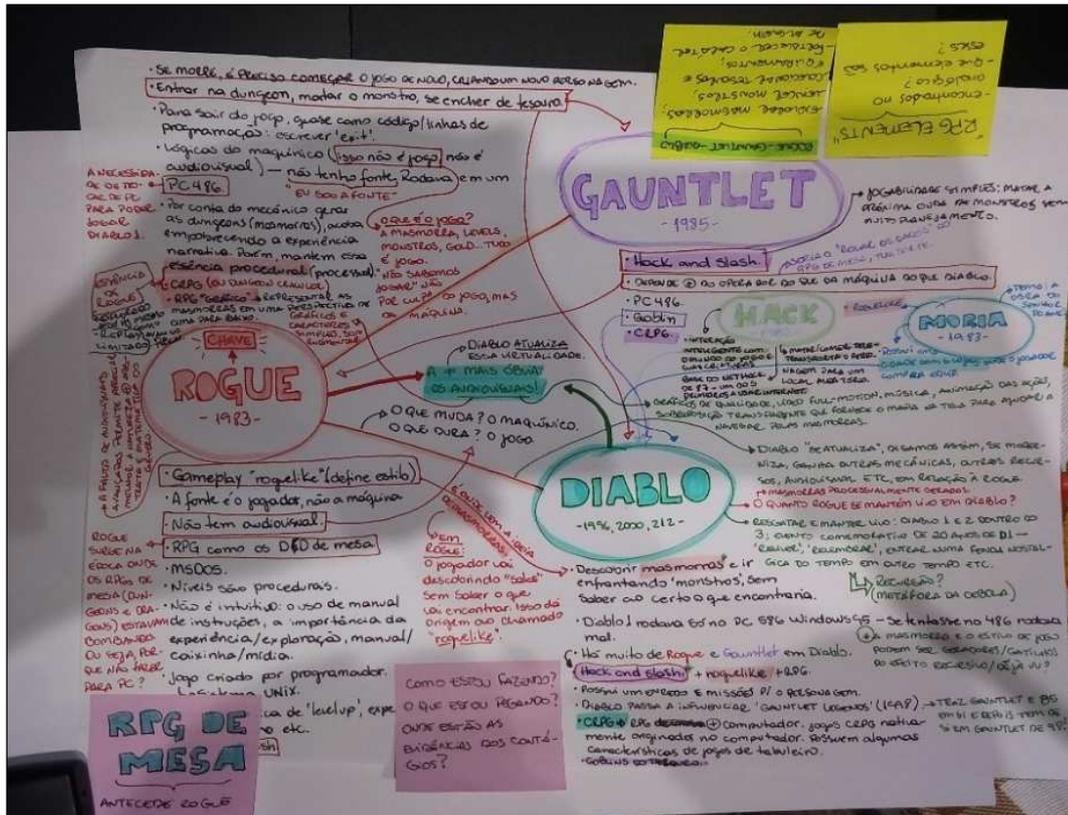
Essa provocação que essas arqueologias promovem, possibilita que se criem mapas para dar a ver as afetações desses jogos entre si, indo além de uma mera linha do tempo: uma espécie de genealogia<sup>24</sup> dos jogos deste estilo, em particular. Em nossos movimentos de análise (melhor desenvolvido mais adiante), esboçamos mapas (Figura 6) onde colocamos o jogo *Diablo* no centro e ao redor jogos que tem influência/afinidades sobre o mesmo, realizando um movimento de escavar para trás. É importante ressaltar que nesses movimentos, não podemos ignorar o caráter afetivo que são proporcionados ao mergulhar nessas escavações. Faz parte do percurso do pesquisador, e enriquece o viés inventivo dessa exploração, dando a ver uma real experiência imersiva por entre esse universo que se apresenta para a pesquisadora, uma arqueóloga que escava na fronteira do inscrustante e do inscrustado.

Realizamos um levantamento de jogos antigos, onde surgiram jogos e outras mídias que não somente jogos em mídias eletrônicas/digitais: como os clássicos jogos de RPG de mesa, jogos de guerra de miniaturas e as obras de literatura fantástica do autor J. R. R. Tolkien. Percebemos uma restituição dos jogos de RPGs de mesa para as telas dos computadores, arcades e consoles, bem como a obra de *Tolkien* aparece atravessada por entre os jogos escavados (especialmente por se tratar de jogos de RPG). Podemos, assim, especular que há pistas de uma "virtualidade tolkiana" que atravessa jogos desse gênero, independentemente de serem baseados nas suas obras de fantasia ou não. Este é um dos momentos onde o *archaeogaming* e a arqueologia das mídias se encontram e que, juntas, possibilitam uma

<sup>24</sup> Aqui não buscamos nos prender necessariamente em buscar a origem, mas sim realizarmos uma genealogia inspirada em Foucault (*Dits et écrits*, 1994, p. 147) que dê conta da constituição dos saberes, dos discursos, dos âmbitos de objetos etc., sem ter que se referir a um sujeito.

escavação rica pensando para dentro do mundo do jogo carregando em si um atravessamento de afeto que envolve esses diferentes jogos: o sentimento de descoberta, junto com o encantamento de revisitar esses momentos, percebendo onde cada um se afeta de alguma forma.

Figura 6 - Primeiro esboço/estudo a partir da construção de mapas



Fonte: Produzido pela autora.

É possível encarar o *archaeogaming* como um tipo de atualização dos estudos que partem das materialidades das mídias, de se pensar o passado, de encontrar vestígios de uma memória das mídias. Além disso: revela a riqueza que são os objetos de jogos no ponto de vista arqueológico. Pensando no nosso objeto empírico, temos uma vantagem pelo fato de o jogo *Diablo* ser um produto nativamente digital<sup>25</sup> e que possui uma história: os jogos nativamente digitais (ou seja, desenvolvidos para computador ou consoles) nos oferecem uma riqueza desde a manipulação dos hardwares, das camadas de códigos, dos elementos que compõem a materialidade dos videogames. E este é um espaço que nos permite explorar arqueologicamente e que, no entanto, escolhemos algumas dessas características que estão presentes neste trabalho. Na medida em que realizamos movimentos arqueológicos e encontramos outras

<sup>25</sup> Tanto *Diablo I*, quanto *Diablo II* e *III* foram lançados para computador e mais tarde, *Diablo III* foi disponibilizado para outras plataformas de videogame. Por conta disso, desse surgimento do jogo, estou aqui considerando-o nativamente digital.

temporalidades, materialidades e afins, Chun (2011, p. 192-193) aponta para algo que não pode ser ignorado:

Mídias digitais nem sempre estão lá, nos esperando com o conteúdo. Sofremos frustrações diárias com nossas fontes digitais que simplesmente desaparecem. Mídias digitais são degenerativas, esquecíveis, apagáveis. [...] O dispositivo e seu conteúdo são assíncronos, não se esvaem juntos.

Desse modo, não podemos deixar de lado o fato de que existe, em meio aos objetos de mídia, toda uma efemeridade na relação entre conteúdos e dispositivos nesses espaços digitais. A partir dessa forma efêmera, uma das formas que nos ajuda a perceber que os objetos de mídia possuem memória, e que, dentro de uma ambiência tecnocultural, tais objetos são permeados por uma dialética de lembrança e esquecimento, está na própria obsolescência programada de jogos e outras materialidades. (ÁVILA; FISCHER, 2019, p. 2). Notamos que os jogos possuem uma característica de driblar esse esquecimento, sejam retornando por dentro de outros jogos com uma roupagem mais coerente com o jogo que os abriga, por exemplo. Os jogos acabam carregando em si outros jogos de inúmeras formas, nos proporcionando em algum grau a sensação de já termos vivido aquilo em algum lugar, em um outro momento diferente daquele que nos encontramos. *Diablo* é um jogo que tem se mostrado de maneira que não se permite esquecer: o tempo todo traz em si elementos que são atualizados no espaço do jogo, provocando, por exemplo, uma espécie de *déjà vu* no jogador que, principalmente, conhece a franquia (personagens que se repetem, pontos das cidades que em uma versão estão intactas e em outra são apenas ruínas, etc). Não apenas um efeito de *déjà vu* que perambula na borda da efemeridade, mas o jogo nos permitindo ter uma experiência da ordem da nostalgia, do afeto, até mesmo do tributo, ligado àquele universo do jogo.

Tendo em vista esse movimento de reflexão e perambulação por entre os diferentes tipos de arqueologia que apresentamos neste capítulo, entendemos que o *archaeogaming* permite que possamos ir “além” do mesmo modo que a arqueologia das mídias nos permite: não olhar somente para o console, para o cartucho, mas justamente poder olhar também para os códigos, estar dentro do jogo explorando ele enquanto um arqueogamer, produzindo camadas e olhando para suas temporalidades/memórias, tudo isso atravessadas pelo afeto. Enquanto a arqueologia das mídias surge a partir da ideia de arqueologia do saber de Foucault, o *archaeogaming* vem da arqueologia enquanto disciplina, diretamente relacionada à prática e profissão de arqueólogo. Em ambas vamos a campo, escavamos e reviramos o terreno, encontramos vestígios e artefatos, bem como revelam-se camadas temporais e de memória por entre os escombros/ruínas. A ideia de uma arqueologia afetiva passa a ser mais um braço arqueológico

que pode auxiliar quanto ao caráter nostálgico dos jogos. Ao jogarmos um jogo antigo, trazemos à tona essa afeição, um movimento arqueológico que acaba por “despir” essa lembrança esquecida. Esse afeto carrega uma potência que pode auxiliar no entendimento dessa cultura do jogo, desses artefatos que o constituem. Sendo da ordem do “*self*”, da psique, da ideia, do etéreo, dos mundos imaginários, é no afeto que se encontram as emoções, as sensações, a nostalgia: o *déjà vu*, uma espécie de uma “recordação do presente”<sup>26</sup>, bem como um sujeito de nossa tecnocultura audiovisual – a repetição como característica de diversas mídias.

Há um princípio da arqueologia das mídias, de maneira geral, que ressalta a importância de pensar que os objetos de mídia contêm temporalidades múltiplas (que existe o novo no velho, e vice-versa). Dentro da perspectiva arqueológica, temos um braço que recebe influências diretas da arqueologia enquanto disciplina (tradicional), sendo este o *archaeogaming*, o qual tenta pensar esse território que o jogo se apresenta enquanto um sítio arqueológico: podemos escavar objetos, utensílios, também se aproveitando de alguns pontos da arqueologia das mídias. Como forma de valorizar um aspecto que se mostra importante em nosso *corpus*, a dimensão dos afetos se apresenta na ordem do pesquisador e atravessa ambas as perspectivas arqueológicas, o que, neste caso, é um caráter indispensável de se pensar ao realizamos nosso ingresso no campo do *Diablo*.

Na perspectiva de tentar inventar esse sítio arqueológico pelo qual circulamos a partir do ingresso inicial em *Diablo*, o *archaeogaming* auxilia com um caráter mais pragmático ao encarmos o jogo como um sítio arqueológico. Estes três vieses de arqueologias que abordamos carregam suas características próprias, mas ao mesmo tempo elas se encontram em um determinado ponto do nosso objeto se complementam enriquecendo a reflexão e atualizando o nosso agir arqueológico com nossos objetos, permitindo assim pensar sobre um estado-jogo e uma genealogia dos jogos. Desse modo, nos encaminharemos para o próximo capítulo para pensarmos sobre o jogo como uma *forma* que pensa essa inescrutabilidade: uma espécie de estado-jogo, inspirado pelo conceito de estado-vídeo de Philippe Dubois (2004).

---

<sup>26</sup> Henri Bergson (2006, p. 137 apud AGAMBEN, 2019, p. 136) descreve que tal recordação “pertence ao passado com relação à forma, e ao presente com relação à matéria”.

### 3 O ESTADO-JOGO

O nosso agir arqueológico passa a ser a nossa espinha dorsal ao longo da pesquisa. Tratando os jogos como sítios arqueológicos, onde circulamos e escavamos, foi possível perceber características que articulam entre si, nos levando a uma espécie de caráter memorial dos jogos. A partir de agora, começamos a pensar em uma ideia de um estado-jogo, um jogo como uma *forma* de pensamento, para além do seu formato como comumente consumimos, inspirados pelo conceito de estado-vídeo trabalhado por Philippe Dubois (2004). Ao termos o jogo como forma de pensamento, encontramos pistas de uma ordem memorial em nosso objeto empírico: o *déjà vu*, a lembrança, a memória, o tributo, a nostalgia, o maquínico, o código, todos coalescendo (passado/presente) através do devir da incrustabilidade no espaço do jogo.

Neste capítulo, iniciamos com a reflexão do jogo enquanto forma cultural, bem como lançamos um olhar para o jogar na tecnocultura e os jogos em meio a uma cultura codificada em formato digital. (MANOVICH, 2001). Inseridos em uma tecnocultura audiovisual, temos os jogos não somente como produtos, mas também produtores de sua/uma cultura. Debra Benita Shaw (2008), nos lembra que é importante ressaltar que para termos um entendimento sobre a tecnocultura (e o que nela habita), precisamos levar em consideração, não somente a maneira como o conhecimento sobre o emundo é produzido e seus usos, mas especialmente se ater nas formas culturais alternativas que emergem. É neste ponto que nos debruçamos na ideia de olhar para o jogo para além do objeto. (HUIZINGA, 2000). São pistas para refletirmos acerca de um estado-jogo – uma forma de ser/agir, um não-objeto, mas um estado.

#### 3.1 O Jogo Como Forma Cultural

O jogo possui relação com a cultura desde muito antes do que hoje reconhecemos como videogame, para além da tela, do gráfico, do tabuleiro. Encontramos o jogo na cultura enquanto “um elemento dado, existente antes da própria cultura” (HUIZINGA, 2000, p. 6), onde por sua vez acaba “acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos. Em toda a parte, encontramos presente o jogo, como uma qualidade de ação bem determinada e distinta da vida ‘comum’”. (HUIZINGA, 2000, p. 6). Ou seja, o jogo não é somente um elemento *na* cultura, mas sim *da* cultura: há uma transformação cultural que é baseada no jogo – na linguagem (jogo de palavras/metáforas), no mito e culto (espírito fantasista), nos jogos de azar, no brincar etc. “Ora, é no mito e no culto que têm origem as grandes forças instintivas da vida

civilizada: o direito e a ordem, o comércio e o lucro, a indústria e a arte, a poesia, a sabedoria e a ciência. Todas elas têm suas raízes no solo primevo do jogo.” (HUIZINGA, 2000, p. 7).

Podemos então dizer que o jogo é um elemento cultural e, também, produtor de uma (tecno)cultura. Atravessando inúmeros aspectos da cultura, o jogo possui algumas características próprias e carrega em si significados que vão além de si mesmo, podendo ser observado tanto em alguns processos sociais quanto estéticos. Huizinga (2000) situa que, como dito anteriormente, o jogo pode ser encarado como uma qualidade de ação, ou seja, ele pode atribuir algo com determinados aspectos do jogo, mas não é possível transformar “a coisa” em jogo propriamente dito (um exemplo, o pensar estrategicamente do xadrez aplicado em negociações de venda).

A fascinação pelo jogo, bem como a intensidade que ele produz em nós, para Huizinga (2000, p. 5) é onde “reside a própria essência e a característica primordial do jogo”, seja este um jogo de cartas ou até um jogo de futebol. Levando esse raciocínio para a perspectiva da tecnocultura audiovisual, poderíamos propor que a fascinação que temos pelo jogar se mistura com nosso fascínio pela interface: uma interface que opera nos provocando um sentido de jogar, mesmo sem ser um jogo propriamente dito. Temos, nesse aspecto, uma espécie de brincabilidade da interface, ou como trabalhado por Darley (2000, p. 171) há um elemento relacionado ao papel e a experiência do usuário o qual o autor chama de *playfulness*<sup>1</sup>. Um outro olhar sobre este fascínio, esse prazer proporcionado pelo jogo, encontramos na obra de Walter Benjamin, no projeto das Passagens, ao escrever sobre a experiência do jogador compulsivo que percorria as noites nas casas de jogos de azar de Paris. Em seus registros, Benjamin (2006, p. 12) identifica que uma especificidade importante da ação de jogar se revela na transformação da experiência do tempo de quem joga: “as fantasmagorias do espaço às quais o flâneur se devota, encontram uma contraparte nas fantasmagorias do tempo pelas quais o jogador é viciado. O jogar converte o tempo em um narcótico”. Não há uma diferença formal entre o jogo e o culto, assim como esse “lugar sagrado” não pode ser “formalmente distinguido do terreno de jogo”. (HUIZINGA, 2000, p. 13).

A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial. (HUIZINGA, 2000, p. 13).

---

<sup>1</sup> Esta funciona como uma ideia lúdica à maneira como o usuário interage com as interfaces digitais, como se “jogasse” com elas. Ainda sobre esse elemento de *playfulness*, encontramos na tese do Prof. Dr. Gustavo Daudt Fischer (2008) que, para Darley (2000) “o que ele aponta como o “espectador da cultura visual digital” seria aquele sujeito que tem a expectativa por viver intensidades de experiência visual e sensorial, um *game-like experience* com as interfaces visuais digitais”. (FISCHER, 2008, p. 209, grifo do autor).

O que Huizinga (2000) propõe é que o jogo pode ser estabelecido como uma ampla atividade lúdica, mais do que meramente um fenômeno físico ou psicológico. Um ato voluntário caracterizado como uma evasão da vida real, delimitado pelo tempo e espaço, em que se cria uma ordem temporária. Além de realizarmos uma certa busca pelo prazer, para Crawford (1982) a procura pelo divertimento e a possibilidade de imersão em um universo fantasista, com o intuito de “escaparmos” do nosso cotidiano, nos proporciona outros fatores que motivam a prática de jogos – a necessidade de aprender e conhecer. Outro autor que reforça este pensamento é Roger Caillois (2017), onde ele afirma que a liberdade de ação do jogador é o que produz o prazer, a diversão – o que é uma característica essencial ao jogo. A partir deste ponto, há um conceito que torna essa interação quase que como um rito: o círculo mágico – “essa área sagrada com suas próprias regras; separação espacial em relação a vida”. (HUIZINGA, 2000, p. 11). Ou seja, ao fazermos um círculo na terra estamos transformando aquele espaço determinado. “Mas a sensação de estar ‘separadamente junto’, numa situação excepcional, de partilhar algo importante, afastando-se do resto do mundo e recusando as normas habituais, conserva sua magia para além da duração de cada jogo”. (HUIZINGA, 2000, p. 13). A partir do momento que experimentamos esse círculo mágico, passamos a ressignificar a vida cotidiana.

Vamos exemplificar essas questões do jogo em práticas cotidianas, seja em relação à guerra, às artes, ao conhecimento, ao direito (como Johan Huizinga traz em sua obra): ao pegarmos uma audiência jurídica, é possível identificar um conjunto de regras e padrões de condutas os quais se assemelham aos jogos (BITTENCOURT, 2018), onde se estabelece um círculo mágico em que os integrantes (júri, juiz, promotoria, defensoria) são familiares as regras pré-estabelecidas e, na medida em que entram neste espaço, aceitam/concordam com esse pacto definido pelo círculo. Uma certa definição do que é jogo que encontramos em Huizinga (2000, p. 13) é:

[...] uma atividade livre, conscientemente tomada como 'não-séria' e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes.

Um fator que mais impressiona nesta e em outras definições do que vem a ser um jogo, é a limitação do espaço, e não somente a limitação do tempo. Para Katie Salen e Eric Zimmerman (2006), do mesmo modo em que não existe uma diferença formal entre brincadeira e ritual, este local “consagrado” é incapaz de ser formalmente distinguido do que eles chamam de “*playground*”: “[...] o tabuleiro, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, a quadra de tênis, o tribunal de justiça, etc., estão todos em forma e função de “*playgrounds*”, ou seja, locais proibidos, isolados, sagrados, dentro

da qual se obtêm regras especiais”<sup>2</sup>. (SALEN; ZIMMERMAN, 2006, p. 105, tradução nossa). Desse modo, podemos encarar que todos estes são “mundos temporários no mundo comum, dedicados à realização de um ato à parte”<sup>3</sup> (SALEN; ZIMMERMAN, 2006, p. 105, tradução nossa). Neste ponto, entendemos que somente com a presença de um círculo mágico não criamos e/ou temos um jogo, bem como outras características (livre, espontaneidade, tensão, incerteza, faz de conta etc.). Não é possível desligarmos quaisquer interesses materiais e afirmar que todos os sistemas são jogos mesmo que carreguem em si elementos e/ou características dos mesmos. A partir do exemplo de uma audiência jurídica que trouxemos anteriormente, sabemos que esta tem um propósito e profissionais que desempenham um papel nesse sistema. O fato do círculo mágico, por exemplo, ser uma espécie de virtual do jogo, uma memória do jogo que está para além do jogar presente na cultura de ambientes profissionais entre outros, não temos somente essa maneira de entender e/ou provar que o jogo é um elemento cultural: o jogo/game é um elemento cultural e produz uma cultura.

Colocando na mesma esteira, as obras de Johan Huizinga (2003) e Roger Caillois (2017) são complementares para pensarmos o jogo enquanto elemento cultural: enquanto o primeiro busca entender até que ponto a cultura contém um caráter lúdico, o segundo descreve e classifica as diferentes manifestações do *ludens*. Roger Caillois (2017) reforça em sua obra tais características que Huizinga nos mostra (livre, voluntário e espontaneidade), dando destaque para algumas qualidades do jogar: livre, delimitado, incerto, improdutivo, regulamentado e fictício. (CAILLOIS, 2017, p. 42). Em outras palavras, Caillois (2017) defende a ideia de que só existe jogo quando este for caracterizado como uma atividade lúdica exercida de forma livre, espontânea e voluntariamente, proporcionando o divertimento. Mesmo com esta especificidade de ser livre, um jogo precisa de regras as quais irão definir a sua jogabilidade, seus objetivos, as condições de vitória, delimitar a sua duração: o universo do jogo só existe, de fato, devido as regras. Ou ainda, como aponta o autor Jesper Juul (2005), jogar um videogame é, portanto, interagir com regras reais ao mesmo tempo em que se imagina um mundo fictício, do mesmo modo que um videogame é um conjunto de regras e um mundo fictício. Ao tratar sobre as regras do jogo, Salen e Zimmerman (2003) afirmam que:

Jogar um jogo é seguir suas regras. Regras são uma das qualidades centrais dos jogos: todo jogo tem um conjunto de regras. Por outro lado, cada conjunto de regras define um jogo. Regras são a estrutura formal de um jogo, o conjunto fixo de linhas-guia

---

<sup>2</sup> “The arena, the card-table, the magic circle, the temple, the stage, the screen, the tennis court, the court of justice, etc., are all in form and function play-grounds, i.e. forbidden spots, isolated, hedged round, hallowed, within which especial rules obtain. All are temporary worlds within the ordinary world, dedicated to the performance of an act apart.”

<sup>3</sup> “All are temporary worlds within the ordinary world, dedicated to the performance of an act apart.”

abstratas que descrevem como um sistema de jogo funciona. (SALEN; ZIMMERMAN, 2003, p. 117).

Há uma ampla discussão acerca de que os jogos são compostos por regras realizada por outros autores – Huzinga (1990), Caillois (2001), Juul (2005), Salen e Zimmerman (2003), entre outros. Porém, o autor Jacques Henriot auxilia nesta larga discussão trazendo duas formas de olharmos para tais regras: *regras codificadas* e *regras expressamente codificadas*. (HENRIOT, 1983, p. 23 apud FERREIRA, 2018, p. 8). Em seu artigo, Ferreira (2018, p. 8) apresenta essas categorias da seguinte maneira: a primeira relacionada às regras como “elemento fundador da estrutura de um jogo, de sua composição, de sua definição particular”. Ou ainda, “não apenas as regras permitem definir e identificar o jogo, mas são justamente elas que o constituem: o jogo não é nada fora de suas regras. Se elas fossem modificadas, ele seria diferente: seria um outro jogo”. (HENRIOT, 1983, p. 23-24 apud FERREIRA, 2018, p. 8). Em contrapartida, as *regras não expressamente codificadas* são apropriadas pelos jogadores, em que a partir do momento que estes começam a jogar, dão vida às regras codificadas, e assim criam “eventos a partir de uma estrutura”. (HENRIOT, 1983, p. 25 apud FERREIRA, 2018, p. 8). Um outro complemento para essa discussão sobre esse conceito do jogar é apontado, também, por Jacques Henriot (1983, p. 83 apud PERRON, 2013, p. 9), direcionando para uma definição de uma *atitude lúdica*:

Para jogar, deve-se entrar no jogo. Para entrar no jogo, deve-se saber que é um jogo. Por isso, da parte de quem começa a jogar, deve-se uma compreensão prévia do significado do jogo. A atitude lúdica, como toda atitude, é tomada. Como toda atitude, ela compreende-se.

Ao aceitarmos entrar em um jogo, é necessário sabermos que se trata de um jogo propriamente dito e, além disso, entender o que significa esse jogar, as suas características e regras estabelecidas naquele espaço. No momento em que aceitamos o “fazer de conta”, para Henriot apud Perron (2013) é neste momento que o nosso pensar assume forma lúdica ao atribuirmos outros significados para os objetos – esta é a *atitude lúdica*. É neste ponto que estabelecemos uma relação com a ideia de círculo mágico defendida por Huizinga. Para os autores Salen e Zimmerman (2003, p. 95):

Embora o círculo mágico seja apenas um dos exemplos da lista de *playgrounds* de Huizinga, o termo é usado aqui como uma simplificação à ideia de um lugar especial no tempo e no espaço criado pelo jogo. O fato de que o círculo mágico é apenas isto – um círculo – é uma característica importante deste conceito. Como um círculo fechado, o espaço que ele circunscreve é fechado e separado do mundo real. Como um marcador de tempo, o círculo mágico é como um relógio: ele simultaneamente representa um caminho com um início e um fim, mas também sem início e sem fim.

Mesmo sendo fundamentado de algum modo em um dos mais clássicos conceitos de círculo mágico em meio aos *game studies*, trazendo esta relação entre cultura e uma expressão lúdica, esta é uma discussão que não se esgota facilmente. Para Emmanoel Ferreira e Thiago Falcão (2009), não precisamos necessariamente considerar o círculo mágico como “algo que encapsula o jogador”, eliminando o espaço-tempo do nosso cotidiano e lançando-nos para uma “zona alternativa”. Pelo contrário: “consideramos a existência do círculo mágico – que é inerente à estrutura do jogo – como um elemento mediador, que facilita o diálogo do jogador com o jogo e com a realidade”. (FERREIRA; FALCÃO, 2009, p. 3). Em outras palavras, esta dita mediação que o círculo mágico proporciona de maneira fluida, quase que naturalizada em certos momentos, possibilita que a ficção e a realidade se encontrem: a experiência do jogador permite uma sensação de deslocamento (espaço-temporal) por meio de um processo de imersão.

Ao encararmos o círculo mágico como uma ferramenta de mediação (FERREIRA; FALCÃO, 2009), permitimos que nosso olhar para o jogo dentro do jogo, e suas marcas, perceba-o como diferentes lados de um mesmo universo e não como dois ou mais acontecimentos isolados. Um mediador que *age* para realizar o contato ‘entre os mundos’, ou ainda, o círculo mágico funcionando como um espelho: como se o mundo do outro lado seja uma extensão do mundo onde estamos presentes. Para os autores,

Esta proposição nos leva a um entendimento mais específico: embora possamos nos referir ao jogo como objeto – ou seja, como bem simbólico produzido e comercializado – há outro aspecto que precisa ser considerado: o da interação entre jogo e indivíduo. A formação do espaço-tempo, que é inerente ao jogo, ao ‘jogar o jogo’, demanda a interação entre sujeito e objeto. Daí a proposição de Jesper Juul (2008) de que o círculo mágico é formado não só pela estrutura de regras, mas necessita também dos jogadores para manter funcionando a ilusão de mundo – as bordas do círculo mágico são, então, negociadas e definidas pelos jogadores. (FERREIRA; FALCÃO, 2009, p. 3).

Outra característica deste “rito” que se faz interessante apresentarmos é o que aponta Bittencourt (2018, p. 30), onde “sabemos que, metaforicamente, ao cruzar o círculo, aceitamos as regras impostas por ele, questionar as regras do círculo é não aceitar o ‘faz de conta’, seria entrar no círculo com uma postura não lúdica”. É importante reforçar que este caráter lúdico não é exclusivo dos jogos: a literatura e o cinema exigem esta mesma atitude e acabam estabelecendo um círculo mágico com suas respectivas narrativas (a diegese). A partir do momento em que passamos a acreditar na narrativa, no universo do jogo, no que está sendo contado na tela do cinema, possuímos uma atitude lúdica. Ou seja, o lúdico enquanto atitude pode ser visto como uma virtualidade que se atualiza e atravessa de inúmeras formas qualquer mídia, inclusive no jogar. É ao se atualizar no jogar que se revelam características próprias que o diferenciam dos demais “faz de conta”.

Não há como conceituar o jogo em uma única definição, sendo necessário considerar que este possui uma natureza complexa, múltipla e ambígua. Como aponta Roger Caillois (2017, p. 17), o termo “jogo” qualifica não apenas a atividade específica que ele nomeia, “mas também a totalidade das imagens, dos símbolos ou dos instrumentos necessários a essa atividade ou ao funcionamento de um conjunto complexo”. O jogo como produto cultural passou a ser observado, a partir de variadas perspectivas enquanto mídia, manifestação artística, entre outras possibilidades, reforçando assim a sua relevância cultural em nossa sociedade contemporânea. Se olharmos para o passar do tempo, o videogame tem pouco mais de quarenta anos e está inserido na cultura popular em torno de trinta anos. Ao colocarmos lado a lado com a televisão, o filme e a imprensa, que existem há muito mais tempo, é possível afirmar que os videogames são uma forma (tecno)cultural “nova”, diretamente ligada à aparência dos computadores, do cinema e da televisão. Porém, ao pensarmos os videogames como jogos, para Juul (2005, p. 3) “eles não são sucessores do cinema, da literatura impressa ou uma nova mídia, mas continuções de uma história de jogos que os antecederam por milênios”.

Figura 7 - Rainha Nefretiry jogando *Senet* (ca. 1279-1213 aC)



Fonte: Metropolitan Museum of Art (2019).

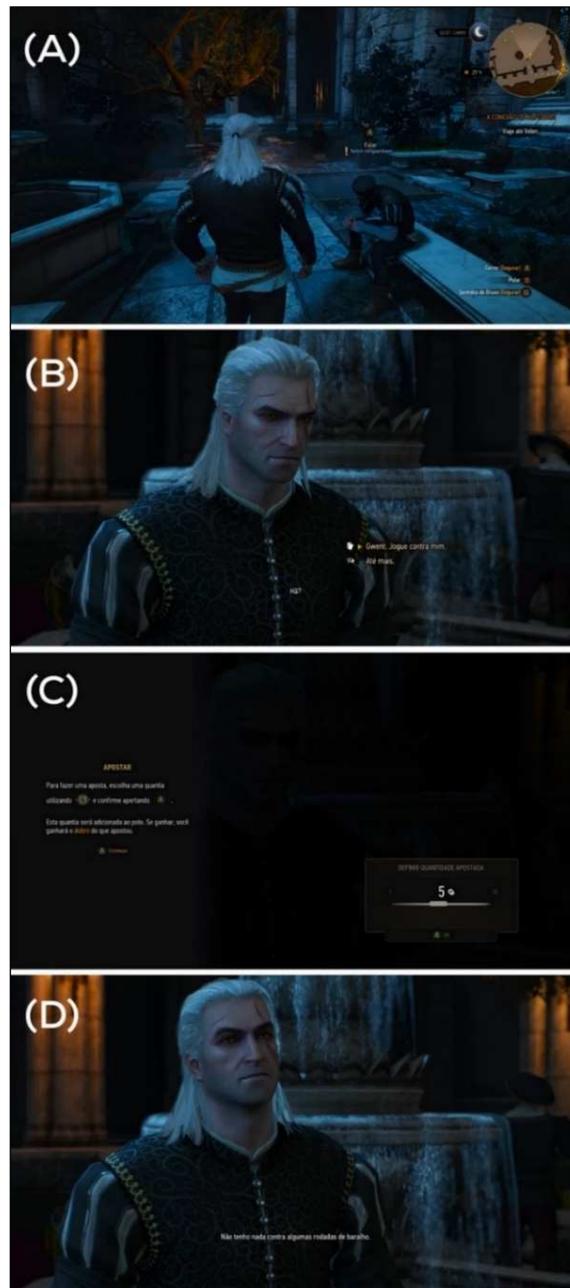
Para um melhor entendimento, pegamos o jogo de tabuleiro egípcio *Senet*, encontrado na tumba de Hesy-re (2686 aC), Figura 7: este é um jogo precursor do gamão contemporâneo

o qual é comumente jogado utilizando computadores hoje em dia. Temos o videogame como objeto um “expressivo e complexo fenômeno cultural, estético e de linguagem, que foi capaz de desenvolver, em seu curto período de existência, toda uma retórica própria que cumpre ser investigada”. (SANTAELLA, 2009, p. XI). Voltando ao ponto que indicamos no começo deste capítulo, pensando em uma tecnocultura audiovisual, é natural termos e percebermos uma afinidade básica entre jogos e computadores: “como a imprensa e o cinema historicamente promoveram e possibilitaram novos tipos de narrativa, os computadores funcionam como facilitadores de jogos, nos permitindo jogar jogos antigos de novas maneiras e permitindo novos tipos de jogos que anteriormente não seriam possíveis”. (JUUL, 2005, p. 5). Esta reflexão de Juul (2005) vai ao encontro diretamente da nossa proposta nessa dissertação: a possibilidade de termos novas maneiras de jogar ou termos presentes vestígios de jogos antigos (ou da mesma franquia) dentro de um jogo (o jogo dentro do jogo). Por mais que absorvam as linguagens de outros formatos, os jogos (assim como outros meios ou tecnologias) estabelecem um dispositivo com uma forma de se colocar no mundo. Portanto, se faz produtivo pensar o jogo enquanto forma cultural, o que nos leva para a próxima discussão sobre um estado-jogo.

### **3.2 Estado-Jogo: o Jogar na Tecnocultura**

Inicialmente, apresentamos uma reflexão acerca do jogo enquanto forma cultural com caráter mais sócio antropológico, aproximando de diversas atividades do nosso cotidiano. Porém, ao abordarmos as experiências dos jogos de computador, estes sendo o nosso material empírico onde entraremos com nossa exploração arqueogamer na presente pesquisa, existem determinadas diferenças que são importantes a serem consideradas – em especial a relação com os jogos de azar (Figura 8), relatados por Walter Benjamin em sua flânerie pelas ruas de Paris. Aqui, precisamos “ajustar” a temporalidade do fluxo do jogo em função da indissociável influência da máquina. Na reflexão de Benjamin, ao estarmos condicionados pela expectativa em função da próxima rodada, esta condição opera um papel fundamental sobre o domínio da atenção do jogador habitual. Na experiência do jogo computacional, é necessário o alinhamento perceptivo do jogador ao jogo (e à máquina) de forma sincrônica, por intermédio da articulação responsiva entre jogador e máquina. O agenciamento desta experiência, desse fluxo do jogo, se dá em função da decomposição dos gestos do jogador em “unidades discretas, descargas sincopadas de sinais e bits de entrada, do joystick para a placa-mãe, e de volta para o monitor”. (BOGOST, 2018, p. 243).

Figura 8 - Momento que o personagem principal do jogo *The Witcher 3* aposta com outro personagem



Fonte: Produzido pela autora.

Peter Krapp (2018)<sup>4</sup> alinhando-se a uma perspectiva médio-arqueológica, sugere que se pense nos jogos de computador menos em função das habituais histórias evolucionistas que são contadas com certa frequência sobre o meio, e mais como artefato da camada material da tecnocultura contemporânea. De certo modo, isto permite nos inserirmos em um contexto mais

<sup>4</sup> Informação coletada no *Seminário Déjà vu: aberrações da memória cultural*, com Peter Krapp, na Universidade do Vale do Rio dos Sinos, em São Leopoldo, no dia 11 de maio de 2018.

abrangente de uma “softwarização” da cultura. (MANOVICH, 2013). Com o software sendo cada vez mais desenvolvido em nossa sociedade, nossa cultura acaba não apenas o moldando, mas também é moldada por ele: em algumas áreas culturais, “o software substituiu uma gama diversificada de tecnologias físicas, mecânicas e eletrônicas utilizadas antes do século XXI para criar, armazenar, distribuir e acessar artefatos culturais”. (MANOVICH, 2013, p. 2). Ao jogarmos um videogame ou exploramos uma instalação interativa em um museu, entre outras possibilidades, e ainda assim executamos inúmeras outras atividades culturais, em termos práticos, estamos fazendo exatamente a mesma coisa, mas utilizando um software. Ainda para Lev Manovich (2013, p. 2),

O software se tornou nossa interface para o mundo, para os outros, para nossa memória e imaginação – uma linguagem universal através da qual o mundo fala e um mecanismo universal no qual o mundo funciona. O que a eletricidade e o motor de combustão eram no início do século XX, o software é no início do século XXI.

Em função de suas disposições materiais e condições de operação implicadas, os jogos digitais podem permitir vermos traços de mecanismos básicos de funcionamento de outros dispositivos da cultura contemporânea: uma certa afiliação entre os meios. Neste ponto é que se encontra a importância de uma ecologia de mídias que, sobretudo, disputam o controle de atenção (CRARY, 2013), de maneira incisiva do que normalmente é observado. Isto é dado por conta do rápido desenvolvimento em pouco mais de uma década, onde temos uma vasta gama de técnicas de computação gráfica que permitem reconfigurar as relações entre “um sujeito observador e os modos de representação”. (CRARY, 1992, p. 1). Temos uma espécie de formalização e difusão de imagens que são geradas por computador, as quais anunciam uma implantação onipresente de “espaços visuais” produzidos de forma diferente das capacidades miméticas tanto do cinema como da fotografia e da televisão. Esses três últimos geralmente eram em formatos de mídia analógica que ainda correspondiam aos comprimentos ópticos do espectro e a um ponto de vista (estático ou móvel) localizado no espaço “real” – isso até meados da década de 1970. Para Jonathan Crary (1992, p. 2),

Obviamente, outros modos mais antigos e mais familiares de “ver” persistirão e coexistirão inquietamente ao lado dessas novas formas. Mas, cada vez mais, essas tecnologias emergentes de produção de imagens estão se tornando os modelos dominantes de visualização, segundo os quais os principais processos e instituições sociais funcionam. [...] A maioria das funções historicamente imponentes do olho humano está sendo suplantada por práticas nas quais as imagens visuais não têm mais referência à posição de um observador em um mundo “real”, opticamente percebido. Se se pode dizer que essas imagens se referem a alguma coisa, são milhões de bits de dados matemáticos eletrônicos. Cada vez mais, a visualidade estará situada em um

terreno cibernético e eletromagnético, onde elementos visuais e linguísticos abstratos coincidem e são consumidos, circulados e trocados globalmente.

Por conta de conter o vestígio da maneira como atribui responsabilidades do funcionamento do aparelho ao usuário/jogador, o jogo de computador se torna uma forma de entrevermos determinadas configurações técnicas mais rudimentares, as quais possibilitam o funcionamento da camada computacional (MANOVICH, 2001) da tecnocultura. Isso torna produtivo pensar o jogo enquanto forma cultural (MANOVICH, 2001), a qual instaura um novo *sensorium*, novas formas de ser e estar no mundo. Nesse ambiente ruidoso, “cria-se, faz-se circular, usa-se e apropria-se de construtos audiovisuais como modos singulares de expressão e significação da experiência do mundo”. (MONTAÑO; KILPP, 2015, p. 14). Inseridos em uma tecnocultura audiovisual, é importante ressaltar, conforme Debra Benita Shaw (2008), que um entendimento sobre a tecnocultura “precisa levar em consideração a forma como o conhecimento sobre o mundo é produzido, os usos no qual ele é colocado e as epistemologias variadas que não apenas estruturam a sua conceituação, mas nas quais também emergem formas culturais alternativas”. (SHAW, 2008, p. 40-41). Por conta disso, resgatando Huizinga (2000), devemos pensar o jogo para além do mero jogo como objeto. É neste ponto onde encontramos pistas para pensarmos em um estado-jogo – uma forma de ser/agir, um não-objeto, mas um estado –, aproximando da esteira do estado-vídeo proposto por Philippe Dubois (2004).

Se olharmos pela lente de Manovich (2006), toda e qualquer imagem gerada pelo computador, incluindo os jogos, é ao mesmo tempo composto por um visual de superfície e um código subjacente. Ou seja, temos uma imagem que passa a dialogar com outros objetos culturais imagéticos, assim como códigos que dialogam com outros códigos informáticos: “a superfície de uma imagem, isto é, seu ‘conteúdo’, entra em diálogo com todas as demais imagens de uma cultura”. (MANOVICH, 2006, p. 362). Ao pensarmos no sentido de código audiovisual, temos “imagens programadas para serem significadas de tal ou qual modo que precisam ser desprogramadas para compreender como são construídos os sentidos”. (MONTAÑO; KILPP, 2014, p. 159). Em função de emergirem imagens e códigos atravessadas por um construto audiovisual em meio os games, se faz produtivo pensar a partir de Dubois (2004, p. 111) e seu conceito de estado-vídeo: “estado-vídeo é uma forma que pensa [...] O vídeo é, na verdade, essa maneira de pensar a imagem e o dispositivo, tudo em um. Qualquer imagem e qualquer dispositivo”. Se, para o autor, o vídeo não deve ser visto como “um certo audiovisual de certa mídia”, mas sim como uma *forma que pensa*. (KILPP, 2018), poderíamos nos apropriar deste raciocínio e aplicá-lo ao game. Ainda para Dubois (2004), devemos nos libertar de ver os vídeos como um “outro” da televisão ou do cinema, ou como uma “vanguarda”

ou ainda como algo que estes outros formatos não se animaram a ser ou assumir. É por conta disso que Dubois (2004) não pensa o vídeo como objeto, mas sim como um estado, uma forma que pensa: “o vídeo pensa que as imagens (todas e quaisquer) são, fazem ou criam”. (DUBOIS, 2004, p. 116). Desse modo, não olhamos somente imagens, ou sobreposições, mas o game como uma *forma* que *pensa*, independente do seu dispositivo. O game enquanto um artefato tecnocultural acaba sendo uma forma que trata o audiovisual como estado da tecnocultura (enquanto técnica, enquanto suas relações entre produção e consumo etc.). Há pistas que serão vistas na análise quanto às formas audiovisuais, partindo das considerações dos autores trabalhados até o momento. Tais pistas apontam para uma experiência dos jogos relacionadas à elementos memoriais e, também, audiovisuais que nos interessam, manifestando-se na ideia de jogos inseridos dentro de outros jogos (Figura 9). Isso nos permite pensarmos em uma incrustabilidade como um modo que caracteriza essa audiovisualidade presente no videogame.

Figura 9 - O jogo dentro do jogo<sup>5</sup>

Fonte: Produzido pela autora.

A lógica do vídeo pauta muitas coisas em meio aos jogos, mas ela não o define: o vídeo é uma virtualidade que se atualiza nesses espaços dos jogos. O videogame não é propriamente um vídeo por possuir características próprias em si. Do mesmo modo, entendemos que se “há uma *forma* que *pensa* sobre quaisquer vídeos de quaisquer dispositivos, forma essa que trata o audiovisual como um estágio da técnica e da tecnocultura” (KILPP, 2018, p. 149), no caso do nosso objeto de pesquisa, podemos lançar o olhar nesta mesma esteira para o videogame (console), o arcade, o fliperama, o tabuleiro, os jogos de azar etc. O jogo como *forma* que *pensa* como forma de auxiliar pensarmos o estado-vídeo, mas traduzindo como um estado-jogo.

Na perspectiva de olhar para o jogo como uma imagem que demanda ação, podemos nos aproximar do conceito, buscado em Bittencourt (2018), de uma imagem videojográfica: uma imagem formada por diferentes camadas – a ludicidade, a audiovisualidade e o maquínico. Tais camadas

<sup>5</sup> Em *Celeste* é possível jogar a versão do próprio jogo em 8 bits. (A) Momento do jogo onde o jogador encontra um computador escondido; (B) tela de quando o jogador aciona o computador; (C) tela focada no computador encontrado onde está o jogo em si no monitor.

são portadoras de lembranças de outros tempos, de outras máquinas e de outras mídias atualizados na ambiência do jogo. Estamos falando de “um tipo mais peculiar de uma imagem sintética, que é produzida pelo algoritmo e pelo sujeito que interage com mundos imaginários com uma atitude lúdica. Operador e máquina, produzem, conjuntamente, essas imagens”. (BITTENCOURT, 2018, p. 105). Para Galloway (2006), se não houver ação, os jogos permanecem apenas nas páginas de um livro de regras abstrato, por consequência, sem produzir essas imagens: “sem a participação ativa de jogadores e máquinas, os videogames só existem como um código de computador estático. Os videogames são criados quando a máquina é ligada e o software é executado; eles existem quando promulgados”. (GALLOWAY, 2006, p. 2). Portanto, as ações do operador e da máquina são ontologicamente iguais: isso significa que na maior parte da jogabilidade, mas as ações (máquina e jogador) passam a existir como um fenômeno único e unificado, por mais que sejam distinguíveis ao serem analisadas. Se a operação dessa máquina nos deixa vestígios nestas imagens – das audiovisuais, do maquínico e do jogar –, poderíamos tratar a incrustação como uma qualidade do jogo como ação – uma incrustabilidade, obtendo pistas, em meio aos empíricos, de como essa qualidade se apresenta em termos técnicos e estéticos. Tais vestígios e a capacidade que os jogos possuem de criar memórias, de trazer em si lembranças, um efeito *déjà vu* ou um caráter nostálgico de outros jogos (conforme veremos na análise), de outros tempos, nos levam a pensar que um jogo traz em si muitos jogos: seja mecânica, código, gráfico, elemento de tributo etc.

Sendo assim, seria da natureza do jogo, enquanto essa *forma* que *pensa*, esses eventos em si? Algo que o constitui enquanto um *estado de*? Retomando para os estudos do vídeo, para Dubois (2004, p. 66) o vídeo era pensado como uma imagem, porém “se o vídeo é uma imagem e nada mais, então talvez ele beire o esgotamento. Ocorre, porém, que ele excede este mero terreno do visível”. O que é sugerido é que para fugir desse esgotamento talvez tenhamos que vê-lo sem concebê-lo, recebê-lo ou percebê-lo, ou seja, “considerá-lo como um pensamento, um modo de pensar. Um estado, não um objeto”. (DUBOIS, 2004, p. 66). Encarar o vídeo como um estado-imagem permite que se pense para além da imagem e do dispositivo: é pensar justamente a imagem como dispositivo e o dispositivo como imagem. Mas o que seria esse estado nos jogos? Tomamos como exemplo um *snapshot*, uma foto de um instante de tempo onde uma coleção de variáveis assume determinado valor. Se determinados eventos acontecem em um determinado estado, ações acontecem e pode mudar de estado. Podemos então entender como tendo uma coleção de eventos e de ações: o jogo como uma máquina de estados, onde temos vários destes com suas qualidades específicas presentes em um dado instante de tempo onde se tornam um único estado.

Conforme Dubois (2004, p. 73), “parece mais interessante e produtivo observar o vídeo como travessia, campo metacrítico, maneira de ser e pensar “em imagens”. Como forma de pensar as imagens em geral, quaisquer que sejam elas”. Portanto, termos o jogo como forma de pensamento, seria pensar menos o mundo do que as imagens do mundo: as imagens dos jogos e, no nosso caso, os *déjà vus*, as lembranças, as memórias, o tributo, a nostalgia, todos coalescendo pelo devir da incrustabilidade no espaço do jogo. No meio disso, não podemos ignorar a camada lúdica a qual se mostra uma das principais engrenagens, como vimos anteriormente com Huizinga (2003), para auxiliar a pensar na existência de um estado-jogo.

Findas as tentativas de dar ao vídeo um corpo próprio, eis que ele se dilui no movimento da história das tecnologias e na indeterminação geral das imagens e das formas. Como se aquilo que chamávamos de “vídeo” não tivesse sido no fundo nada mais que uma transição, uma ilusão, um modo de passagem. [...] o vídeo parece ter sido visto como um modo de passagem (menor) entre dois estados (maiores) da imagem: uma espécie de parênteses entre, de um lado, a grande imagem do cinema (emblema do século XX), que o precedeu e que construiu um imaginário insuperável (uma imagem dotada de corpo, uma linguagem, uma forma, uma arte), e, de outro, a imagem do computador, que veio depois e ocupou todo o terreno, ameaçando se tornar, numa reviravolta, a imagem do século XXI. [...] o vídeo era visto no final das contas como uma imagem intermediária. (DUBOIS, 2004, p. 66).

Nos aproximando da leitura que Dubois (2004) faz do vídeo enquanto um modo de passagem, entendemos que o vídeo é um não-objeto (um estado), do mesmo modo que para Huizinga (2000) o jogo também não é somente algo da ordem material<sup>6</sup>. Esta questão do jogo ir além do que é um jogo, transcendendo o fato de ser um objeto, se revela como um ponto de encontro com o pensamento de que o vídeo é um não objeto: é por conta disso, pelo fato de ambos serem mais do que um objeto, que podemos intuir uma incrustabilidade, indo ao encontro de um estado para além de si próprio. Ou seja, o jogo, assim como o vídeo, não é objeto, é um estado, um processo, um fazer: são processualidades. Em função disso, a ludicidade e o círculo mágico se mostram elementos formativos do jogar que nos auxiliam a entender e estabelecer esse contraponto para existir um estado-jogo, ao nos aproximarmos dos estudos de vídeo. Este seria um modo de pensar as imagens do jogo, ou ainda, a maneira como o jogo se percebe e se critica, como o jogo se percebe nessas imagens, nessas lembranças, nessa incrustabilidade. O círculo mágico, por exemplo, pode vir a compor o estado-jogo acompanhado de um certo repertório: ao experimentar esse espaço sagrado passamos a ressignificar não só a vida cotidiana conforme Huizinga (2003) aponta em sua obra *Homo Ludens*, mas também em função da

---

<sup>6</sup> Não confundir com a ideia que essa pesquisa não possui o seu objeto empírico, seu objeto de pesquisa. Aqui nos referimos ao objeto mais como “coisa”. Tanto o vídeo quanto o jogo, para os autores, transcendem a materialidade.

experiência temos uma alteração de estado do próprio jogo – não há passividade nessa interação operador-máquina, o que afeta em um se reflete no modo de ser naquele mundo do outro. Se acreditamos na narrativa e/ou no universo do jogo, possuímos uma atitude lúdica; se aceitamos essa atitude, entramos no círculo mágico por prazer e, possivelmente, sairemos modificados. Nos jogos, há uma imbricação operador-máquina, como defende Galloway (2006) e abordado por Bitterncourt (2018): para que a incrustabilidade se estabeleça, é preciso existir uma relação com o repertório do jogador – que poderá se estabelecer pela sensação de *déjà vu* ou se dar pelo tributo, nostalgia, entre outros –, no caso desta pesquisa, nosso movimento de arqueogamer considerando a perspectiva da tecnocultura audiovisual é quem convoca as camadas de incrustabilidade.

Retomando o nosso lugar de fala, pensando em uma perspectiva tecnocultural, toda e qualquer mídia pode ser pensada como um corpo dotado de memória do mesmo modo em que há um corpo que percebe (para agir) e há o corpo que é uma imagem. (BERGSON, 2011). O jogo é uma mídia, ambientado em e alimentador de uma tecnocultura audiovisual, o qual não apenas aciona “coisas” do *gameplay* entre o usuário e a máquina, mas aciona também algo que dura nele: a sua incrustabilidade. Portanto, nesses termos, o jogo é uma forma que pensa dotada de memória, onde o modo “particular” em que esse jogo pensa, é por ação (ações). Ao pensar e agir, sua memória é escavável ao arqueogamer (REINHARD, 2018), pois cada jogo antes de dizer algo sobre aventura, luta, RPG ou *glitch*, diz sobre si mesmo. Sendo assim, cada jogo contém a memória/potência do estado-jogo. No caso desta pesquisa, temos dado jogo (*Diablo*) que é escavável para que, assim, se autentique, organize e mapeie essa incrustabilidade. Isso nos permite descobrir e compreender quais os modos que essa qualidade se atualiza e dá a ver, arqueologicamente, outros jogos nele incrustados a partir de características como nostalgia, tributo, auto-referência, *déjà vu*, lembrança, entre outros.

Na medida em que entendemos que todo objeto de mídia possui memória, dentro de uma ambiência tecnocultural, é possível aceitarmos que estes objetos são permeados por uma dialética de lembrança e esquecimento, bem como o *déjà vu* (ÁVILA; FISCHER, 2019) ou como nostalgia e afeto. Tal experiência não temos como gerá-la à vontade, podendo esta ser uma característica e/ou uma qualidade do estado do jogo. Ou seja, pensando em uma ambiência tecnocultural, a repetição acaba sendo uma característica de diversas mídias, e no nosso caso, uma característica das máquinas de jogar. Ao tratarmos do vídeo, Dubois não o encara como certo audiovisual de certa mídia, “mas como uma *forma* que *pensa* sobre quaisquer vídeos de quaisquer dispositivos, forma essa que trata o audiovisual como estado da tecnocultura, no qual

prevalece uma percepção e uma experiência do mundo regulada pelas lógicas do vídeo”. (KILPP, 2018, p. 149).

Não temos a pretensão de condicionar os jogos em relação ao vídeo, por mais que se inspire no mesmo solo de possibilidades para entender que imagem é essa do jogo, que jogo é esse e de que maneira ele se percebe no mundo. Sendo assim, reconhecemos a potência em termos um estado-jogo para melhor compreendermos a incrustabilidade que se apresenta em nosso objeto empírico. Um estado que se atualiza através de uma atitude lúdica e que pode nos dar pistas sobre como funciona o acionamento da memória, do *déjà vu*, da nostalgia, do tributo etc., a partir das camadas de incrustabilidade no capítulo de análise. Inseridos em uma tecnocultura audiovisual, para entender o lugar do nosso *corpus*, passamos para uma discussão dos games na tecnocultura.

### 3.3 Games e Tecnocultura Audiovisual

Podemos afirmar que cada vez mais passamos a interagir com dados que são hegemonicamente culturais: música, fotografias, textos, filmes, ambientes virtuais, jogos são acessados via redes de computadores. Ou seja, não estamos simplesmente conectados a um computador, mas sim a uma cultura codificada em formato digital (MANOVICH, 2001): o computador como máquina de mídia universal. Para descrever essa interface homem-máquina-cultura, nada melhor que a tratar como “interface cultural”, conforme dito anteriormente, onde o computador nos apresenta formas e permite que possamos interagir com os dados culturais.

Da mesma forma, entendemos que estamos em uma cultura produtora de imagens técnicas e que estas não só se tornam mediações entre o homem e o mundo, mas carregam traços de diferentes devires. Os jogos digitais são (re)produzidos por um conjunto de lógicas operativas (pensando na programação), que vai da imagem técnica ao aparelho o qual se inserem, passando pela interface. Conforme vamos escavando o nosso objeto empírico, identificamos aqui uma imagem a qual carrega não somente linhas de programação, mas também qualidades audiovisuais e lúdicas, embora viabilizadas por uma programação a qual podemos dizer que se constitui por caixa-preta: o que se vê é apenas o *input* e o *output*. Para Flusser (1995, p. 11),

as imagens técnicas, longe de serem janelas, são imagens, superfícies que transcodificam processos em cenas. Como toda imagem, é também mágica e seu observador tende a projetar essa magia sobre o mundo. O fascínio mágico que emana das imagens técnicas é palpável a todo instante em nosso entorno.

Nesse sentido, devemos pensar o videogame como um objeto cultural, um produto e produtor da tecnocultura audiovisual contemporânea, ligado à história e à materialidade, composto por um dispositivo computacional eletrônico e um jogo simulado em software. Portanto, é considerado um meio cultural envolvendo muitas máquinas orgânicas e inorgânicas. Na cultura de novas mídias e das interfaces culturais, há uma cultura de código aberto, o que significa termos interfaces abertas: “liberdade de se conectar a imagens técnicas”. (GALLOWAY, 2012). Esse pensamento em Galloway (2012) não é abordado somente no sentido de software livre, mas também podemos tratar esse “código aberto” como um artifício comunicativo, como qualquer outro, que nos permite reconstruir coisas. Uma remontagem de todo e qualquer elemento por possuir uma natureza de programação. Um código em um sentido mais amplo, de código cultural: é nesse sentido que o jogo permite o ingresso de outras referências nele, ou que possibilita lembrarmos de outras referências. Desse modo, trataríamos este código aberto com uma natureza das imagens, onde temos a liberdade de não enquadrar demais tais imagens, fazendo o uso de um agir arqueogamer, tomando o jogo como um particular território arqueológico. A partir desse movimento, pode-se fazer uma reflexão quanto a mídia em geral (incluindo os jogos digitais) de que mediar é, portanto, criar interfaces e que “[...] mediação em geral é apenas a repetição em particular, e, portanto, a ‘nova’ mídia é realmente todos os artefatos e traços do passado que aparecem em um presente sempre em expansão”<sup>7</sup>. (GALLOWAY, 2012, p. 10, tradução nossa).

Ao tratarmos de jogos digitais, sabemos que há uma interação homem-máquina onde não há passividade tanto do operador quanto do computador: ambos são constituídos por ações. Galloway (2006) nos traz a seguinte linha de pensamento: se as fotografias são imagens e se os filmes são imagens em movimento, então os videogames são ações. Ou seja, para o autor, jogos são ações tanto do operador (jogador) quanto da própria máquina, onde tais ações podem estar na diegese do jogo ou fora dela. Se excluirmos a participação ativa de jogadores e máquinas, os videogames passariam a ser meros códigos de um computador estático, por assim dizer. Existem, sim, ações que são realizadas por quem joga, mas do mesmo modo existem várias outras realizadas pela máquina (podendo ser uma resposta a alguma ação do jogador como algo já existente na natureza do jogo). Para entender os videogames, é necessário entender como essa ação existe no jogo (máquina), compondo a experiência do arqueogamer (do operador), atentando para suas inúmeras variações e intensidades.

---

<sup>7</sup> “[...] mediation in general is just repetition in particular, and thus that the ‘new’ media are really all the artifacts and traces of the past coming to appear in an ever expanding present.”

Ao jogarmos um videogame, é comum movermos nossas mãos, corpos, olhos e bocas, do mesmo modo que as máquinas também atuam: elas agem em resposta às ações do jogador e, também, independentemente deles. Seria uma espécie de “gramática de ação” permitindo que sejam descritas como as atividades humanas são codificadas para que haja uma análise maquina utilizando metáforas linguísticas e estruturais. Galloway (2006, p. 4) explica essa gramática da seguinte maneira:

Os videogames criam suas próprias gramáticas de ação; o controlador do jogo fornece os principais vocabulários físicos para os humanos interpretarem essas gramáticas gestuais. Mas além do controlador, os jogos também têm suas próprias gramáticas de ação que emergem através do jogo. Essas gramáticas fazem parte do código. Eles ajudam a transmitir mensagens de um objeto para outro dentro do software da máquina. Mas eles também ajudam a articular ações de nível superior, ações experimentadas em ocorrências dos jogos comuns, como *power-ups* ou atraso de rede.

É possível, então, distinguirmos dois dos tipos básicos de ação nos jogos: ações da máquina e ações do operador. A diferença é a seguinte: “as ações da máquina são atos executados pelo software e hardware do computador ou dispositivo onde o jogo está sendo executado; as ações do operador são atos executados pelos jogadores”. (GALLOWAY, 2006, p. 5). Pensando no espaço do jogo, também existem as ações que ocorrem no espaço diegético<sup>8</sup> e ações que ocorrem no espaço não-diegético<sup>9</sup>. Para melhor entender a questão das ações do jogo, Galloway (2006) propõe dois eixos para trabalhá-las: a) diegético e não-diegético; b) operador e máquina. Com isso, formam-se quatro grupos, cada um sendo um tipo de jogo: a) um jogo de aventura com muita história e pouca interação, o maquina é diegético; b) jogos de luta, o operador é diegético; c) jogos de RPG, de estratégia e simulação, o operador é não-diegético; d) e um glitch e/ou power ups dentro do jogo, o maquina é não-diegético (Figura 10). Cria-se um diálogo constante entre máquina e operador, dentro e fora da diegese. O

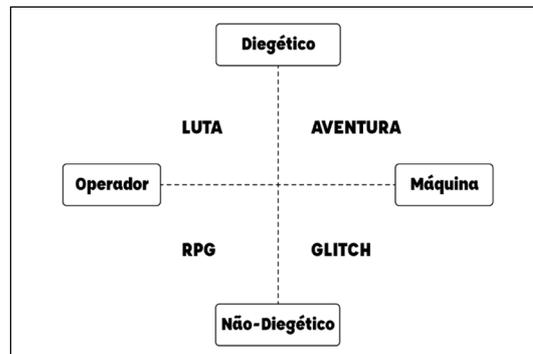
---

<sup>8</sup> A diegese de um videogame é um mundo total da ação narrativa do jogo. Assim como no cinema, a diegese de videogames inclui elementos na tela e fora da tela. Inclui caracteres e eventos que são mostrados, mas também aqueles que são meramente referenciados ou presumidos de existir dentro da situação do jogo. Enquanto alguns jogos podem não ter narrativas elaboradas, sempre existe algum tipo de cenário de jogo elementar ou situação de jogo – a “segunda realidade” de Caillois – que funciona como a diegese do jogo. Em *PONG*, é uma mesa, uma bola e duas pás; no *World of Warcraft* são dois grandes continentes com um mar no meio. (GALLOWAY, 2006, p. 7).

<sup>9</sup> Elementos lúdicos não-diegéticos são aqueles elementos do aparato de jogos que são externos ao mundo da ação narrativa. Na teoria do cinema, “não-diegético” refere-se a toda uma série de técnicas formais que fazem parte do aparato do filme enquanto ainda estão fora do mundo narrativo do filme, como a partitura ou os títulos de um filme. Como “não-diegético”, desejo evocar esse mesmo terreno para os videogames: elementos gêmicos que estão dentro do aparato gêmico total, ainda que fora da parte do aparato que constitui um mundo de caráter e história. Certamente, os elementos não-diegéticos são muitas vezes conectados centralmente ao ato de jogar, então ser não-diegético não significa necessariamente ser não-gêmico. Às vezes, elementos não-diegéticos estão firmemente embutidos no mundo do jogo. Às vezes eles são totalmente removidos. (GALLOWAY, 2006, p. 7-8).

operador não é passivo, da mesma forma que a máquina também não é. No caso do nosso objeto empírico, como veremos nas escavações realizadas no capítulo de análise, trataremos de jogos do gênero RPG majoritariamente, a partir dos nossos movimentos enquanto arqueogamer (aqui, um operador com uma especificidade).

Figura 10 - Esquema dos eixos de Galloway



Fonte: Galloway (2006, p. 37, tradução nossa).

Galloway (2006) traz em seu trabalho um delineamento de um sistema de quadrantes (Figura 11) para um melhor entendimento dessas ações: a) o jogo é um processo puro tornado perceptível na repetição maquínica dos atos da máquina diegética; b) o jogo é um algoritmo subjetivo, uma intervenção de código exercida tanto dentro do jogo quanto sem jogabilidade na forma do ato do operador não-diegético; c) o jogo é um ritual de jogadores transportados para o lugar imaginário da jogabilidade e atuado na forma de atos de operadores diegéticos; d) o jogo é o jogo da estrutura, uma agitação generativa entre o interior e o exterior, efetuada através do ato da máquina não-diegético. Sendo assim, encarar os jogos como ação é revelar uma característica que se torna própria desta mídia.

Figura 11 - Quadro resumo para as ações do jogo

<b>Ação do jogo (Gamic Action)</b>				
<b>Tipo de ação do jogo</b>	<b>Categorias</b>	<b>Formato da ação</b>	<b>Qualidade da ação</b>	<b>Exemplos de jogos</b>
Diegético (ato da máquina)	Ato de ambiente (máquina)	Processo	Informática, atmosférica	Ico, Myst, Shenmue
Não-diegético (ato do operador)	Atos de configurações (setup)	Algoritmo	Simulação, material	Warcraft III, Flight Simulator, Final Fantasy X
Diegético (ato do operador)	Ato de movimento (expressivo)	Jogar/Play	Baseado em regras, singular	Tekken, Metroid Prime, Half-Life
Não-diegético (ato do operador)	Ato de habilitar/desabilitar, incorporações maquínicas	Código	"Enxames", padronizações, relacionalidade	Dance Dance Revolution, SOD, State of Emergency

Fonte: Galloway (2006, p. 38, tradução nossa).

Essas máquinas de jogar são capazes de gerar uma sequência de imagens, e diferente da montagem tradicional do cinema cujo montador já edita sequencialmente as cenas, nos jogos digitais as imagens são geradas através do ato de jogar: o jogador faz o jogo jogando, desse modo gerando um fluxo de imagens. Nestes movimentos para pensar nosso objeto empírico, percebemos que a partir de apropriações técnicas e estéticas (vídeo, cinema) somadas às especificidades do ato de jogar (a ação), possuímos uma prática audiovisual a qual consegue puxar os limites de uma incrustabilidade. O jogo tensiona o seu próprio meio para nos mostrar que ele pensa, para se afirmar enquanto mídia com suas características próprias, desenvolvendo a sua linguagem e estética através de acionamentos distintos do modo de jogar: uma complexificação do lugar do jogo. Há, como já mencionamos/estamos propondo, uma apropriação da incrustação dos estudos de vídeo (DUBOIS, 2004), que se encaminha para tensionarmos e pensarmos sobre uma qualidade de incrustabilidade de jogos dentro de jogos, a qual aciona características como a nostalgia, o tributo, o *déjà vu* a partir da ação.

Desse modo, nos parece produtivo pensar o game como uma *forma que pensa*: o jogo como vê a si mesmo, onde não temos apenas imagens, sobreposições, *cutscenes*, mas o jogo como uma *forma que pensa* independente do seu dispositivo. Essa ideia se mostra bastante desafiadora: compreender as possíveis formas pelas quais a incrustabilidade se atualiza em nosso *corpus*. Este lampejo ao longo das reflexões aqui expostas é inspirado na ideia de Dubois (2004) do estado-vídeo, como visto anteriormente, o vídeo como uma *forma que pensa*. Podemos, assim, perceber que esse tipo de incrustação é um sintoma de um jogo que *pensa* quando ele traz em si jogos dentro de jogos (literal ou memorial). Ou seja, o jogo não pensa somente como a incrustabilidade, mas também pela ludicidade, pelo maquínico: é um sintoma de uma possibilidade de enxergarmos o jogo como uma *forma*, apresentando especificidades dessa incrustação pensada pelo jogo. Trataremos agora desta qualidade de incrustabilidade enquanto um devir tecnocultural.

#### 4 DA INCRUSTAÇÃO À INCRUSTABILIDADE

No presente capítulo, seguiremos apoiados nos pensamentos de Philippe Dubois, porém de forma diferente do que vimos anteriormente no capítulo sobre o estado-jogo. Percebemos o jogo como um corpo, uma mídia dotada de memória que se atualiza, defendido nesta dissertação, por uma qualidade de incrustabilidade a qual deixa de ser apenas da ordem mais visual como o *chroma key* de Dubois (2004), ou de um jogo literalmente possível de ser jogado dentro de outro – embora este aspecto também faça parte de nossas escavações.

No entanto, é importante lembrarmos de que estamos partindo de uma ideia a partir da perspectiva da fenomenologia bergsoniana, e que, portanto, essa incrustação deixa de ser apenas um tipo de atualização, como vimos nos jogos *Diablo III* e *The Witcher III: Wild Hunt*, para algo que é *durante*. Para essa discussão, trataremos sobre a memória à luz de Henri Bergson e a questão da imagicidade de Sergei Eisenstein. Com isso, entendemos que os jogos são corpos dotados de memória e, portanto, são *formas* que *pensam* (de ser e de agir), conforme discutido no capítulo anterior.

Para iniciar essas reflexões que objetivam fazer o movimento da incrustação à incrustabilidade, primeiro iremos resgatar o raciocínio dos jogos dentro de jogos, através do qual foram feitas as primeiras especulações. Como tratadas no começo do trabalho, a arqueologia das mídias e o *archaeogaming* atravessam o corpo do trabalho por inteiro, onde, sempre que necessário, ambas serão convocadas para nos auxiliar a identificar as camadas do nosso objeto empírico e a entender este fenômeno. Foi ao nos depararmos com um outro jogo presente dentro de *The Witcher 3: Wild Hunt* que começamos a pensar nos jogos dentro de jogos como algo que nos chamava a atenção, que nos queria dizer algo. A partir disso, a incrustação passou a ser percebida como uma possibilidade de pensar sobre esses eventos em meio aos games.

#### 4.1 Jogos Dentro de Jogos: a Primeira Escavação Arqueogamer

Conforme apresentado na introdução, a partir de exemplos de jogos, no caso o jogo *The Witcher 3: Wild Hunt*<sup>1</sup> e inserido nele o jogo *Gwent*<sup>2</sup> (Figura 12), e, também, de interesse da pesquisadora, os jogos que são possíveis de serem jogados dentro de si foi o que nos chamou a atenção. Ao jogar despretensiosamente a terceira edição da franquia de *The Witcher*, ao interagir com um NPC<sup>3</sup> em determinado local/espço do jogo, *Geralt*<sup>4</sup> (ou, no caso, o jogador) é convidado a jogar uma partida de *Gwent*, podendo jogar ou não, e até mesmo sendo possível apostar dinheiro do jogo (*Orens*). Este minijogo de cartas presente em *Wild Hunt* surge para substituir (ou atualizar) o jogo de dados que haviam em suas duas últimas edições: o *Dice Poker*<sup>5</sup>. Para a nossa pesquisa, *The Witcher 3* nos possibilitou, nos movimentos iniciais, pensar a incrustação a partir deste momento presente dentro do próprio jogo: a partida de *Gwent*.

---

<sup>1</sup> *The Witcher 3: Wild Hunt* é um jogo de RPG de ação, desenvolvido pela empresa *CD Projekt Red* (<https://en.cdprojektred.com/>), lançado em 2015. *Wild Hunt* é o terceiro jogo da série de jogos *The Witcher*, sucedendo os títulos “*The Witcher*” (2007) e “*The Witcher 2: Assassins of Kings*” (2011), os quais tiveram como base os livros de fantasia “*Wiedźmin*” do escritor polonês Andrzej Sapkowski. Toda a sua história, do jogo, é ambientada em um imenso cenário medieval, permitindo que o jogador tenha uma jogabilidade não linear, jogando na perspectiva de terceira pessoa (site do jogo: <https://thewitcher.com/en/witcher3>).

<sup>2</sup> *Gwent* é um minijogo de cartas colecionáveis presente no universo do jogo em *The Witcher 3*, o qual vem substituir os jogos de dados que existiam nos dois últimos títulos anteriores da série: *Dice Poker*. Sua jogabilidade consiste em turnos entre o jogador e um NPC, onde cada partida leva em torno de três rodadas. Cada um deve jogar uma carta por turno de seu baralho (ou *deck*), este montado em uma tela preparatória do minijogo antes de iniciar a partida de fato. Vale sinalizarmos que em função da popularidade que este minijogo ganhou entre os jogadores de *The Witcher 3*, *Gwent* se tornou um jogo independente do jogo maior. *Gwent: The Witcher Card Game*, foi anunciado em 2016 durante um evento da *Microsoft*, trazendo rastros do universo *Witcher* mas com suas próprias características em função de sua independência. Também há um cenário competitivo do jogo. Ainda assim, o que nos interessa nessa pesquisa é olharmos para *Gwent* dentro do *The Witcher 3* (site do jogo: <https://www.playgwent.com/en>).

<sup>3</sup> NPC (*non-player character*) é um personagem de qualquer jogo eletrônico que não pode ser controlado por um jogador, mas se envolve de alguma forma no enredo de um jogo. Ele exerce um papel específico cuja finalidade é a simples interatividade com o jogador.

<sup>4</sup> Geralt de Rívia, personagem principal da saga *The Witcher*. Na maior parte do tempo, o jogador joga com o personagem de Geralt, podendo variar o personagem que comanda conforme o arco da história.

<sup>5</sup> *Dice Poker*, presente em *The Witcher* e *The Witcher 2*, é um jogo de aposta de dados estilo poker, constituído por rodadas e aposta de dinheiro do jogo, o qual *Gwent* utiliza da mesma mecânica de acesso ao minijogo. Tais apostas servem como uma possibilidade de ganhar *Orens* (moeda do jogo). No universo do jogo, o *Dice Poker* é um elemento da cultura de todo o continente do jogo, sendo muito popular em uma das cidades presentes em *The Witcher: Temeria*. Quando o personagem principal, Geralt, encontra uma caixa de dados, ele recebe uma missão denominada *A Game of Dice*. Os desafiantes/opositores podem ser encontrados por toda parte no jogo. (Sobre o jogo: [https://witcher.fandom.com/wiki/The\\_Witcher\\_2\\_dice\\_poker](https://witcher.fandom.com/wiki/The_Witcher_2_dice_poker) e [https://witcher.fandom.com/wiki/The\\_Witcher\\_dice\\_poker](https://witcher.fandom.com/wiki/The_Witcher_dice_poker)).

Figura 12 - (A) *The Witcher 3*, (B) *Gwent* e (C) *Dice Poker*



Fonte: Produzido pela autora.

Isso nos provocou uma inquietação a fim de compreender que fenômeno é esse em meio aos jogos digitais e de que maneira se constitui. Mas que característica audiovisual há nos jogos dentro de jogos que despertam essa inquietação? Partindo dessa reflexão, do jogo dentro do jogo, poderíamos dizer que coalescem imagens de outros tempos desse tipo de game. Se mostra pertinente pensar que o jogo dentro do jogo possui uma característica de incrustação, além de trazer inserido em si a potência do jogo de referenciar-se a si mesmo. Iniciou-se, portanto, um movimento de pensar em explorar jogos dentro de jogos, e como nessas superfícies são atualizadas essas qualidades audiovisuais no seu interior. Desse modo, se faz importante retomarmos nossos movimentos de agir arqueológico enquanto arqueogamer para dar a ver como se deu origem a provocação proposta nesta dissertação.

Nos movimentos iniciais e exploratórios no processo da qualificação, adentramos no mundo de *The Witcher 3* com o intuito de escavar a superfície do jogo identificando um momento que pudesse nos fornecer pistas para uma possível incrustação. Neste ponto percebemos duas lógicas que contemplam esta situação que nos deparamos em nossa perambulação pelo cenário do jogo (Figura 13): a) *Gwent* é jogável pelo jogador que está vendo e interagindo com o jogo e b) o minijogo é jogado

pelo personagem o qual conduzimos dentro do game – é o jogo nos convidando para integrar a narrativa proposta. Podemos dizer que sim, temos um jogo dentro de um jogo, mas com acionamentos de “modos de jogar” distintos. Temos uma primeira pista de incrustação, a qual se mostra como uma complexificação do lugar do jogo. Existe um rastro de temporalidade em que *Gwent* se mostra sincrônico ao *The Witcher 3* percebido em nossos movimentos enquanto arqueogamer: a presença do jogo dentro do jogo não produz um sentido de interrupção do tempo interno em seu universo, não significa termos uma outra temporalidade cronológica, mas sim *Gwent* como parte daquele mundo.

Figura 13 - Diálogo em *The Witcher 3* para iniciar *Gwent*



Fonte: Produzido pela autora.

Com o olhar para a incrustabilidade em jogos dentro de jogos, nos inquieta pensar na possibilidade de uma coalescência de tempos. Percebemos a presença da incrustação de uma coisa em outra coisa, onde “isso é uma particularidade do efeito eletrônico, jamais a integridade da imagem incrustada será destruída; ela poderá ser restituída a todo instante em sua totalidade”. (DUGUET, 1991, p. 65 apud MACHADO, 2015, p. 250). Fazendo uso de metáfora, neste observável temos o jogo *The Witcher* sendo a “pedra” e o *Gwent* o “coral”: *Gwent* enquanto um momento dentro do jogo é um “coral” incrustado na “pedra” *The Witcher*. Conforme Arlindo Machado (2015), podemos, então, especular a incrustação como um virtual: “um elemento pode penetrar em outro sem deixar traço, mas pode também reaparecer novamente”. (MACHADO, 2015, p. 250). Partindo deste raciocínio, nos chama a atenção a maneira como “*entramos*” neste momento do jogo através da aproximação e do início de diálogo com outro personagem: temos três tipos de mecânicas ou lógicas operativas presentes nesse processo para entrar no jogo dentro do jogo. Na primeira cena (Figura 14), é o momento em que estamos nos movendo dentro de *The Witcher* em direção a outro personagem. Aqui, o jogador tem maior domínio do que fazer, de se locomover e interagir no cenário. A interface do jogo traz informações como um mini mapa, o horário local do game e o clima no canto superior direito. Na parte inferior direita, há os comandos e o que eles fazem ao serem selecionados, e, no lado direito, fica sinalizada a missão que o jogador precisa completar no universo maior do jogo.

Figura 14 - Interface 1<sup>6</sup>

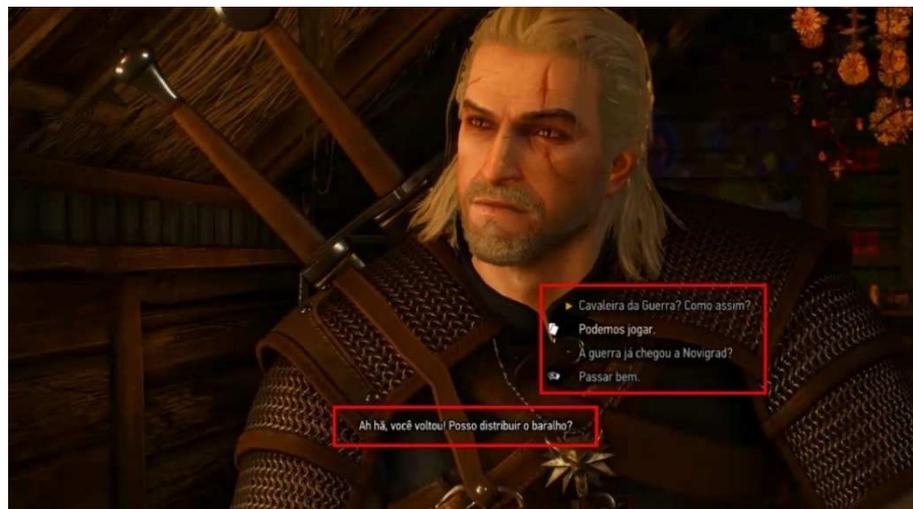


Fonte: Produzido pela autora.

<sup>6</sup> O jogador tem liberdade para decidir o que fazer e a interface traz mais informações.

Quando selecionamos a conversa com o outro personagem, notamos que a interface muda: entramos em uma *cutscene*<sup>7</sup> interativa, onde o jogador não possui tanta possibilidade de ação como anteriormente. A máquina assume o controle – ação da máquina (GALLOWAY, 2006) –, porém o que nos resta apenas é decidir o rumo do diálogo (na Figura 15, temos a opção de escolher qual resposta dar ao NPC). Temos a *cutscene* enquanto um dispositivo de passagem de um jogo para outro, uma intervenção exercida tanto dentro de *The Witcher* quanto sem jogabilidade na forma do ato do operador diegético. Esse modo de *cutscene* presente em *The Witcher* demanda interação por parte do jogador, colocando um lugar *entre* o diegético da máquina e o diegético do operador. São pistas observadas na prática, em que a ação de Galloway (2006) se apresenta como uma característica que se torna própria dessa mídia.

Figura 15 - Interface 2<sup>8</sup>



Fonte: Produzido pela autora.

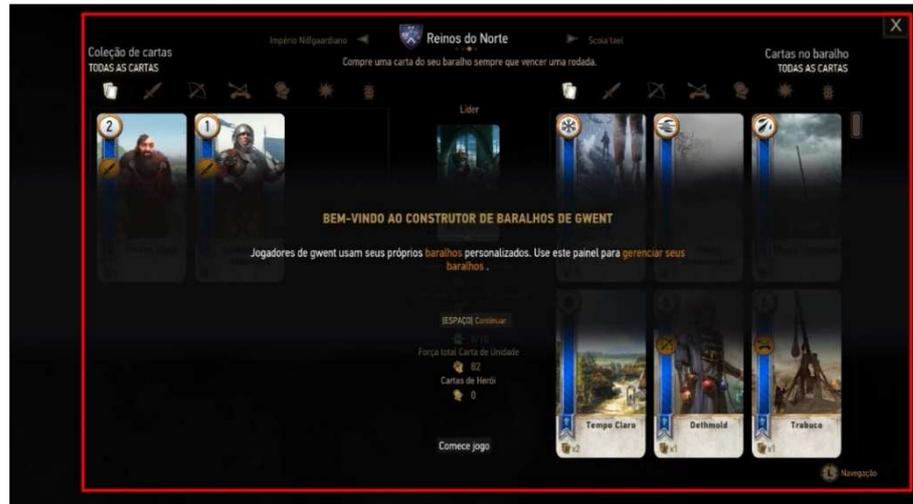
Ao aceitarmos jogar *Gwent* com o personagem desafiante, surgem as imagens do mesmo (*Gwent*) na tela do jogo (Figura 16). A interface muda completamente do que estamos acostumados do mundo aberto de *The Witcher*, entramos em modo de montar o baralho e em seguida começa a partida desse jogo de cartas, podendo-se ganhar ou perder: estamos de fato dentro de um outro jogo com suas próprias mecânicas e regras, que por sua vez evoca a lembrança do jogar algo similar em *The Witcher* em versões anteriores do jogo. De fato nós não temos qualquer tipo de percepção que se apresente que não venha carregada de memórias e/ou lembranças. (BERGSON, 2011). Esse aspecto

<sup>7</sup> Como mencionado anteriormente, a *Cutscene* é uma cinemática ou um curta de jogos. No caso de *The Witcher/Gwent*, a cinemática é interativa, onde o jogador pode escolher a ação que o personagem irá tomar para aceitar ou não iniciar a partida de *Gwent*, por exemplo, ou outras tomadas de decisões ao longo do jogo.

<sup>8</sup> Entra uma *cutscene* interativa, onde a máquina controla e o jogador apenas decide a ação a ser feita. Aqui a interface contém menos informações.

memorial pode se revelar como uma sensação de *déjà vu*, uma nostalgia, até mesmo de uma ordem mais do tributo, frente ao fato de jogar um jogo que remete a outro jogo de outro tempo do próprio *Witcher* e que o jogador necessariamente não se lembre de ter jogado, como o *Dice Poker*.

Figura 16 - Interface 3<sup>9</sup>



Fonte: Produzido pela autora.

Após concluir a partida de *Gwent*, fazemos o caminho inverso dessa sequência de cenas: saímos da interface 3 (*Gwent*), entramos na interface 2 (*cutscene*) para encerrar o diálogo com o personagem desafiante e retomamos a interface 1 (*The Witcher*) para seguirmos o jogo. Ou seja, podemos ir e vir desse momento dentro do jogo maior através de alguns personagens que oferecem a possibilidade de jogar uma partida de *Gwent*. Nesse momento, nos parece que o movimento da incrustação se dá por uma estratégia que segue a seguinte lógica: interface do *The Witcher*, da *cutscene* e do *Gwent*. Isso nos levaria ao seguinte reflexão: esta sequência de interfaces nos mostra que temos pistas sobre a incrustabilidade ter uma qualidade de pedir por ação dentro do universo do jogo. Podemos, então, pensar que essa incrustação de imagens que vemos em *The Witcher* é algo que dura no videogame.

Já que o game é ação, como que a incrustação se comporta nesse meio? Ao olharmos para o contexto que estamos inseridos em meio aos jogos, a qualidade da incrustação é audiovisual, mas ela também é ação como conseguimos observar com os exemplos anteriormente, ela é videojográfica: há um jogo acontecendo. Portanto, se tratarmos a incrustação como uma qualidade do jogo como ação (GALLOWAY, 2006), temos pistas, em meio ao empírico, de estarmos perto de conseguir uma qualidade imagética do jogo como ação, com uma qualidade de incrustabilidade. Ou seja, para existir a

<sup>9</sup> Entramos no jogo dentro do jogo, outra interface contendo as informações referentes apenas ao *Gwent* (instruções, cartas, tabuleiro etc.)

incrustação, necessitamos de um rito de passagem, no qual o jogo dentro do jogo acaba se mostrando como uma característica de “repetição” e/ou recursivo. Para entender o jogo estamos utilizando o próprio jogo como forma de explicar ele mesmo: um jogo que se define, que se auto referencia, para que possamos ter uma compreensão do que é jogo, do que o constitui de uma maneira mais profunda. Talvez esta seja uma reflexão necessária vindo a contribuir no campo dos *games studies*, onde muitas vezes nos deparamos com o jogo e nem sempre conseguimos compreender muito o que ele é. Existe uma gama de definições e perspectivas sobre o que é o jogo, discutimos alguns vieses em capítulos anteriores, porém parece termos certa carência de ter o jogo em si em sua própria definição e essa aproximação com uma ideia de recursão parece render frutos para a nossa discussão.

Ao olharmos para os frames dos jogos, por exemplo, e aproximarmos da relação entre memória e tela, existe um potencial, indo ao encontro com o que o autor Peter Krapp (2004) traz em sua obra “*Déjà vu: Aberrations of Cultural Memory*”. No caso de *Diablo III*, nosso objeto empírico no capítulo de análise, há um exemplo dessa relação memória-tela: em janeiro de 2016, os desenvolvedores disponibilizaram dentro do jogo um evento denominado “*O Escurecer de Tristram*” (Figura 17), em que a ideia é a de reviver a “emoção de quando você jogou o *Diablo*, aventurando-se por uma versão reimaginada da catedral original em *Diablo III*” e ainda solicita para que os jogadores da franquia ficassem atentos para não perderem itens conhecidos.<sup>10</sup> Há uma construção com as camadas do devir onde estas são atravessadas por uma memória que perpassa cada frame que forma o jogo, trazendo em si todas as memórias de suas versões do jogo juntas quando se atualiza.

---

<sup>10</sup> Mais informações em <https://us.diablo3.com/pt/blog/20407578/blizzard-entertainment-celebra-20-anos-de-diablo-28-12-2016>. Acessado em 27 de julho de 2018.

Figura 17 - *O Escurecer de Tristram*<sup>11</sup>

Fonte: Produzido pela autora.

As imagens são mediações entre o homem e o mundo, da mesma forma que nós conhecemos o mundo através de interfaces, ou, segundo Eisenstein (2002), a cultura funciona por meio de montagens, o que faz com que percebamos o mundo através dessas montagens. Como apontamos anteriormente, a relação memória-tela se mostra potente. Apoiados no conceito de memória de Henri Bergson, temos que tudo é duração, e duração, portanto, é memória: uma continuidade, da mesma forma que existe uma sucessão entre o passado e o presente – o passado dura/sobrevive ao presente que ele já foi; já a ideia do presente está ligada à utilidade da vida prática, não podendo existir sem a lembrança.

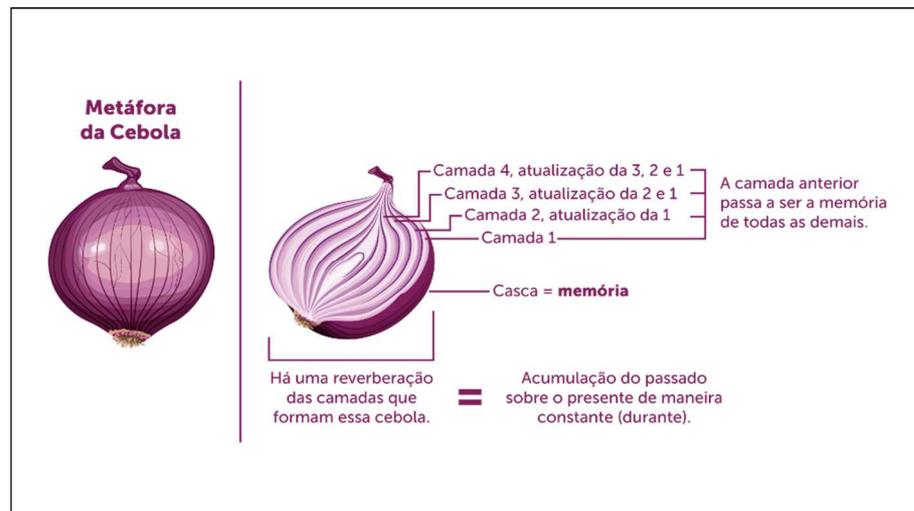
Retomando o nosso *corpus*, se pegarmos todos os frames e o frame atual do jogo, teremos todos os quadros passando juntos. Entretanto, o quadro anterior já é uma atualização do outro, como se fosse uma cebola, em camadas: uma espécie de recursividade<sup>12</sup>. Para um melhor entendimento dessa metáfora da cebola (Figura 18), explicaremos da seguinte maneira: constituída por camadas envolvidas por uma casca, podemos considerar a casca da cebola como a memória, onde nela estão contidas camadas em que um quadro é uma atualização do anterior e, com isso, passa a ser a memória de todos os demais. Desse modo, sendo vistos como um progresso, ou ainda uma acumulação do passado sobre o presente

<sup>11</sup> Screenshot da tela de dentro do *Diablo III*.

<sup>12</sup> Segundo o *Dicionário Michaelis* (2019), recursividade é um substantivo feminino, uma propriedade daquilo que se pode repetir indefinidamente, com a qualidade do que é recursivo – este um adjetivo que apresenta recursividade. Na computação, a recursividade é uma propriedade de função, programa ou afim que se pode invocar a si próprio: um mecanismo útil e potente que permite a uma função chamar a si mesma direta ou indiretamente, ou seja, uma função é dita recursiva se ela contém pelo menos uma chamada explícita ou implícita a si própria (definição na computação disponível em <http://ic.unicamp.br/~ripolito/peds/mc102z/material/Recursividade.PDF>). É neste sentido que nos referimos a recursão/recursividade nesta pesquisa, como forma de descrever o processo do jogo dentro do jogo, o processo de repetição de um objeto de um jeito similar ao que já se foi apresentado, dessas camadas que reverberam entre si.

de maneira constante com uma duração (uma reverberação das camadas que formam essa cebola), observam-se pistas de que essa incrustabilidade não é somente de jogos jogáveis dentro de si, mas também podendo ser por um caráter temporal incluindo, assim, o tempo no passado. É o jogador que atualiza as virtualidades do jogo, uma ação que altera o estado do jogo. (ÁVILA; FISCHER, 2018, p. 5).

Figura 18 - Metáfora da cebola



Fonte: Produzido pela autora.

Uma outra maneira de perceber essa qualidade de incrustabilidade em nosso objeto empírico, como se tivéssemos uma camada por cima da outra (metáfora da cebola) e não como uma crosta, é uma característica mais fractal<sup>13</sup>, a qual faz uso da ideia de recursividade: seria o jogo, dentro do jogo, dentro de inúmeros jogos. Em nossas escavações, especialmente em nossos mapas, percebemos que há uma memória dos jogos que vai desde um do jogo dentro do jogo, de forma literal (de onde estamos partindo), mas, ao mesmo tempo, revela uma potência nestes empíricos ao tratarmos da virtualidade da incrustabilidade no jogo – seja no aspecto nostálgico, de homenagem, do *déjà vu*. Estes aspectos e/ou características que foram se revelando, como veremos no capítulo de análise, nos permitem embarcar nesse movimento em fractal para essas camadas mais profundas do jogo dentro do jogo, de uma memória do jogo: isso nos faz pensar que todos os jogos são muitos jogos (literalmente ou não).

<sup>13</sup> Fractal na Matemática, segundo o *Dicionário Michaelis* (disponível em [www.michaelis.uol.com.br](http://www.michaelis.uol.com.br)), é uma forma geométrica que se autorrepete dentro de si própria e parece sempre igual, independente da ampliação da imagem. Ou seja, é uma forma que conserva as suas características físicas quando dividida em partes menores, mesmo que cada parte possa conter valores distintos. No design e na arte, um fractal é um padrão sem fim, ou seja, padrões infinitamente complexos que são auto similares nas mais diferentes escalas. Eles são criados por repetir um processo simples repetidamente em um *loop* de feedback contínuo. Assim, impulsionada por recursão, os fractais são imagens de sistemas dinâmicos – as imagens do caos (disponível em <https://fractal.foundation.org/resources/what-are-fractals>, tradução livre).

Abrindo de maneira breve, porém necessária, a discussão de fractais, encontramos o artigo *Analysis of the Fractal Koch Method in Computer Games Development*<sup>14</sup> (2014), que trata do uso do método do fractal de Koch<sup>15</sup> para o desenvolvimento de jogos de computador – o fractal de Koch é um tipo de fractal auto-simulador. Como traz o artigo, este é um dos modelos mais importantes no desenvolvimento de jogos para o computador. Para obtermos imagens com uma alta qualidade, qualquer ponto/pixel dessas imagens é necessário que sejam registrados com certa precisão, o que acaba por utilizar um volume muito grande de memória. Ou seja, utilizar fractais no desenvolvimento de jogos é um método eficaz para que seja reduzido o volume das imagens. Existem, portanto, três técnicas para a criação das formas fractais, que são:

*Fractais recursivos*: nesses fractais, as dimensões são formadas por uma relação recursiva e se apresentam semelhantes em diferentes escalas; *Fractais repetitivos*: esses fractais mantêm uma regulação de reposição fixa e são apresentados em diferentes escalas; *Fractais randômicos*: esses fractais são os fractais que são, de alguma forma, auto similares, mas não são completamente auto semelhantes ou semi-auto-semelhantes. (GHAREHCHOPOGH; MALEKI; SADOONI, 2014, p. 20).

Uma parte desse fractal é um recorte do todo: é a ideia de um jogo que possui todos os jogos dentro dele e, também, é a ideia da recursão. Partimos, portanto, da superfície da imagem, não somente no ponto de vista tecnocultural. Ao nos direcionarmos para dentro do jogo, onde tem o código e também as operações, ali também está presente o jogo. Aproximando essa visada mais informática/computacional do *archaeogaming*, os espaços onde os jogos são instalados (computador, console, pendrive, CD etc.) também são considerados sítios arqueológicos. (REINHARD, 2018). Isso nos leva a compreender que a mídia de instalação, além de ser um artefato, é um sítio contendo dados digitais, códigos, arquivos, entre outros. Ou seja, essas construções fractais e recursivas que passamos a perceber na formação desses jogos dentro de jogos (jogáveis ou vestígios de outros jogos e/ou cultura), são um conjunto de dados que permitem serem interpretados para que, assim, possamos entender o seu próprio mundo e sua própria cultura. A cada nova atualização no jogo (iteração) é acionada uma nova camada. Olhando por essa perspectiva, nenhum jogo é somente uma única mecânica – quase sempre há

---

<sup>14</sup> Artigo publicado no *International Journal of Computer Graphics & Animation*. (IJCGA (GHAREHCHOPOGH; MALEKI, SADOONI, 2014).

<sup>15</sup> Também chamado de *Curva de Koch*, é um dos fractais mais conhecidos – floco de neve –, projetado por Helge von Koch em 1904. É uma curva geométrica e um dos primeiros fractais a serem descritos. (LEAL, 2014).

um complexo de mecânicas (desde a *game engine*<sup>16</sup>, os próprios recursos gráficos, elementos básicos de interface, etc.), mesmo que existam os mais variados gêneros de jogos.

Essa discussão de que todo jogo são muitos jogos, convocam reflexões não somente relacionadas as mecânicas que estão ali presentes, mas também discussões sobre esses jogos que resultam de uma memória dos jogos, e que emergem/atualizam-se ali em um passado e em uma cultura dos jogos. Isso nos leva a olhar para o jogo dentro do jogo da seguinte forma:

- a) o jogo dentro do jogo com uma qualidade de incrustabilidade, podendo gerar nostalgia, tributo, *déjà vu*, autorreferencialidade, entre outros;
- b) o jogo dentro do jogo com variações na mecânica ao longo do jogo (minijogos, missões, eventos especiais, etc.);
- c) o jogo dentro do jogo em uma concepção tecnoestética: a imagem e seu processamento tecnológico, a modularidade do software (que combina no seu interior vários módulos/pedaços de jogos);
- d) o jogo dentro do qual o jogo está inserido: a franquia da qual o jogo faz parte, seus desdobramentos e extensões.

Não apenas exploramos o território do jogo para encontrarmos artefatos ou características estéticas/mecânicas que nos indiquem uma incrustação como qualidade de ação própria do jogo. Possuímos um ambiente construído, onde as características de lembrança relacionam-se entre si dentro do seu próprio universo. *Gwent* enquanto um momento que está ocorrendo em *The Witcher*, por exemplo, passa a contribuir para o surgimento de um significado mais amplo daquele ambiente, nos permitindo transitar de um local para outro. Essa incidência percebida em *The Witcher 3* nos diz algo sobre jogos dentro de jogos e a ação envolvida no jogo, seja fractal e/ou recursiva: o usuário/jogador tem a possibilidade de convocar lembranças, com aspectos nostálgicos ou sensações de *déjà vu*, de como ele deve jogar um jogo de cartas, presente em outras ambiências. Ou seja, o jogador opera o jogo enquadrando suas decisões para chegar em *Gwent*, o qual convoca essa incrustação. Toda essa reflexão e exercícios de movimentação arqueológica, nos levam para o próximo subcapítulo, onde entenderemos melhor a noção de incrustação, inspirada por Philippe Dubois.

---

<sup>16</sup> *Game engine* é um termo em inglês, também usado somente como *engine*, que basicamente é o motor do jogo. “Uma engine de jogo é um software que fornece aos criadores de jogos o conjunto necessário de recursos para criar jogos de maneira rápida e eficiente. Uma *engine* de jogo é um framework de desenvolvimento de jogos que suporta e reúne várias áreas importantes. Você pode importar gráficos e recursos 2D e 3D de outros softwares, como *Maya*, *3s Max* ou *Photoshop*, montá-los em cenas e ambientes, adicionar iluminação, áudio, efeitos especiais, física e animação, interatividade e lógica de jogo; e editar, depurar e otimizar o conteúdo para suas plataformas de destino”. (<https://unity3d.com/pt/what-is-a-game-engine>).

## 4.2 Primeira Noção de Incrustação a partir de Philippe Dubois

Apropriando-se do pensamento de Henri Bergson, Gilles Deleuze (2013, p. 31) aponta uma reflexão que cabe como marco inicial para o presente capítulo:

Nós não percebemos a coisa ou a imagem inteira, percebemos sempre menos, percebemos apenas o que estamos interessados em perceber, ou melhor, o que temos interesse em perceber, devido a nossos interesses econômicos, nossas crenças ideológicas, nossas exigências psicológicas.

Quando nos deparamos com qualquer tipo de imagem, seja ela estática ou em movimento, não conseguimos, em um primeiro momento, de fato, enxergar de forma genuína/por completo tudo o que ela está nos mostrando. Olhamos superficialmente e deixamos de lado riquezas que estão contempladas visualmente em determinada superfície imagética. São necessários alguns movimentos para perceber o que de fato vemos e o que nos olha de volta. Pensar a incrustação é um exercício que exige ir a fundo nessas imagens audiovisuais através de seus elementos. É como se estivéssemos em meio à um sítio arqueológico não apenas se tratando do empírico, mas exercitando também uma escavação intensa e cuidadosa em meio às teorias podendo, assim, encontrar uma base para solidificar um conceito tão pouco trabalhado no meio acadêmico, se considerados os jogos e/ou videogames. De maneira tentativa, nosso aporte teórico instiga a perguntar “*que incrustação é essa?*”, podendo ser vista como uma possível qualidade audiovisual presente nos videogames, inspirada nos estudos de vídeo.

Para nos auxiliar a pensar na imagem do videogame em seu contexto e traçar qualquer outra consideração, é importante refletir quanto ao termo “vídeo” o qual muitas vezes é utilizado com um complemento nominal. Sempre nos referimos à “câmera de vídeo”, “videoclipe”, “tela de vídeo”, “videogame”, “videoarte”, etc., o que muitas vezes faz com que o termo pareça um simples suporte para qualificar o que vem em anexo. Ou ainda, para Philippe Dubois (2004, p. 72, grifo nosso),

*Video*, assim sem acento, é também, de um ponto de vista etimológico, um verbo (vídeo, do latim *videre*, “eu vejo”). E não de um verbo qualquer, mas do verbo genérico de todas as artes visuais, verbo que engloba toda ação constitutiva do ver: *video* é o ato mesmo do olhar. Portanto, podemos dizer que o vídeo está presente em todas as outras artes da imagem. Seja qual for seu suporte e seu modo de constituição, todas elas estão fundadas no princípio infraestrutural de “eu vejo”. Ou seja, se por um lado o termo “vídeo” não é uma raiz, um centro, um objeto específico identificável, nem por isso deixa de ser, enquanto verbo, a **expressão de uma ação** que, ela constitua, conceitualmente, num corpo próprio, o “vídeo” é o ato fundado de todos os corpos de imagem existentes. Provavelmente por isso, a palavra está e permanece em latim, língua fora do tempo, inatual e matricial, generalista e genérica.

Não somente uma imagem, o vídeo é um dispositivo da tecnocultura audiovisual (formato fundamental). Isso nos faz pensar que se para Galloway (2006) jogo é ação, para Dubois (2004) o vídeo é ação: uma imagem-ato, a imagem como olhar ou o olhar como imagem. Desse modo, nas duas perspectivas de enxergar jogo e o vídeo como ação, percebemos uma espécie de entrosamento entre essas duas naturezas quando se encontram e, em função, disso elas se realizam no videogame. Conforme Dubois (2004), dentre tantas características que a imagem-vídeo possui, uma delas é a assimilação da montagem referente à própria imagem, uma prática já conhecida e trabalhada por Serguei Eisenstein nos anos 40 (montagem dentro do quadro). Ou seja, o audiovisual é espacializado: um filme tem muitos filmes, há um cinema dentro do cinema, há uma montagem dentro da montagem. Não é um modo de operar que nos prender ao aspecto técnico, mas uma maneira de pensar o audiovisual como uma qualidade, bem como de que maneira os sentidos estão sendo construídos sem vermos a imagem em si. No entanto, existe um maior número de montagens e/ou edições no vídeo do que no cinema, por exemplo: se comparado ao cinema, temos no vídeo uma espécie de linguagem ou estética que se manifesta através das práticas videográficas.

Tais montagens dentro de um quadro, ou um jogo possível de ser jogado dentro de si mesmo, por exemplo, nos aproximam de uma ideia de pensarmos esta montagem como uma coisa incrustada na outra, conforme especulamos nas pistas do subcapítulo anterior. Para um melhor entendimento deste fenômeno audiovisual, a incrustação, buscamos pistas nos estudos de vídeo, porém nunca esquecendo o nosso lugar de fala, que são os jogos e estes possuem suas particularidades. Entendemos que a perspectiva que Dubois (2004) traz em sua obra quanto a incrustação está diretamente relacionada ao uso da *chroma key*, ou ainda, trata ambos como equivalente. Isso é interessante na forma de contraponto, ou melhor, na possibilidade de permitir uma releitura desse conceito olhando para os games e no tipo de “vídeo”/imagem que se produz nessas máquinas de jogar. Para Dubois (2004), por meio da *chroma key* ou incrustação encontramos a chave de uma estética do vídeo. Seria possível, então, pensarmos que a incrustação também poderia ser uma potência estética em meio aos jogos? Quando fazemos o movimento de pensar o jogo *dentro* do jogo, percebemos que a incrustação de imagens é uma característica possível do vídeo presente nos jogos como algo que dura. Na medida que percebemos que a incrustação é uma prática recorrente dentro de determinados jogos, algo que dura, olhando especificamente para o jogo dentro do jogo, explorá-la poderá também entregar ideias a respeito do que é essa incrustação ao olharmos para o jogo, considerando as especificidades do ato de jogar.

Se em vídeo ainda se monta, as imagens em todo caso são montadas umas sobre as outras (sobreimpressão), umas ao lado das outras (janela), umas nas outras (incrustação), mas sempre no interior do quadro. A montagem é integrada, ela é

interior ao espaço da imagem. [...] A mixagem permite enfatizar o princípio “vertical” da simultaneidade dos componentes. Tudo está ali ao mesmo tempo no mesmo espaço. O que a montagem distribui na duração da sucessão de planos, a mixagem videográfica mostra de uma só vez na simultaneidade da imagem multiplicada e composta. (DUBOIS, 2004, p. 90).

Uma possível reflexão a partir da montagem que Dubois (2004) nos apresenta acima, seria a de pensar que aqui temos dois aspectos de convivência: um relacionado a natureza gramática do vídeo e outro na ordem do jogo. Olhando para o nosso contexto dos videogames, a qualidade da incrustação é audiovisual, mas ela é ação, ela é videojográfica: há um jogo acontecendo. Para Bittencourt (2018), uma imagem videojográfica é formada por diferentes camadas: a ludicidade, a audiovisualidade e o maquínico. Tais camadas são portadoras de lembranças de outros tempos, de outras máquinas e de outras mídias atualizados na ambiência do jogo. Ou seja, estamos falando de “um tipo mais peculiar de uma imagem sintética, que é produzida pelo algoritmo e pelo sujeito que interage com mundos imaginários com uma atitude lúdica. Operador e máquina, produzem, conjuntamente, essas imagens”. (BITTENCOURT, 2018, p. 105). Se a operação dessa máquina nos deixa vestígios nestas imagens – das audiovisualidades, do maquínico e do jogar –, poderíamos tratar a incrustação como uma qualidade do jogo como ação, obtendo pistas, em meio aos empíricos, de como essa qualidade se apresenta em termos técnicos e estéticos.

O jogo jogável, diferente da ideia que Dubois (2004) traz, não possui uma *chroma key*. Embora muitos jogos que tenham *cutscenes*<sup>17</sup> possam em um determinado momento histórico, em especial na década de 1990 (Figura 19), ter se utilizado do *chroma* produzindo vídeo para entrar no jogo, este recurso não é mais utilizado na mesma intensidade nos jogos digitais contemporâneos. Hoje, poderíamos dizer que o espaço do *chroma* nos games é com os *streamers*<sup>18</sup>: na transmissão de partidas em diversas plataformas, é comum termos a reprodução do jogo e colado em algum espaço da tela a pessoa que está jogando.

---

<sup>17</sup> *Cutscene* é uma cinemática ou um curta de jogos. É uma sequência dentro de alguns jogos sobre o qual o jogador ou não tem controle ou tem pouco controle, interrompendo a jogabilidade e sendo utilizada para avançar a narrativa do jogo. Também é utilizada para reforçar o desenvolvimento do personagem principal, introduzir personagens inimigos, bem como apresentar informações de fundo, atmosfera, diálogo, outras pistas. Tais cinemáticas podem ser animadas ou por ator real.

<sup>18</sup> Um *streamer* é uma pessoa que faz a transmissão online seja ela ao vivo ou um vídeo pré-gravado. Essas produções podem ter em seu escopo gêneros como jogos, tutoriais ou até mesmo diálogos sobre determinado tema.

Figura 19 - *Chroma Key*<sup>19</sup>

Fonte: Produzido pela autora.

Ao fazermos alguns movimentos arqueológicos, de revirar o terreno, encontramos alguns jogos como *Pandora Tex Murphy*<sup>20</sup> (1995), os jogos da franquia de *Star Wars* (década de 1990), *Phantasmagoria*<sup>21</sup> (1995), *Mortal Kombat I*<sup>22</sup> (1992), que produziam cenas com atores reais para depois serem inseridas no jogo. Para capturar movimentos e feições dos personagens nos jogos, hoje é utilizado o *motion capture*<sup>23</sup> para auxiliar os animadores 3D em seu desenvolvimento, criando

<sup>19</sup> (A) chroma no vídeo de Jean Christophe, *Le désir attrapé par la queue* (1988), disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=aad0NGTzMRy>; (B) chroma na *cutscene* do jogo *Pandora* (1995); (C) *cutscene* em *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) sem o uso de chroma (apenas animação 3D).

<sup>20</sup> *Pandora* é a quarta edição da série *Tex Murphy* de jogos *adventure* de 1995, desenvolvido pela *Access Software*.

<sup>21</sup> *Phantasmagoria* é um jogo *adventure* de horror de *point-and-click*, projetado por Roberta Williams para *MS-DOS* e *Microsoft Windows*, lançado pela *Sierra On-Line* em 1995.

<sup>22</sup> *Mortal Kombat* é o primeiro jogo da série de jogos de luta, o qual leva o mesmo nome, lançado inicialmente nos arcades em 1992. O jogo foi desenvolvido e publicado pela *Midway Games*. Anos depois, as demais versões do jogo para diversos consoles foram lançadas pela *Acclaim Entertainment*.

<sup>23</sup> *Motion Capture* ou captura de movimento é o processo de registrar o movimento tanto de objetos quanto de pessoas. Este recurso é utilizado em aplicações militares, entretenimento, esportivas, médicas e para computacional e robótica. No cinema e no desenvolvimento de jogos eletrônicos, que é onde estamos inseridos no presente trabalho, refere-se ao registro de ações de atores humanos utilizando as informações capturadas para animar modelos de personagens digitais em animação produzidas no computador em 2D ou 3D. Em muitas áreas, a captura de movimento é às vezes chamada de rastreamento de movimento, porém no cinema e nos jogos, esse rastreamento geralmente se refere a mais um jogo em movimento.

uma malha ou um esqueleto como referência para a animação. Nos termos do jogo como uma realização de ação entre operador e máquina, conforme visto anteriormente a partir de Galloway (2006), a incrustação se dá muito mais em função estarmos jogando e não como algo que simplesmente estamos assistindo – no caso, jogando um outro jogo dentro de si mesmo. Existem rastros de *chroma* em alguns jogos (2D) como o magenta de um *sprite*<sup>24</sup>: utilizando o jogo do *Sonic*<sup>25</sup> como exemplo (Figura 20), em sua sequência de animações os frames são colocados em um *sprite* onde a imagem é recortada e montada em tempo real. O *chroma key* é um não-espaco que permite ser preenchido com outros espacos. Portanto, no *sprite* com fundo magenta existem devires do *chroma*.

Figura 20 - *Sprite* de *Sonic*



Fonte: Deviant Art (2019).

Desse modo, partindo da ideia de que a incrustação é uma qualidade audiovisual especialmente e originalmente vinculada ao meio vídeo, em um primeiro olhar poderíamos refletir da seguinte forma: há imagens onde o processo de incrustação é frequente, ou ainda, esse recurso possui uma família de conceitos primos (mixagem, sobreposição) onde é possível perceber esse tipo de imagem em uma variedade de jogos que tem como costume operar conforme as lógicas básicas propostas por Galloway (2006) para entender o jogo como ação. A partir disso, é interessante pensar:

<sup>24</sup> *Sprite* é um termo utilizado na computação gráfica para referir-se a um *bitmap* bidimensional integrado a uma cena maior, em sua maioria jogos 2D. Originalmente, os sprites são objetos independentes que através de um *hardware* são compostos juntos com outros elementos, como um fundo, por exemplo. Alguns exemplos de sistemas com *sprites* de *hardware* incluem os 8 bits do Atari, o *Commodore 64*, o *Amiga*, o *Nintendo Entertainment System*, o *Sega Genesis* e muitas outras máquinas de arcade operadas por moedas na década de 1980.

<sup>25</sup> *Sonic* é uma franquia de videogames produzida e desenvolvida pela *Sega*, lançado originalmente em 1991.

já que o jogo é ação, como que a incrustação, a qual é da “natureza do vídeo”, se comporta nesse meio quando o vídeo se atualiza como videogame, tendo suas propriedades de *pedir por ação*.

A sequência de *frames* que temos em *The Witcher*, como visto anteriormente, poderia ser um tipo de montagem, mas, nos jogos que estamos observando, não temos *chroma key*: em função disso temos essa possibilidade de pensar a incrustação como uma qualidade do jogo como ação. Essa incrustação que estamos observando, do jogo dentro do jogo, nos leva a um outro questionamento: que estratégias e/ou lógicas de acionamentos estão presentes nesse momento do jogo? Nunca a imagem está só, o que importa é a relação entre as imagens: uma relação entre incrustante (*The Witcher*) e incrustado (*Gwent*), por exemplo. No game *The Witcher*, como visto anteriormente, identificamos três momentos para entramos no *Gwent* – saímos de um espaço (jogo maior) e nos incrustamos em outro momento para iniciar um outro jogo. Podemos especular que esse entrar e sair de determinado espaço tem relação com uma das estratégias de acionamento da incrustação em si nessas observações que foram realizadas em um primeiro momento. As *cutscenes* poderiam ser vistas, nesse caso, como um dispositivo que permite que o jogador possa se deslocar entre um momento e outro (ora dentro, ora fora): a passagem do incrustante para o incrustado. A *cutscene* no jogo funciona como uma transição, um recurso para o jogador desambientar-se de um lado para reambientar-se em outro, mesmo estando dentro do mesmo “jogo”. Teríamos a presença de uma possível mecânica de incrustação característica do universo dos games: uma lógica operativa em função da sequência de elementos que gera o jogo dentro do jogo a partir da ação. Neste caso do jogo *The Witcher* e *Gwent*, em função desse percurso para jogarmos o jogo dentro do jogo, poderíamos, de maneira tentativa, dizer que o incrustado também se torna incrustante, ou como aponta Dubois (2004), uma “incrustação reversível”.

Sendo, portanto, imagens eletrônicas, e esse tipo de imagem possui um poder de voltar-se sobre si mesmas, revelando uma potência para pensar na construção do conceito de incrustação em games: “elas são objeto de uma perpétua reorganização, na qual uma nova imagem pode nascer de qualquer ponto da imagem precedente”. (DELEUZE, 2006, p. 315). As imagens que nos propomos analisar neste estudo se mostraram potentes na criação de conceitos de si mesmas que, por sua vez, podem se dar em função da incrustação (do processo entre o incrustado e o incrustante) a partir de suas diferenças. O jogo enquanto um meio cultural acaba sendo uma forma que trata o audiovisual como estado da tecnocultura (enquanto técnica, enquanto suas relações entre produção e consumo etc.).

A lógica do vídeo pauta muitas coisas em meio aos jogos, mas ela não o define. O videogame não é propriamente um vídeo por possuir características próprias em si. Ao escavarmos de maneira intuitiva em um primeiro momento, como apresentado no subcapítulo anterior, encontramos um jogo

sendo jogado dentro de outro onde isso nos levou a olhar como sendo uma incrustação, inspirada aqui por Dubois (2004). Por estarmos na esteira de observar as coisas como detentoras de memória, nessas camadas portadoras de lembrança de outros tempos, pensando mais a coalescência do passado com o presente, avançamos, então, para pensar que a incrustação como *incrustabilidade* é a incrustação do passado no presente – discussão que iremos abordar no próximo subcapítulo.

### 4.3 Memória nas Audiovisualidades Tecnoculturais

Dada uma imagem, trata-se de escolher outra imagem que induzirá um interstício entre as duas. Não é uma operação de associação, mas de diferenciação, como dizem os matemáticos, ou de disparação, como dizem os físicos: dado um potencial, é preciso escolher outro, não qualquer outro, mas de tal modo que uma diferença do potencial se estabeleça entre ambos, que venha produzir um terceiro ou algo novo. (DELEUZE, 2013, p. 217).

Quando o vídeo se atualiza como videogame, ele produz outros formatos e propostas audiovisuais que agora podem ser combinados com o lugar de fala dos jogos. Os jogos digitais operam esteticamente por um conjunto de soluções para poder executar o jogo, como alguns dos procedimentos apontados por Dubois (2004) – sobreimpressão, janelas, mixagem, embora o autor não fale de jogos. É interessante notar que, possivelmente, estamos nos deparando com especificidades que só o jogo por ser jogo pode propor como incrustação, sempre de maneira tentativa. Com isso, nota-se que por mais que seja possível encontrarmos especificidades dos jogos quanto a incrustação, estes irão sempre carregar rastros deixados pelas mídias e suas temporalidades específicas. Para Deleuze, “a essência de uma coisa não aparece nunca no início, mas no meio, no fluxo de seu desenvolvimento, quando suas forças estão constituídas”. (DELEUZE, 1983, p. 11). Deste modo, se faz ainda mais produtivo pensar na possibilidade de um estado-jogo, discutido anteriormente. Não somente imagens, ou sobreposições, mas o jogo como uma *forma que pensa*, independente do seu dispositivo.

Nos frames dos jogos digitais, construir uma temporalidade diferente em cada imagem, trata-se de uma expansão do “agora” (BENJAMIN, 1987), trazendo em cada quadro um tempo com vários outros tempos. Para Bergson (2005), imagens de qualquer natureza, agem e reagem umas sobre as outras, onde nessa ação e reação existe uma que prevalece sobre as demais. Isso se dá por conta de ser uma imagem que conhece não apenas de fora, através de percepções, mas também de dentro, por afecções. Como dito anteriormente, para o autor, essa imagem “é meu corpo”: “tudo se passa como se, nesse conjunto de imagens que chamo universo, nada se pudesse produzir de realmente novo a não ser por intermédio de certas imagens particulares, cujo modelo me é fornecido por meu corpo”. (BERGSON, 2005, p. 12). Portanto, as imagens exteriores exercem uma influência sobre a que

chamamos de ‘meu corpo’, fazendo com que se tenha movimento e o inverso também, restituindo tal movimento. Na visão bergsoniana, “o meu corpo é, no conjunto do mundo material, uma imagem que atua em conjunto com outras imagens, recebendo e devolvendo movimento”. (KERR, 2008, p. 42).

Podemos aproximar esse pensamento das imagens que constituem um jogo: como um corpo no seu todo, este se movimenta a partir das relações dadas entre as imagens que o compõem, do mesmo modo que este devolve esse movimento a essas imagens por meio da montagem – para dentro do corpo (imagens) e para fora deste corpo (como memória do audiovisual). Segundo o autor, “meu corpo, objeto destinado a mover objetos, é, portanto, um centro de ação; ele não poderia fazer nascer uma representação”. (BERGSON, 2005, p. 14). Por estarmos retomando algumas colocações em torno da memória e da matéria, entendemos a partir destes pontos que essa matéria é o conjunto de imagens, e a percepção da matéria, para Bergson (2005), são as mesmas imagens, porém relacionadas à uma possível ação de uma imagem determinada: “meu corpo”. Sendo assim, a percepção seria, então, a imagem do todo, onde esse todo é relação que se mostra na duração. Conforme aponta Kerr (2008, p. 43),

O todo é definido como relação. Uma relação não é propriedade dos objetos, mas do todo, e não deve ser confundida como um conjunto fechado de objetos. Através do movimento no espaço, os objetos de um conjunto trocam de posições. Mas, por meio das relações, o todo se transforma ou muda de qualidade. Assim, pode-se dizer que a duração é o todo das relações.

Por tratarmos aqui de uma memória de um audiovisual, o jogo, devemos pensar na percepção: uma ação que está fora do corpo, mas que se revela a partir de uma afecção que está no interior no corpo. Bergson (2005, p. 59) diz:

[...] minha percepção está fora de meu corpo, e minha afecção, ao contrário, em meu corpo. Assim como os objetos exteriores são percebidos por mim onde se encontram, neles e não em mim, também meus estados afetivos são experimentados lá onde se produzem, isto é, num ponto determinado de meu corpo. Considere-se o sistema de imagens que chamamos mundo material. Meu corpo é uma delas. Em torno dessa imagem dispõe-se a representação, ou seja, sua influência eventual sobre as outras. Nela se produz a afecção, ou seja, seu esforço atual sobre si mesma. [...] Quando uma imagem existe fora de nós, entendemos por isso que ela é exterior a nosso corpo. Quando falamos da sensação como de um estado interior, queremos dizer que ela surge em nosso corpo.

Toda e qualquer mídia é um corpo dotado de memória do mesmo modo em que há o corpo que percebe (para agir) e há o corpo que é uma imagem. O corpo completa as lacunas da montagem, o qual também não o torna absoluto: é atravessado por formas de agir e de perceber, havendo sempre a presença de uma cultura. O corpo, portanto, armazena a ação do passado como dispositivos motores,

em que as imagens passadas são preservadas de maneiras distintas. Para melhor compreendermos a memória segundo Bergson, Rezende (2000, p. 256) aponta duas formas que ela se apresenta:

A primeira, que poderia ser chamada de motora ou habitual, é adquirida pela repetição de um mesmo esforço [...] A segunda forma de memória, ao contrário, simplesmente imprime-se de imediato, podendo ser chamada, por isso, de memória espontânea. Ela seria a responsável pelo armazenamento de todos os fatos de nossas vidas: seria a lembrança por excelência, memória como representação cerebral.

Por serem dois tipos de memória, naturalmente, estas possuem funções distintas, separadas por uma diferença de natureza: a habitual é convocada quando há uma utilidade de imediato para alguma situação, o que fornece uma reação mais rápida ao estímulo recebido; a espontânea tem seu uso maior para fazer relações e perceber o que lhe é mostrado. Nos movimentos realizados para a construção dos mapas, que veremos nos próximos capítulos, somos afetados ao perceber outras temporalidades do mesmo jogo ou de fora dele, vestígios e marcas de uma coalescência do passado com o presente. Com uma visada bergsoniana, a maneira pela qual retomamos o passado no presente é o reconhecimento – presente no reconhecimento das camadas que constituem esse jogo dentro do jogo. De certo modo, a memória possui certa relação com os mecanismos de reconhecimento, que, para Bergson (1990 apud REZENDE, 2000, p. 256), são: o automático e o atento. Retomando as funções dos dois tipos de memória, temos o reconhecimento automático sendo da ordem prática (ligado à memória habitual) e que se realiza em uma ação imediata. O reconhecimento atento, portanto, encaminha a pessoa ao objeto para perceber seus contornos (ligado à memória espontânea): é aqui que as imagens-lembranças possuem uma grande importância, pois ao não reconhecermos algo, somos encaminhados ao reconhecimento atento para que se possam retirar dele algumas características que me auxiliem na lembrança/identificação. Ainda para Bergson (2005, p. 114), “se a percepção exterior, com efeito, provoca de nossa parte movimentos que a desenham em linhas gerais, nossa memória dirige à percepção recebida as antigas imagens que se assemelham a ela e cujo esboço já foi traçado por nossos movimentos”.

Essa reflexão se mostra importante para esta pesquisa para pensarmos nesta qualidade de *incrustabilidade* (a incrustação do passado no presente) em jogos dentro de jogos. Isso nos auxilia a entender o que dura em nosso objeto de pesquisa. Para Bergson (2005), a duração diz respeito a uma sucessão de instantes de tempo ou sucessivos cortes: duração é continuidade, da mesma forma que existe uma continuidade entre o passado e o presente. A duração é em si memória. É importante ter em mente que aqui a memória consiste na coexistência virtual do passado no presente, o que nos permite entender que a memória do audiovisual, tendo sobrevivência do passado relacionada à duração, mantém vivas as imagens já feitas sejam dos filmes, da TV, dos vídeos, dos jogos, entre

outros formatos de mídia que se relacionam direta e indiretamente pela audiovisualidade. De maneira mais direta, “o passado só retoma à consciência na medida em que possa ajudar a compreender o presente e a prever o porvir: é um batedor da ação”. (BERGSON, 2005, p. 61).

Bergson nos mostra que a lembrança não é a representação de alguma coisa que foi; o passado é isso em que nós nos colocamos de *súbito* para nos lembrar. O passado não tem por que sobreviver psicologicamente e nem fisiologicamente em nosso cérebro, pois ele não deixou de ser, parou apenas de ser útil; ele é, ele sobrevive em si. (DELEUZE, 2004, p. 135).

Uma forma possível de olharmos para nosso objeto empírico a partir das colocações sobre duração, se faz a partir de uma reflexão sobre o conceito de imagicidade de Eisenstein. A noção de imagicidade está presente em todo produto audiovisual. É comum percebermos marcas que podem nos levar a capacidade de um filme ser outros inúmeros filmes, e conseguimos ver algo similar acontecendo em meio aos games – um jogo ser muitos jogos. Quando jogamos determinado jogo, é possível notarmos marcas que podem nos remeter a outro jogo dentro dele próprio. Seriam estes seus devires, ou seja, inúmeras virtualidades que ali permanecem e que são possíveis de serem atualizadas por quem está jogando. Por consequência, quando o audiovisual se atualiza, torna-se matéria e assume uma forma no espaço. Quando virtual, está associado à memória e à duração. Eis a questão: se a imagicidade de Eisenstein está próxima da ideia de virtualidade<sup>26</sup> de Bergson (a da imagem virtual que está em toda a imagem), podemos, portanto, considerar a *incrustabilidade* nas mesmas proporções desta proximidade de conceitos dos autores. Uma qualidade audiovisual presente e que atualiza o jogo. Esse raciocínio de que a *incrustabilidade* é uma qualidade presente no jogo, é um devir do vídeo (incrustação videográfica), tem sua potência pensada neste trabalho, sob uma forma específica: a partir do jogo dentro do jogo.

#### 4.4 A Relação Memória-Tela nos Jogos

Como vimos até aqui, entendemos que todo objeto de mídia possui memória, pensando em uma ambiência tecnocultural. Contudo, para enriquecer a reflexão, Peter Krapp (2004) observa um fenômeno em meio as mídias que não é memória, tampouco esquecimento: estamos falando do *déjà vu*. Historicamente, este termo poderia ser aplicado às mídias por volta do século XIX, período no qual a memória surge como um elemento criador de identidades e que, por outro lado, vem

---

<sup>26</sup> Virtualidade, conforme Henri Bergson: tudo possui dois modos, um modo de ser (virtual) e um modo de agir (atual). O virtual seria como a tendência que movimenta a evolução, e visível no processo de atualização do impulso vital. Ou seja, o atual é um devir que retorna ao virtual como memória, gerando pressão na ação do organismo vivente, e atualizando novamente o virtual enquanto criação de “novidade”.

acompanhado de uma preocupação com o *excesso de memória*. Este é um período onde surgem novos equipamentos os quais são desenvolvidos para o aprimoramento da memória: a fotografia e o filme. É neste momento que teremos uma mudança no entendimento do termo *déjà vu*, o qual inicialmente era tido como uma ‘contínua repetição de algo estranho’ e, posteriormente, entendido como ‘aquilo já visto’.

Bem no meio desses cem anos de *déjà vu*, os dicionários marcam uma reavaliação histórica da frase francesa, que é emprestada em alemão e em inglês: ocorre uma mudança em nossa linguagem comum, de uma experiência estranha de reduplicar ou de não conhecer a estranheza. para um sentido do excessivamente familiar, o tediosamente repetitivo, o já conhecido, o sempre presente. “O sujeito ingênuo do *déjà vu* diz: ‘Eu me lembro vagamente de ter experimentado tudo isso antes’; o sujeito sofisticado nem mesmo se sente tentado a dizer isso, mas diz, talvez: “Estou tendo uma experiência de *déjà vu* agora mesmo. A experiência mudou”.<sup>27</sup> (KRAPP, 2004, p. IX-X, tradução nossa).

Conforme Krapp (2004), não é por acaso que essa descontinuidade na história de um “intraduzível fenômeno” surge logo depois que as guerras mundiais inauguraram novas tecnologias de mídia as quais funcionavam como distração em massa. Com isso, podemos pensar no efeito cultural do *déjà vu*. Inicialmente, as primeiras especulações sobre o *déjà vu* eram contemporâneas à invenção das tecnologias de mídia (fotografia, telegrafia e fonografia). Porém, essa experiência de uma repetição misteriosa em sua essência se mantém irrepitível: não é possível gerá-la à vontade.

Distúrbios da memória cultural - memórias de tela, falsos reconhecimentos, premonições - também levantam dificuldades terminológicas: estritamente falando, o *déjà vu* não é nem um fracasso da memória nem uma forma de esquecimento. Enquanto as humanidades tendem a celebrar a memória cultural e alertam contra o esquecimento, muitas vezes relegando-a a uma contraparte dialética necessária, *déjà vu* figura como uma reserva: é uma espécie de memória sem memória, uma espécie de esquecimento sem esquecimento.<sup>28</sup> (KRAPP, 2004, p. X, tradução nossa).

Em função de o *déjà vu* começar a ser explorado por diversas áreas, como no cinema, ele passa a ser tema de obras que visam possibilidades de repetições *kafkianas* ou de viagens no tempo. Isso nos apresenta uma dualidade: os historiadores seguem destacando a memória em detrimento do

<sup>27</sup> “Right in the middle of those hundred years of *déjà vu*, dictionaries mark a historical reevaluation of the French phrase, which is borrowed in German as well as in English: a shift occurs in our ordinary language, from an uncanny experience of reduplicating or foreboding unfamiliarity to a sense of the overly familiar, the tediously repetitive, the already known, the always present. “The naïve subject of *déjà vu* says, ‘I vaguely remember experiencing all this before’; the sophisticated subject is not even tempted to say this, but says, perhaps, ‘Hm, I’m having a *déjà vu* experience right now.’ The experience has changed.”

<sup>28</sup> “Disturbances of cultural memory-screen memories, false recognitions, premonitions-also raise terminological difficulties: strictly speaking, *déjà vu* is neither a failure of memory nor a form of forgetting. While the humanities tend to celebrate cultural memory and warn against forgetting, often relegating it to a necessary dialectical counterpart, *déjà vu* figures as a reserve: it is a kind of memory without memory, a kind of forgetting without forgetting.”

esquecimento, na medida em que outras mídias fazem o contrário. Para Krapp (2004), existe algo curioso nesse dualismo: mesmo que tenham inúmeras formas e nomenclaturas para as *memórias* em um sentido filosófico – a *memória* como algo do coletivo, a *lembrança* enquanto um esforço pessoal e a *memorialização* como algo derivado do calendário –, não existem estudos ou definições que apresentam diferentes tipos de *esquecimento* (ou nos esquecemos de como diferenciar diferentes modos de esquecimento).

Por mais que o esquecimento esteja intimamente associado ao desaparecimento, existe ainda o fato de que o esquecimento retorna inúmeras e repetidas vezes e com isso produz certos efeitos. Portanto, ainda para Krapp (2004, p. XI, tradução nossa), essa “relação entre a repetição e o esquecimento na modernidade é reformulada em todas as combinações possíveis: como equivalência, causa ou efeito de cada um”<sup>29</sup>. Desse modo, o autor articula uma virada a partir de Walter Benjamin e das mídias técnicas deixando de opor *memória* e *esquecimento*, mas trabalhando com a ideia de *atenção* e *distração*. A ideia de *falsa memória*, por exemplo, existe há séculos. Com o surgimento de novas mídias (rádio, televisão, internet), passamos a compartilhar memórias que cremos ter vivido ou tido a experiência, onde tais eventos passam a fazer parte de uma memória coletiva: algo que se repete com certa frequência podendo até se transformar em uma ficção. Poderíamos dizer que todo o filme em si, por exemplo, é uma manipulação do eixo temporal, tornando-se um meio de alterar memórias (uma relação imaginária do cinema e do tempo). O *déjà vu*, desse modo, passa a lembrar-se de algo que existiu, ter a sensação de já ter estado em algum lugar ou ainda ter realizado alguma atividade sem a ter feito, de fato.

[...] Aqui, o esquecido nunca terá ocorrido, enquanto o esquecimento continua operativo. O esquecimento enquanto esquecimento não pode escapar da auto aplicação em que se perde e, portanto, sua fenomenalidade é um mero traço. Uma memória do esquecimento permanece, irreversivelmente, uma recuperação paradoxal: aqui o lapso originário só se mostra como um lapso nas origens. **O que resta é uma memória de tela.**<sup>30</sup> (KRAPP, 2004, p. XIII, tradução e grifo nossos).

Aproximando esse pensamento do nosso lugar de fala, percebemos o *déjà vu* como uma qualidade das mídias presente em nossa tecnocultura, levando em consideração a “perspectiva de pensar o surgimento e desenvolvimento dos meios de comunicação e representação como resultantes desses processos de articulação entre tecnologia e cultura”. (FISCHER, 2015, p. 2). Partindo da ideia

<sup>29</sup> “[...] the relation between repetition and forgetting in Modernity is reformulated in all possible combinations: as each other’s equivalence, cause, or effect.”

<sup>30</sup> “[...] Here, the forgotten will never have taken place, while forgetting remains operative. Forgetting as forgetting cannot escape the self-application in which it loses itself, and therefore its phenomenality is a mere trace. A memory of forgetting remains, irreversibly, a paradoxical recovery: here the originary lapse only shows itself as a lapse into origins. What remains is a screen memory.”

de que o *déjà vu* torna-se um sujeito da tecnocultura, a repetição acaba sendo uma característica de diversas mídias, e no nosso caso, uma característica das máquinas de jogar as quais nos treinam para usá-las de várias formas. Poderíamos então dizer que, conforme traz Krapp (2004, p. XVI, tradução nossa), o *déjà vu* “permite o acesso a estruturas de condensação, deformação, deslocamento e seus efeitos potencialmente patogênicos”<sup>31</sup>, o qual se mostra potente refletir sobre essas questões que envolvem memória e tela em tais mídias presentes na tecnocultura audiovisual.

Se pegarmos os frames de games, por exemplo, e aproximarmos dessa relação entre memória e tela, existe um potencial: há uma construção com as camadas do devir onde estas são atravessadas por uma memória que perpassa cada quadro do jogo – a nossa metáfora da cebola, vista anteriormente. Para Manovich (2001, p. 104), “[...] ao mudar algo na tela, o operador muda algo na memória do computador. A tela em tempo real se torna interativa”. Nos games, o jogador atualiza as virtualidades do jogo, ou seja, temos também uma ação que altera o estado do jogo. Na medida que nos interessam os jogos que voltam por dentro de outros jogos, percebemos que estes podem aparecer transformados, ou com uma roupagem mais coerente com o determinado jogo. Desse modo, percebemos que a memória não é simplesmente o armazenamento de dados em meio a uma cultura onde o computador é tido como máquina de mídia universal, mas sim temos uma memória (lembança, *déjà vu*, não no sentido de arquivo) com a sua função sendo alterada.

Existe um processo de auto referencialidade, conforme veremos com Bernhard Rapp (2007), que está presente no comportamento de outras mídias (cinema, vídeo e televisão) os quais na maioria das vezes possuem a característica de se auto citarem nos seus próprios produtos. O videogame enquanto um objeto cultural, um produto e produtor da tecnocultura audiovisual contemporânea, também se abastece desse aspecto e, ao seu modo, se consolida tanto que se permite poder fazer referência a si mesmo. Portanto, trazer a discussão quanto o *déjà vu* nos permite refletir sobre a memória e a lembrança (por vezes nostalgia ou tributo), e por sua vez, dialogar com o fato de que essa relação memória-tela em meios os jogos atualizam um determinado devir tecnocultural. Isso justifica o fato de que o estudo da tecnocultura audiovisual seria como uma investigação referente a relação entre a tecnologia e a cultura, bem como a expressão de tal relação nos padrões de vida social, econômica, política, arte, literatura e cultura popular. Para Shaw (2008, p. 17-18, tradução nossa), “é

---

<sup>31</sup> “Like dreams, which are universal and not pathological as such, *déjà vu* needs no cure, but allows access to structures of condensation, deformation, displacement, and their potentially pathogenic effects.”

também um estudo essencialmente pós-moderno, na medida em que é uma análise reflexiva de dentro, por assim dizer, a barriga de uma fera que cresceu até proporções monstruosas”<sup>32</sup>.

Há muitas tecnologias que querem que estejamos sempre lembrando, por conta da possibilidade que temos hoje de compartilhar memórias que já vivemos alguma vez. Com este raciocínio, poderíamos considerar os games como um memento: possuem a habilidade de criar memórias. Essas memórias retornam a si mesmas como outro game (o jogo dentro do jogo) ou um outro momento dentro do game principal. Em *Diablo III*, por exemplo, é possível notar uma tentativa de “resgate” do passado por meio das semelhanças instauradas em sua interface (Figura 21): uma imagem mais pixelada, ornamentos na barra inferior onde encontram-se os status de vida/mana e habilidades, a movimentação do herói mais robotizada. O invisível deixa vestígios, onde a memória passa ser uma operação não de reconhecimento, mas de alteração: são múltiplos tempos que se juntam em uma montagem. No caso do jogo, não temos a memória do mesmo, mas sim uma memória que volta ao outro, e nesse retorno, voltamos ao futuro (o quanto que o *Diablo I* está no *Diablo II* que, por sua vez, está no *Diablo III*). Ao pensarmos o jogo como software envolvendo atores orgânicos e não-orgânicos (GALLOWAY, 2016), o próprio passa a ser a “coisa” invisível que une tudo e a todos.

Figura 21 - Interface de *Diablo III*<sup>33</sup>



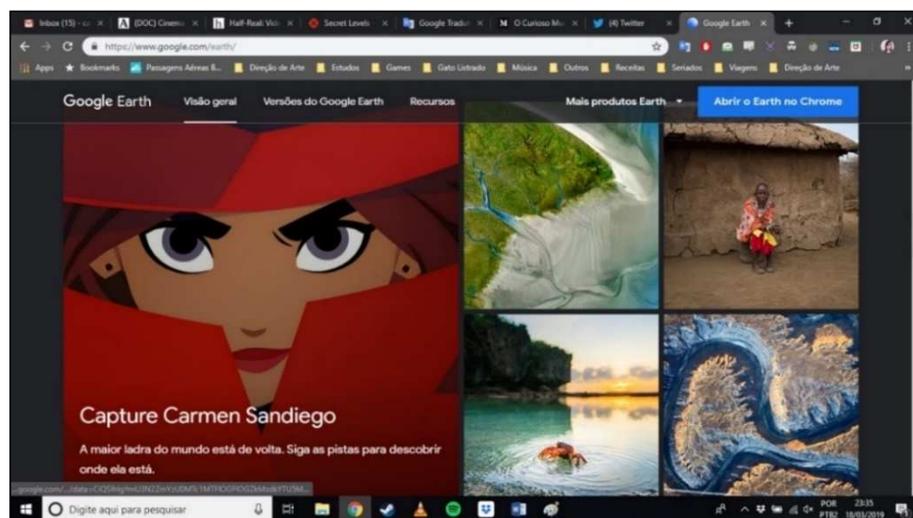
Fonte: Produzido pela autora.

<sup>32</sup> “It is also a quintessentially post-modern study in that it is a reflexive analysis from within, as it were, the belly of a beast that has grown to monstrous proportions.”

<sup>33</sup> (A) tela padrão do jogo *Diablo III*. (B) tela alterada do jogo ao entrarmos no evento comemorativo *O Escurecer de Tristram*.

Sabemos que qualquer produto cultural cita alguma coisa em si, e no presente trabalho o “citar” se diferencia quanto à maneira que nos propomos pensar com o *déjà vu* que vai mais na direção da memória, lembrança, recordação, nostalgia. Um exemplo visto recentemente é a possibilidade de você jogar o clássico jogo *Where in the World is Carmen Sandiego?*<sup>34</sup> na plataforma do *Google Earth*<sup>35</sup> (Figura 22): temos o resgate de um jogo para dentro de um site de geolocalização, um jogo que é de um outro tempo (cronológico) atualizado na plataforma do *Google Earth*. Em um primeiro momento é coerente a escolha desse jogo para rodar dentro de um software de geolocalização, pois para capturar *Carmen Sandiego* você precisa encontrar pistas e ir se deslocando por diferentes locais no globo que conduzem a caçada pela vilã que roubou as joias reais de Londres.

Figura 22 - *Carmen Sandiego* no *Google Earth*<sup>36</sup>



Fonte: Produzido pela autora.

Hoje em dia, existem aplicativos de mapas, utilizamos serviços de geolocalização (*Waze* ou o próprio *Google Maps*) para nos movermos dentro da cidade ou para simplesmente nos localizarmos. Seria muito simplista pensarmos no contexto em que nos encontramos, que isto seria apenas uma gamificação no *Google Earth*, ou uma gamificação de um aplicativo de geolocalização (não que não

<sup>34</sup> Originalmente, *Where in the World is Carmen Sandiego?* é um jogo de computador desenvolvido pela empresa Brøderbund Software na década de 1980. Em seu enredo, o jogador é um detetive que coleta pistas ao redor do mundo para resolver um caso, sendo um jogo bastante educativo, se detendo em aspectos de geografia e características de diversos países. Além do jogo, também foi lançada uma série de desenho animado na década de 1990, a qual se chamava *Where on Earth is Carmen Sandiego?*. Em março de 2019, a *Alphabet Inc*<sup>34</sup> lançou *Carmen Sandiego The Crown Jewels Caper*, onde este jogo é bastante similar aos primeiros da franquia. Este último lançamento está disponível como extensão dentro do *Google Maps* e do *Google Earth*, onde o jogador também precisa seguir as pistas da protagonista enquanto é levado de cidade em cidade, utilizando como cenário o próprio mapa dos serviços *Google*.

<sup>35</sup> Notícia com o lançamento do jogo na plataforma: <https://canaltech.com.br/games/google-lanca-jogo-de-carmem-sandiego-integrado-ao-earth-134661/>.

<sup>36</sup> Captura de tela do site do *Google Earth* com a notificação do jogo.

possa ser). Aproximando da discussão quanto ao *déjà vu*, temos aqui lembranças, de uma mídia que traz outra mídia dentro de si, onde não somente em jogos dentro de jogos, mas poderíamos especular que a existência de jogos incrustados em outros produtos comunicacionais poderia ser observado sob a perspectiva de uma *incrustabilidade* com uma característica *déjà vu* na tecnocultura.

Desse modo, se mostra produtivo pensarmos sobre como os jogos percebem a si mesmos, ou ainda como o jogo faz alusão a ele mesmo, também podendo conter em si lógicas imagéticas que convocam outros jogos que são jogados no ambiente videogame: o usuário possui a possibilidade de convocar lembranças de como ele deve jogar um jogo de cartas, por exemplo, que existem em outras ambiências. Podemos especular com a seguinte provocação, com a intenção de termos uma reflexão mais ampla: os jogos dentro de jogos são capazes de criar janelas dentro da narrativa, inserir uma história ou um momento dentro da própria história ou evento; esta seria uma forma do jogo ser lembrado ou se fazer lembrar dentro dele mesmo? Uma recordação autoconsciente? Filipe Cargnin e Gilson Braviano (2017) apresentam em seu artigo intitulado *As Estratégias reflexivas dos jogos digitais*, o conceito de *reflexividade* para pensar aspectos dos jogos. A definição desse termo tem origem na matemática, onde para esta ciência é “uma relação entre elementos de um conjunto, propriedade que é verdadeira quando relaciona um elemento com ele mesmo”. (FERREIRA, 2009, p. 1.719).

Para Cargnin e Braviano (2017, p. 4), se tomarmos esta definição podemos afirmar que “um jogo é reflexivo, quando, dentro de um conjunto de possibilidades, relaciona-se, de alguma forma, consigo mesmo ou com algum aspecto de si”. Podemos considerar, portanto, que os jogos são *reflexivos* por natureza tomando para si mesmos a sua realização. Embora os autores considerem outros termos como metarreferência, autorrepresentação, traremos a ideia de auto-reflexividade para falar do jogo que fala de si. A inserção de um jogo dentro do jogo se mostra bastante reflexiva, uma vez que ressalta o próprio meio. Olhando para o empírico desta pesquisa, ao reutilizar os personagens, os cenários ou mapas, as histórias, as falas e até mesmo as músicas do jogo principal e de seus antecessores, sejam franquias ou não, cada novo jogo dentro do jogo se instaura nesse universo previamente criado, atualizando-o, podendo assim ter indícios de uma característica de uma *incrustabilidade*.

Tomemos como exemplo o jogo *DOOM*<sup>37</sup> (Figura 23). Este é um game que possui uma capacidade de se multiplicar e ser um objeto de *hacking*<sup>38</sup>, colado e reinserido em máquinas das mais diversas. Em 1994, a *ID Software*<sup>39</sup>, desenvolvedora do *DOOM*, disponibilizou o código-fonte do mesmo para licenciamento. Essa mesma empresa também propiciou o jogo *Quake*<sup>40</sup> (1996) com o código aberto, aproximando as práticas de *modding*<sup>41</sup> da indústria de jogos. Se há, por exemplo, um jogo que, a priori, serve de base inicial (código ou game *engine*) para o desenvolvimento de outros jogos, isso não poderia ter algum tipo de relação com a reiterada inclusão de mecanismos de uns dentro dos outros? A versão que estamos trazendo aqui foi lançada em 2016 e possui inúmeros vestígios às suas versões anteriores, sejam elas interferências visuais ou sonoras. Sabe-se que é possível encontrar níveis ou fases secretas dentro do jogo que nos levam a uma representação do mapa de sua versão da década de 1990. Isto vai ao encontro dessa ideia de reflexividade nos termos de Cargnin e Braviano (2017) nos jogos: tais aspectos e/ou características de lembrança ou nostalgia relacionam-se consigo mesmo dentro de seu próprio universo, podendo nos fornecer pistas de que esta qualidade técnica não está somente na superfície a qual visualizamos, mas também por debaixo das engrenagens e códigos que constituem o game.

---

<sup>37</sup> A franquia *DOOM* constitui em uma série de jogo de tiro em primeira pessoa, lançado em 1993, desenvolvido pela ID Software. *DOOM* é considerado um dos pioneiros jogos de tiro em primeira pessoa trazendo recursos como gráficos 3D, espacialidade de terceira dimensão, jogabilidade multiplayer em rede e suporte para modificações criadas por jogadores com o formato *DOOM WAD*. Este é um jogo que após seu lançamento gerou inúmeras sequências, expansões e um filme.

<sup>38</sup> *Hacking* deriva do verbo inglês *to hak* que traduzindo significa “cortar”. Este termo refere-se à reconfiguração ou programação de um sistema em função de uma forma que não é autorizada pelo proprietário. *Hacking* também é utilizado para se referir a uma modificação de um programa ou dispositivo para oferecer ao usuário o acesso a recursos não disponíveis anteriores (adaptação de acessibilidade).

<sup>39</sup> A *ID Software* é uma empresa desenvolvedora de jogos de computador em atividade desde 1991. O jogo mais famoso desenvolvido pela empresa é *DOOM*. Site da empresa: <https://www.idsoftware.com/en-gb>.

<sup>40</sup> *Quake* é um jogo de tiro em primeira pessoa, também desenvolvido pela empresa *ID Software* no ano de 1996. *Quake* foi o sucessor da série *DOOM*.

<sup>41</sup> *Mod* ou *modding* em meio aos jogos digitais, é um termo utilizado para denominar uma alteração em um jogo de forma a fazê-lo operar de maneira diferente de sua versão original, sejam elas pequenas alterações até mesmo criação de novos jogos a partir do conteúdo original.

Figura 23 - *DOOM* (1993-2016)<sup>42</sup>

Fonte: Produzido pela autora.

A auto-reflexividade não depende de um meio específico, período ou gênero. Houve auto-reflexividade no início da história da literatura e da mídia no drama, na literatura narrativa e no cinema, e, portanto, não é de todo surpreendente encontrá-la nos jogos de computador também. Ocorre bem cedo na história do jogo de computador no final dos anos 1970 e início dos anos 80<sup>43</sup>. Portanto, dificilmente se pode considerar um efeito de maturidade do meio, como foi reivindicado para outros meios de comunicação.<sup>44</sup> (RAPP, 2007, p. 261, tradução nossa).

No ponto de vista dos *games studies*, a ideia de reflexividade de Cargnin e Braviano (2017) e de auto-reflexividade de Rapp (2007) se apresentam como uma proposta para pensar essa ideia do jogo dentro do jogo. Porém, quando pensamos na perspectiva da tecnocultura audiovisual, tentamos trazer mais o estado vídeo como uma característica fundamental do videogame, e nisso essa reflexividade poderia se apresentar como uma *incrustabilidade* com caráter de tributo, ou nostalgia, ou *déjà vu*. Percebemos que essas possíveis formas de *incrustabilidade* que nos instigam, trazem em si um tipo de DNA específico, o qual especulamos ser o processo de auto referencialidade, onde o videogame se assemelha com o

<sup>42</sup> *DOOM* da década de 1990 (em cima) e a versão de 2016 (em baixo).

<sup>43</sup> O jogo de Warren Robinett, *Aventura de 1978* (Atari), é visto como o primeiro jogo que contém uma espécie de estratégia auto-reflexiva. O programador escondeu seus nomes em uma sala secreta do mundo do jogo labirinto desde que “a Atari estava nos mantendo anônimos, o que eu achava irritante. Além disso, fiquei orgulhoso do jogo”. (ROBINETT, 2003, p. XVII).

<sup>44</sup> “Self-reflexivity does not depend on a specific medium, period, or genre. There has been self-reflexivity early in the history of literature and the media in drama, narrative literature, and film, and thus it is not altogether surprising to find it in computer games as well. It occurs rather early in the history of the computer game in the late 1970s and early 1980s. Hence, one can hardly consider it an effect of maturity of the medium as it has been claimed for other media.”

comportamento de outras formas expressivas como visto anteriormente. Tomando a *incurstabilidade* como uma qualidade do jogo como ação, a relação memória-tela ou *déjà vu* como alteração do estado do jogo a partir da ação, se torna essencial para entender essa questão da auto-reflexividade em jogos as ações dos próprios jogadores.

Como vimos anteriormente, o ato de estimular memórias nostálgicas aparecem com o intuito de estimular quem joga a refletirem sobre suas próprias memórias, por meio de imagens e/ou signos memorativos que permitem essa reflexão de um passado que não é possível ser restaurado como um todo. Ou ainda, as próprias práticas configurativas que determinam a “situação do jogo como uma combinação de fins, meios, regras, equipamentos e ação manipuladora”. (ESKELINEN, 2001). Esses apontamentos vindos dos *games studies* nos aproximam cada vez mais de uma qualidade imagética do jogo como ação, onde a *incurstabilidade* também possui sua propriedade de pedir por ação em função da reflexividade do jogo presente na tecnocultura gamer. Há uma experiência em meio aos jogos digitais pautada não somente pelas lógicas do vídeo, mas por comportamentos expressivos de outras ambiências culturais e técnicas. O jogo constitui-se assim, como um potente objeto cultural que além de produzir e ser produtor da tecnocultura audiovisual contemporânea, se permite fazer referência a si mesmo e ser pensado arqueologicamente.

## 5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A primeira (e mais importante) coisa a saber sobre os jogos é que eles são focados no jogar. Diferente de literatura e filmes, os quais estão focados na história, nos jogos tudo gira em torno do jogar e da experiência do jogador. Os designers de jogos estão muito menos interessados em contar histórias do que em criar uma estrutura convincente para jogar. (PEARCE, 2004 apud SANTAELLA; FEITOZA *et al.* 2009, p. 8).

Como visto até o momento, a presente dissertação se propõe a refletir sobre a incrustabilidade como característica *durante* atualizada em jogos, através de jogos dentro de jogos tanto em uma ideia literal quanto memorial. É importante ter em mente que, a partir desta qualidade que julgamos interessante em meio aos jogos digitais, é possível pensar os elementos presentes no empírico que produzem esse tipo de incrustabilidade, para percebermos como tais elementos atuam nas lógicas operativa do jogo. Mas de que modo se dá essa mecânica da incrustabilidade em jogos? Como se dá esse tipo de incrustabilidade que revela outras características que vão além do jogo jogável dentro de si? O que é o jogo dentro do jogo acontecendo naquela ambiência?

Para dar conta desses questionamentos e da complexidade do nosso objeto de pesquisa, nosso procedimento metodológico se dá através da arqueologia das mídias e em movimentos de escavação e dissecação, a fim produzir camadas a partir das incidências encontradas, proporcionando a criação de mapas para visualizarmos essa qualidade audiovisual presente nos jogos. Aqui, partimos da ideia de uma “teoria do presente” entendida como preocupação em “catalogar o agora antes que se perca” (MANOVICH, 2001): escavar jogos digitais contemporâneos onde eventualmente poderemos perceber vestígios de outros meios como o do cinema, da televisão, entre outros, que possam até representar cronologicamente tempos anteriores aos games, mas que estão sendo atualizados ali. Além da arqueologia das mídias, este trabalho faz uma aproximação do conceito de *archaeogaming* de Andrew Reinhard (2018): uma arqueologia tanto *em e de* jogos digitais. Os jogos digitais são ricos sítios arqueológicos, paisagens e artefatos, e, segundo o autor, “os espaços de jogos mantidos nesses meios também podem ser entendidos arqueologicamente como ambientes digitais construídos contendo sua própria cultura material”<sup>1</sup>. (REINHARD, 2018, p. 2, tradução nossa). Portanto, nós pesquisadores enquanto jogadores coletamos, construímos, destruimos os inimigos, concluímos missões, subimos de nível, desbloqueamos os pontos do mapa: o jogo é paralelo à arqueologia,

---

<sup>1</sup> “As will be described in the following chapters, digital games are archaeological sites, landscapes, and artifacts, and the game-spaces held within those media can also be understood archaeologically as digital built environments containing their own material culture.”

que também é escavar, dissecar, sobre como olhar informações “bagunçadas” e fazer algo com elas. Estamos nos propondo a fazer uma arqueologia *dentro* do próprio *corpus* da pesquisa: jogar o jogo registrando a experiência produzindo vídeos de *gameplays*, *screenshots*, desenhando mapas, para compor a análise. Em função de se ter na presente dissertação um capítulo dedicado à arqueologia e suas ramificações, não tomaremos aqui uma fala repetitiva, saltando para falarmos, então, sobre as escavações e as camadas realizadas em nosso sítio arqueológico do jogo.

### 5.1 Escavações e Camadas

Conforme discutimos anteriormente, sabemos que a arqueologia das mídias geralmente está relacionada à “redescoberta das camadas culturais e tecnológicas da mídia anterior”. (ERNST, 2011, p. 239). A arqueologia das mídias é, portanto, um método e uma estética de uma prática da crítica da mídia, quase que uma engenharia reversa epistemológica do mesmo modo que uma “percepção dos momentos em que a própria mídia se torna ‘arqueóloga ativa do conhecimento’”. (ERNST, 2011, p. 239). Para realizar o agir arqueológico, desse modo, não basta apenas vaguear pela superfície: é preciso escavar para perceber o que há por “debaixo das camadas” que compõe o terreno/objeto, sejam elas relacionadas a temporalidade, estética ou maquiúica, sempre pensando no solo onde se escava.

A arqueologia da mídia, entendida como uma análise das configurações epistemológicas (tanto mecânicas quanto lógicas), não busca simplesmente uma redenção dos meios esquecidos ou mal interpretados do passado, nem se limitou a uma reconstrução dos primórdios pré-históricos brutos da mídia técnica. Em vez de ser uma coleção nostálgica de “mídia morta” do passado, reunida em um gabinete de curiosidades, a arqueologia da mídia é uma ferramenta analítica, um método de analisar e apresentar aspectos da mídia que, de outra forma, escapariam do discurso da história cultural. (ERNST, 2011, p. 240).

Nesse processo, temos nossas incursões realizadas pelo jogo e eventos esquecidos (ou não), ou até então invisíveis em meio aos jogos. Por tratarmos os jogos como mídias detentoras de memória, pensando em uma coalescência do passado com o presente, entende-se que “todas as técnicas para reproduzir mundos existentes e criar artificialmente novos são, em um sentido específico, meios temporais”. (ZIELINSKI, 2006, p. 31). Vimos no capítulo quatro, “*da incrustação à incrustabilidade*”, nossas primeiras escavações mais intuitivas, onde encontramos um jogo sendo jogado dentro de si nos aproximando da ideia de incrustação de Dubois (2004). Isso se deu ao jogarmos os jogos *Diablo III: Reaper of Souls* e *The Witcher 3: Wild Hunt* de maneira mais “livre”, aberta ao que pudesse encontrar e que chamasse a atenção.

Esses primeiros movimentos, e nossa discussão feita anteriormente, progrediu para pensarmos que a incrustação como incrustabilidade é a incrustação do passado no presente – característica durante.

Cortar, colar e substituir, basicamente inventado pela primeira vanguarda no início do século XX, tornaram-se técnicas culturais avançadas. Os computadores representavam uma intervenção mais refinada e mais eficaz nas estruturas do tempo, bem como – como a televisão –, síntese de várias tecnologias existentes em um monomédio. Na internet, **todas as mídias anteriores existem lado a lado**. Eles também continuam a existir independentemente das máquinas e programas em rede e, de tempos em tempos, entram em contato um com o outro. (ZIELINSKI, 2006, p. 31, grifo nosso).

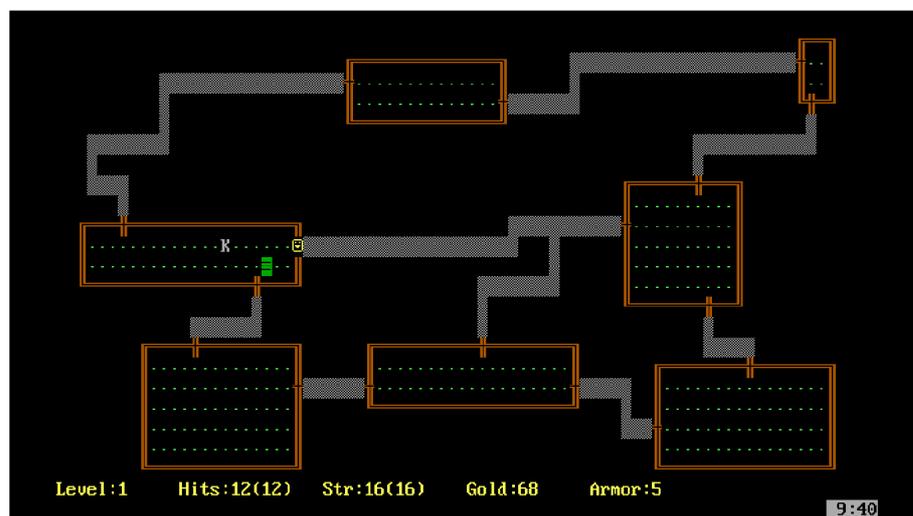
Nos aproximando do que Zielinski (2006) fala acima, começamos perceber em nossas escavações que não havia apenas jogos jogáveis dentro de si: os jogos dentro de jogos começaram a se revelar um universo muito mais amplo ao olharmos para vestígios de outras temporalidades dos jogos, até mesmo num aspecto de tributo ou nostalgia. Parafraseando o autor: ao escavar, temos todos os jogos anteriores lado a lado com o atual, invisíveis ou não, portanto, temos uma maneira específica de olhar o jogo. Ainda para Zielinski (2006, p. 277), “nesse mundo, não somos confrontados com artefatos técnicos individuais, mas com sistemas técnicos construídos com múltiplos elementos e, no sentido exato do termo, com tecnologia”. É neste ponto que passamos a perceber diferentes camadas presentes naquele espaço sintético, com uma qualidade de incrustabilidade tendo características operacionais distintas. Aqui, coletamos essas incidências a partir da escavação e ampliamos para, nesse movimento, criar mapas, conforme trataremos no próximo subcapítulo.

## 5.2 As Escavações se Ampliam: a Criação do Mapa

Nos primeiros movimentos de pré-análise, ainda para a etapa de qualificação do mestrado, foram jogados alguns jogos (*The Witcher 3: Wild Hunt*, *Celeste*, *DOOM* e *Diablo III*) para encontrarmos mais incidências de jogos jogáveis dentro de si para pensarmos essa incrustação. Em determinado estágio das andanças pelo sítio dos jogos que estávamos observando, aos poucos foram se revelando algumas particularidades que poderiam, também, serem consideradas como uma forma de carregar em si outros jogos, inicialmente especulado como um efeito *déjà vu*. Passado o exame de qualificação, ao nos prepararmos para novas incursões nos empíricos para a análise da dissertação, tivemos um problema técnico com o computador, onde no total foi um mês sem poder jogar/analisar. Naturalmente, junto com esse contratempo, vem o desespero do que fazer, além de ser uma oportunidade de colocar mais energia na organização dos capítulos teóricos.

Felizmente, ter ficado sem acesso aos jogos/computador permitiu que se (re)inventasse uma forma criativa de olhar para os vestígios que haviam começado a surgir. Despretensiosamente tendo uma folha em branco em nossa frente, começamos colocando o nosso objeto empírico no centro (no caso, *Diablo* enquanto franquia) e, à moda antiga, linhas daqui e dali foram se desenhando no papel ao começarmos escavar para trás. Nesses movimentos, primeiramente foram aparecendo jogos que antecederam a franquia do empírico e que serviram de inspiração para a sua criação: desde a mecânica, a lógica do jogo, o gênero de jogo<sup>2</sup>, entre outros elementos. Os dois primeiros jogos que adicionamos a esse rascunho no papel, pensando na influência/inspiração para *Diablo*, foram: *Rogue* (1980) e *Gauntlet* (1985).

Figura 24 - *Rogue* (1983)



Fonte: Produzido pela autora.

*Rogue* (Figura 24), um CRPG<sup>3</sup> (*Computer Role-Playing Games*), é um jogo que tem uma grande importância nessas escavações. Lançado em 1983, desenvolvido originalmente em UNIX<sup>4</sup> e depois para MS-DOS<sup>5</sup> por Michael Toy e Glenn Wichman, este jogo surge na época

<sup>2</sup> Importante lembrar que tanto o nosso objeto empírico quanto os jogos que aparecerão em nossos mapas, todos são jogos do gênero de RPG (seja no computador, tabuleiro ou o clássico jogo de interpretações de papéis).

<sup>3</sup> Para a dissertação, o acesso tanto a *Rogue* quanto a *Gauntlet* foi possível por meio de emulador através do site *Internet Archive*. CRPG ou *Computer Role-Playing Game*, é um gênero de jogo inspirado nos tradicionais RPGs de mesa traduzido para o computador. O gênero surge na década de 1970, onde o jogo *Dungeons* foi o precursor do gênero, criado após o RPG de mesa *Dungeons and Dragons*. São jogos que eram jogados como texto apenas em uma máquina mainframe ou UNIX, mesmo que o sistema PLATO oferecesse algumas alternativas gráficas. Hoje, os CRPGs exploram ao máximo os recursos gráficos de alta velocidade dos computadores mais modernos. (Fonte: <https://www.pcmag.com/encyclopedia/term/56612/crpg>).

<sup>4</sup> UNIX é um sistema operacional criado por Kenneth Thompson após um projeto de sistema operacional não ter dado certo. O Unix foi o primeiro sistema a introduzir conceitos muito importantes para SOs como suporte a multiusuários, multitarefas e portabilidade. (TECMUNDO.COM, 2020).

<sup>5</sup> MS-DOS, também conhecido apenas por DOS, é um acrônimo para “sistema operacional de disco da Microsoft” e foi a base dos sistemas Windows até o lançamento do Windows 2000. O DOS coordenava o funcionamento do computador, fazendo uma “ponte” entre o hardware e os aplicativos. (TECMUNDO.COM, 2020).

em que os clássicos RPGs de mesa estavam em alta, onde sua inspiração era a série *Dungeons and Dragons*, com um terreno fértil para o gênero CRPG e/ou RPG para ser explorado. Como bem pontuado por Mussa (2015, p. 4) em seu artigo,

a influência dos jogos de interpretação de papéis (RPG) nos videogames é amplamente difundida, sobretudo no ocidente. Mesmo antes da criação de *Rogue*, outras propostas de simulações computacionais de RPGs deixaram marcas perceptíveis na cultura dos videogames. Parte desta penetração é documentada no trabalho *Dungeons & Desktops* (BARTON, 2008), que relata e apresenta cronologicamente os videogames ocidentais que se inspiraram em jogos não digitais, que usavam fichas, cartões, tabuleiros e peças em forma de heróis e monstros. É possível perceber, neste relato, como esta influência ganha diferentes traços em cada um dos jogos, que por suas vezes influenciam outros game designers, provocando metamorfoses no gênero que Matt Barton chama de “*computer role playing games*”. Podemos dizer que o gênero documentado por Barton é uma linha evolutiva paralela aos *roguelikes*, uma outra espécie com o mesmo ancestral comum.

A reflexão colocada por Mussa (2015) nos auxilia em justificar nossos movimentos arqueológicos em *Diablo* e na construção dos mapas, onde o autor reforça a ideia de que há diferentes traços que incidem nos jogos e dão sentido às características que passamos a observar em cada escavação. A importância de *Rogue*, por exemplo, se dá pela forma de criar ambientes lúdicos: em função da sua mecânica de gerar as masmorras (*dungeons*), onde há uma essência procedural<sup>6</sup> que dura nesse tipo de jogo e que é explorado até hoje, mesmo com o avanço tecnológico no desenvolvimento de jogos. Neste caso, *Rogue* passou a influenciar mais do que ter imitações ou tributos: inaugurou um gênero atribuído pela comunidade de jogadores e desenvolvedores com o nome “*roguelike*”<sup>7</sup>. Conforme traz Mussa (2015, p. 5), “da década de 1980 em diante qualquer jogo que possuísse gráficos com códigos alfanuméricos, fases geradas de forma automatizada, com dificuldade extrema e outras ‘exigências’ incomuns, era enquadrado dentro do movimento lúdico dos *roguelikes*”.

Ou ainda, conforme Barton (2008), *Diablo* é “um *roguelike* nos anos 90”. Com estes aspectos importantes que formam o que é *Rogue* e o que ele proporcionou para o gênero de jogo, além de outras características que apontamos no capítulo de análise, fez com que se tornasse um marco nos primeiros movimentos da criação do nosso mapa. A partir dele, revelaram-se outros jogos, como *Hack* (1982) e *Moria* (1983) por exemplo, os quais fomos descobrindo suas pequenas marcas, visíveis ou não, no que conhecemos de *Diablo* hoje.

<sup>6</sup> Geração procedural, um termo da computação, é a utilização de algoritmos e técnicas para gerar conteúdo. Diz respeito à “geração automática, alcatória ou pseudo-alcatória, de dados, sejam objetos, figuras, sons ou imagens”. É um termo bastante comum para referir-se a produtos visuais, sonoros ou objetos que não afetem a jogabilidade. (CRUZ, 2014, p. 17).

<sup>7</sup> Este termo se caracteriza, principalmente, pela forte herança de conteúdos procedurais que afetam a jogabilidade, ou seja, a maneira como se joga, sejam mapas, itens ou como estão dispostos os inimigos.

Figura 25 - *Gauntlet* (1985)

Fonte: Produzido pela autora.

Já *Gauntlet* (Figura 25), um jogo de arcade/fliperama, lançado pela Atari (Ed Logg) em 1985, surge em nosso mapa pelo estilo de jogo *Hack and Slash*<sup>8</sup>, presente também em *Diablo*. Este é um dos primeiros jogos multiplayer da história dos jogos, podendo ser jogado por até quatro pessoas, praticamente um experimento social para a época. Além de ter inspirado *Diablo* com sua mecânica, encontramos, também, que este é um jogo do gênero *dungeon crawler*: o jogador percorre labirintos, uma espécie de masmorra, com desafios e recompensas, como todo bom jogo de RPG. Porém, aqui se torna uma via de mão dupla, pois além de inspirar o nosso objeto empírico em sua primeira edição do jogo (1996), *Diablo* passou a influenciar no desenvolvimento do jogo *Gauntlet Legends* (1998). O jogo, *Gauntlet*, ainda retorna anos depois em 2014 para os jogos de computadores como um remake do clássico jogo de 1985, lançado na plataforma da Steam<sup>9</sup>. Novamente, surgem mais pistas de que o jogo dentro do jogo não precisa necessariamente ser um jogo jogável. Ele pode estar nas camadas que compõe o jogo, como um tributo, uma nostalgia, uma inspiração para o desenvolvimento de uma espécie de genealogia desse gênero de jogo.

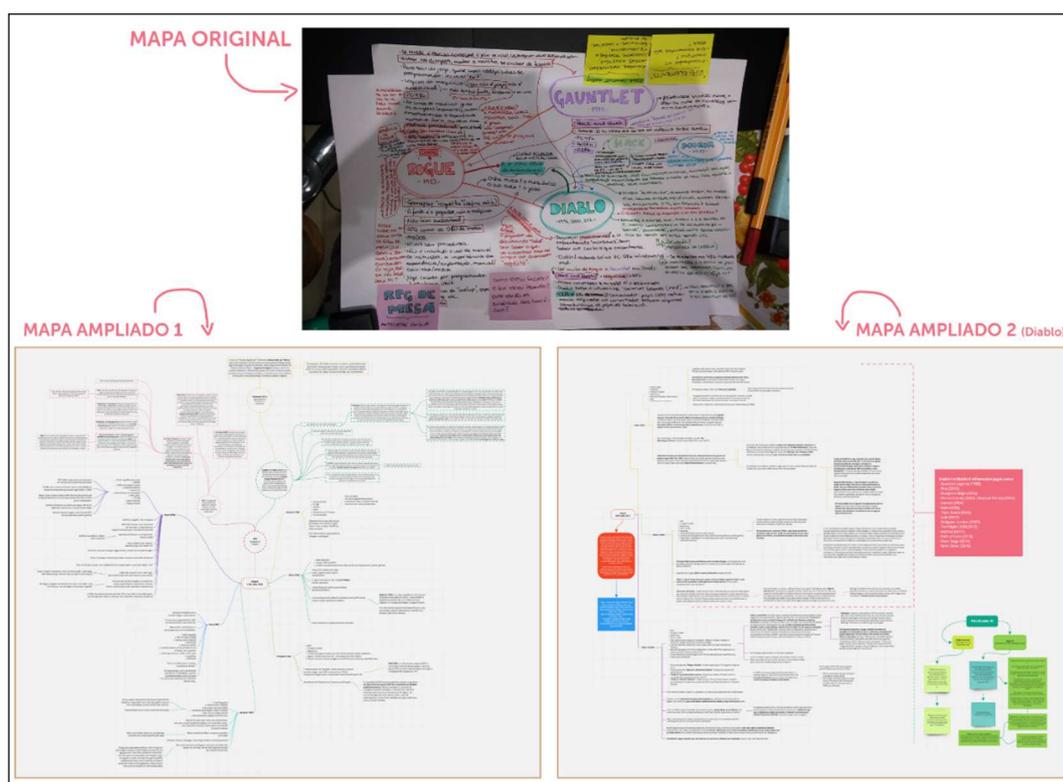
Ao produzirmos os mapas para essa pesquisa, nossos movimentos não seguiram uma ordem linear cronológica e/ou somente histórica. Nossos movimentos escavatórios consistiram em estarmos atentos para todos os lados, bem como para o que estava na superfície e mais profundo: conforme íamos avançando e encontrando artefatos em nosso terreno delimitado

<sup>8</sup> *Hack and slash* é um tipo de mecânica de jogo (gameplay) que enfatiza o combate corpo-a-corpo. É um estilo de jogabilidade que está presente, também, no RPG de mesa – aquele de papel e caneta –, sendo adaptado para os tipos de MUDS, MMORPGs e jogos eletrônicos no geral. (WIKIPEDIA, 2019). De uma maneira menos formal, é uma forma simples de se jogar: matar a próxima horda de monstros sem muito planejamento.

<sup>9</sup> Disponível em <https://www.techtudo.com.br/review/gauntlet.html>.

coerente com o nosso *corpus*, foram sendo postos no papel. Ou seja, escavar para todos os lados se mostrou potente, nos permitindo ampliar nosso espectro e começar a perceber que, na verdade, um jogo pode, sim, ser muitos jogos, mesmo que de forma invisível e/ou indireta. Conforme falamos no capítulo de arqueologia, esse olhar pela lente da arqueologia das mídias e com a prática do *archaeogaming* nos fornecem uma escavação rica para pensarmos para dentro do universo do jogo, acompanhado de afeto e nostalgia que esses jogos carregam.

Figura 26 - Visão macro dos mapas



Fonte: Produzido pela autora.

Essa breve aproximação de nossos primeiros ensaios com os mapas, tem como finalidade justificar o porquê da criação dos mesmos, mostrando a sua importância e o seu poder de abrangência e descobertas enriquecedoras para esta pesquisa enquanto uma arqueogamer. Iniciando no papel em branco, sem saber ao certo o que encontraríamos e, após o avanço e ampliação dos mapas, outros jogos foram aparecendo, até mesmo jogos que não são de computadores, flertando também com a literatura (as obras de J. R. R. Tolkien<sup>10</sup> virtualmente presentes). Cada movimento de escavação que foi sendo realizado, um universo de elementos,

<sup>10</sup> Sobre J. R. R. Tolkien, o que percebemos conforme os mapas iam se desenhando, encontramos a origem desses jogos nas obras do autor, sendo alguns declaradamente inspirados em seus livros ou não. Entendemos, desse modo, que suas obras de alguma maneira se atualizam nesses jogos de RPG, como se fosse uma “virtualidade tolkiana”.

vestígios e artefatos foram se revelando. Discutiremos de maneira mais detalhada cada ponto no capítulo de análise, sendo aqui um espaço para explicarmos como se deu a origem dos mapas visuais: mapa que coloca *Diablo* no centro e se escava para trás; mapa que mergulha apenas no universo de *Diablo*; e pistas para um terceiro mapa de influências a partir de *Diablo* para frente (Figura 26)<sup>11</sup>. Apresentaremos a seguir, as camadas que identificamos a partir dos nossos movimentos com os mapas, tendo no horizonte o nosso problema de pesquisa frente a incrustabilidade de jogos dentro de jogos.

### 5.2.1 As Camadas de Incrustabilidade

Os jogos podem refletir sobre o estado do mundo, mas também fazem parte disso. [...] Falaremos muito sobre jogos, mas acho que será cada vez mais natural falar sobre jogos, e será emocionante ver as possibilidades (e limites) dos jogos como historiadores – já que podemos descobrir as questões de preservação da própria indústria. (HETFELD, 2019)<sup>12</sup>

A partir dessa breve introdução dos movimentos iniciais dos nossos mapas, trataremos um pouco das camadas que identificamos e que iremos trabalhar de forma mais profunda no nosso capítulo de análise. O que realizamos até o momento, foi uma cartografia por escavação tomando a franquia de *Diablo*<sup>13</sup> (Figura 27) como ponto de partida. Nesta cartografia por escavação, imagens, capturas de tela, partidas de jogos gravados em formato de vídeo, documentos, notícias, entre outros recursos, foram sendo arranjados em nossos mapas. A partir dessas escavações é que começam a emergir camadas para entendermos de que forma a incrustabilidade em jogos se apresenta a partir de *Diablo*. Esta é uma maneira de pensarmos uma atitude arqueogamer a partir de uma perspectiva de uma tecnocultura audiovisual, presente nesses jogos e nessas camadas.

---

<sup>11</sup> Voltaremos nestes mapas, onde serão melhores apresentados e detalhados no capítulo de análise.

<sup>12</sup> Trecho da matéria *Games can be our time machines: talking about games, and talking through games*, publicado no site da Eurogamer. (2019).

<sup>13</sup> Em um site comemorativo de *Diablo*, é possível ver uma linha do tempo de sua história e suas memórias para serem lembradas pelos jogadores. É bastante comum o discurso de “reviva os tempos sombrios”, “viva a nostalgia”, “você se lembra”, quando a *Blizzard Inc.* retorna com algo antigo do jogo para o jogo atual. (<https://us.diablo3.com/pt/game/anniversary/>).

Figura 27 - Site comemorativo do *Diablo* onde traz suas memórias, mantendo-as viva



Fonte: Produzido pela autora.

Por mais que tenhamos escolhido um jogo “famoso” (AAA), essas escavações revelam que os que não tiveram tanto holofote assim são de suma importância e carregam marcas que se justificam depois, presentes nos jogos mais atuais. Um depoimento interessante em um post de Andrew Reinhard (2019, tradução e grifo nossos), vai bem neste cerne:

Mas e os outros jogos não-sucesso de bilheteria de setembro de 1997? Eles não são válidos arqueologicamente também? Eles são e merecem tanta atenção quanto seus colegas famosos. As pessoas também trabalharam muito nesses jogos e os jogadores gostaram. Esses jogos podem ser considerados cidades ou vilas, enquanto jogos como *Fallout* são capitais. Mas ainda assim, você não pode contar a história completa de uma cultura apenas de suas capitais. As aldeias satélites também contribuem para a história de um lugar e de seu povo, e geralmente, fornecem novas informações indisponíveis para aqueles focados apenas em áreas massivamente urbanas assentadas. **Visitando jogos antigos pela primeira vez, encontramos as memórias de outras pessoas e criamos novas.**<sup>14</sup>

Avançar em nossas escavações e encontrar essas memórias, de algum modo, é como se estivéssemos acessando esses jogos pela primeira vez, pois cada movimento feito é como se fosse algo novo descoberto. Isso permite uma riqueza para aquela história e cultura no espaço do jogo, que pode ser representado pelas camadas que emergem daqueles espaços, daqueles mapas. Em nosso sítio arqueológico, o que estamos vendo aqui nessas camadas, dessa relação

<sup>14</sup> “But what about the other, non-blockbuster games from September 1997? Aren’t those archaeologically valid, too? They are, and they deserve as much attention as their famous counterparts. People worked hard on these games as well, and players enjoyed them. These games might be considered to be towns or villages while games like *Fallout* are capital cities. But still, you cannot tell the complete story of a culture from its capital cities alone. The satellite villages also contribute to the history of a place and its people, and often provide new information unavailable to those just focused on massively settled urban areas. Visiting old games for the first time, we encounter other people’s memories and make new ones of our own.” Post completo em: <https://berghahnbooks.com/blog/portable-digital-heritage-and-memories-of-place>.

de coalescência de passado e presente, se encontram em três instâncias, podendo alguma se repetir na mesma: algo que está mais na superfície do terreno que estamos escavando, outro que está um nível mais para dentro e um outro que está mais profundo ainda, praticamente no subsolo do nosso sítio arqueológico. Temos como virtual a incrustabilidade nos jogos, a qual compareceu, entre outras coisas, como *déjà vu*, nostalgia, tributo; bem como aspectos mais da ordem da maquinicidade (técnica), como a questão de recursividade, a game *engine*, interface e/ou estética. Desse modo, esboçamos quatro camadas de incrustabilidade:

- a) **Tecnoestética** - estamos inseridos em uma tecnocultura produtora de imagens técnicas (FLUSSER, 1995), bem como em função de nos relacionarmos com telas e uma cultura codificada (MANOVICH, 2001) por meio de nossos computadores. Sendo assim, passamos a interagir com dados que são predominantemente culturais e com os jogos não é diferente: reconhecemos e entendemos que este espaço do jogo carrega a sua própria cultura, seja em elementos gráficos visuais ou indo em direção à camada de codificação de dados, mais informática. A *camada de incrustabilidade tecnoestética* (CITE), é um conjunto de elementos que são da ordem da programação e/ou software do jogo até uma mais visual, da interface e de elementos gráficos;
- b) **Recursiva** - partimos de um jogo traz em si muitos outros jogos, direta ou indiretamente, com um caráter mais fractal: o jogo > dentro do jogo > dentro de inúmeros jogos (um padrão). Desse modo, entendemos que existe uma memória *nos* e *dos* jogos desde uma forma mais literal (jogo jogável), até um caráter memorial deste tipo de incrustabilidade. A *camada de incrustabilidade recursiva* (CIR), portanto, nos possibilita identificar traços físicos da ordem do maquínico que são memoriais, numa ordem da recursividade e do fractal. Esses traços constroem esses espaços dos jogos e nos fornecem dados possíveis de serem analisados e interpretados para melhor entendermos o seu próprio mundo e sua própria cultura;
- c) **Tecnostálgica** - da ordem da nostalgia, do afeto, da retromania, do tributo, a *camada de incrustabilidade tecnostálgica* (CITn), parte de um movimento que nos aproxima do nosso objeto empírico nos trazendo pistas sobre os jogos conterem em si marcas de outros jogos (da franquia ou outros), bem como da cultura de um modo geral para além de um simples “poço nostálgico”;
- d) **Déjà vu** - por existir em meio a nossa tecnocultura uma prática bastante comum de uma mídia citar a outra, por vezes com aspecto de repetição, em alguns casos não teremos a referência da alusão feita, o que possibilita a sensação de já ter vivido aquilo sem lembrar. Sendo encarado como um elemento da tecnocultura audiovisual, o *déjà vu* funciona como

uma espécie de “recordação do presente”. Ao nos aproximarmos de um *efeito déjà vu* como uma qualidade das mídias que opera entre a lembrança e o esquecimento, este nos acompanha ao ingressarmos nos jogos mapeados, assim como em *Diablo*. Portanto, em uma ordem mais tecnocultural, mais profunda (invisível), identificamos em nosso objeto empírico a presença de uma *camada de incrustabilidade déjà vu* (CID).

Se olharmos para a ordem disposta das camadas propostas acima, acreditamos que estamos partindo da superfície para algo mais profundo, onde nesse atravessamento de camadas, poderemos encontrar as respostas das questões que esta pesquisa carrega. Ou ainda, como se fossemos do mais visível (acessível) ao mais invisível (complexo). Ainda que Galloway (2006) reforce o argumento de que seus quadrantes para pensar as ações do jogo não devam ser considerados absolutos, aqui percebemos as nossas camadas em uma configuração distinta (ou atualizada) do que o autor nos apresenta em sua obra. Portanto, inspirados por Galloway (2006), poderíamos pensar que a primeira e a segunda camada podem ser vistas como a mais diegéticas do jogo/máquina, da ordem da narratividade do jogo, onde os gameplays se aproximam. A terceira e quarta camada, de outro modo, podem ser percebidas como mais diegéticas do operador, da ordem mais subjetiva, habitando o lugar imaginário da jogabilidade, atuando na forma dos atos de quem joga. São nessas e por essas camadas que conseguiremos visualizar as apropriações técnicas e estéticas que o jogo se utiliza, somada às especificidades do ato de jogar (ação), para dar a ver a incrustabilidade presente no jogo dentro do jogo. Isso permitiu maior clareza por essa *forma* jogo, reforçando a ideia de que é necessário olharmos mais por essa perspectiva de termos um estado-jogo, com suas propriedades específicas.

O raciocínio que estamos tentando defender nesta dissertação é o seguinte: se o jogo pensa, ele é essa *forma* que possui uma memória e que, portanto, traz todos os jogos anteriores em si (uns mais do que outros, eventualmente). Desse modo, a incrustabilidade que dura no jogo é pensada enquanto memória. Se quiséssemos pensar em uma metáfora visual, nos aproximando da discussão de Dubois (2004), poderia ser uma espécie de *chroma* invisível que provoca uma coisa grudar na outra (um jogo no outro). O processo de escavação, como visto, permitiu que encontrássemos camadas onde essa incrustabilidade se afirma. É nesse processo que começamos a nos movimentar para o capítulo de análise: a partir dos mapas e das camadas que emergiram, passamos a perceber de que maneira que a questão de um estado-jogo, o jogo como uma *forma* que *pensa*, e a incrustabilidade como uma qualidade audiovisual estão aparecendo em nosso *corpus*. Antes, entenderemos quais os procedimentos tomamos, além dos mapas, para realizar a observação no empírico.

[...] em vez de procurar um jogo favorito do passado ou do presente, encontre uma cópia de um jogo que você perdeu, algo pequeno e pouco conhecido. Conecte-o, instale-o e toque. Descobrir esse novo e ao mesmo tempo antigo jogo, será como encontrar um novo, porém antigo sítio arqueológico, algo esquecido, algo novo para você, algo com o qual você irá se tornar familiar ao ponto de compartilhar com outros. O artefato do jogo impulsiona a descoberta e cria uma cultura em torno dele. O jogo se torna um lugar acessível a qualquer pessoa com uma cópia, não importa onde eles estejam no mundo. É uma herança digital portátil.<sup>15</sup> (REINHARD, 2019, tradução nossa).

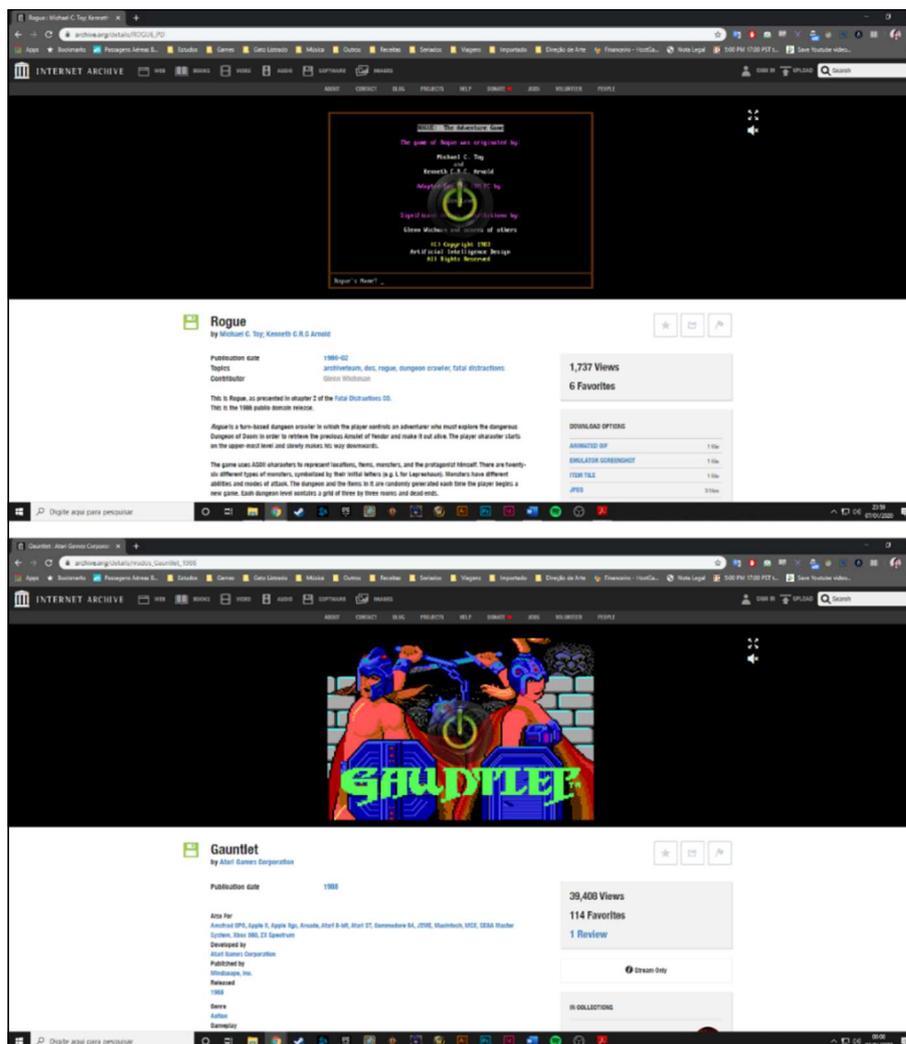
### 5.3 Preparando as Ferramentas: Procedimentos de Análise

Após o trabalho de artesanaria da criação dos mapas, para possibilitar a análise dos empíricos, não basta apenas jogarmos o jogo escolhido. Esse *hardware* que utilizamos não serão os tradicionais consoles de videogames, nem mobile, mas sim o próprio computador de mesa. Não é necessário nenhum artefato físico (CD de instalação e afins) para que o jogo seja executado. Possuímos alguns jogos que foram surgindo conforme construímos os mapas, os quais jogamos para nos familiarizarmos e melhor compreendê-los. Por serem jogos da década de 1980 (especialmente), tivemos acesso a partir de emuladores através do site *Internet Archive*<sup>16</sup> para jogar *Rogue* e *Gauntlet* (Figura 28).

---

<sup>15</sup> “[...] instead of reaching for a favorite game from the past or present, find a copy of a game you missed, something small and under-the-radar. Plug it in, install it, and play. Discovering this new, old game will feel like finding a new, old site, something forgotten, something new to you, something with which you will become familiar and then share with others. The game-artifact drives discovery and creates a culture around it. The game becomes a place accessible to anyone with a copy no matter where they are in the world. It is portable, digital heritage.”

<sup>16</sup> Site: [https://archive.org/details/softwarelibrary\\_msdos\\_games](https://archive.org/details/softwarelibrary_msdos_games).

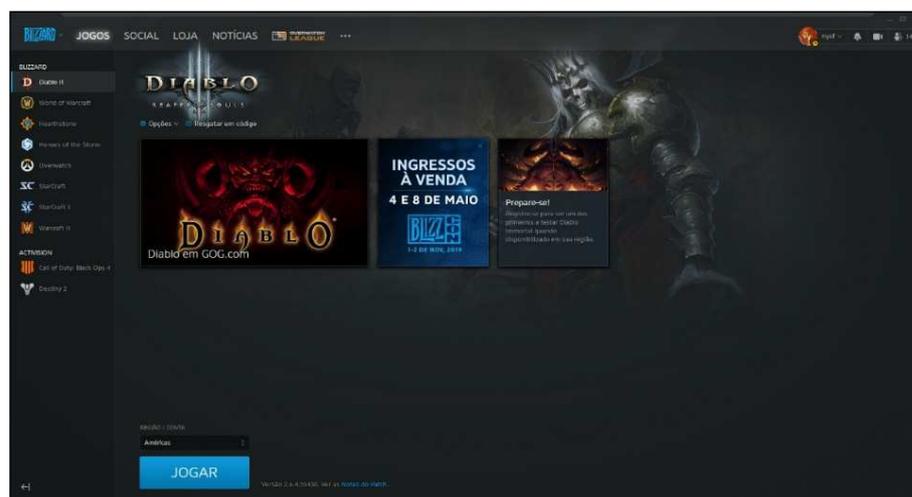
Figura 28 - Site do *Internet Archive* e os jogos *Rogue* e *Gauntlet*

Fonte: Produzido pela autora.

Da franquia de *Diablo*: o primeiro jogo da série foi comprado no site *GOG.com*, baixado e instalado no computador, somente versão digital (nada físico); *Diablo II*, desde 2018 a *Blizzard Inc.* tem disponível em sua loja virtual o jogo, o qual também foi adquirido (versão digital) e instalado na máquina; já *Diablo III*, sendo possível ser comprado pela loja virtual da empresa, é acessado através de uma plataforma (menos *Diablo I* e *Diablo II*), a da *Blizzard Inc.*

chamada de *Battle.net*<sup>17</sup> (Figura 29), a qual guarda os jogos não instalados na nuvem permitindo que você instale em sua máquina quando quiser jogar, ou seja, uma vez instalado temos os arquivos no disco rígido do computador que permitem que os jogos rodem.

Figura 29 - Plataforma *Battle.net*

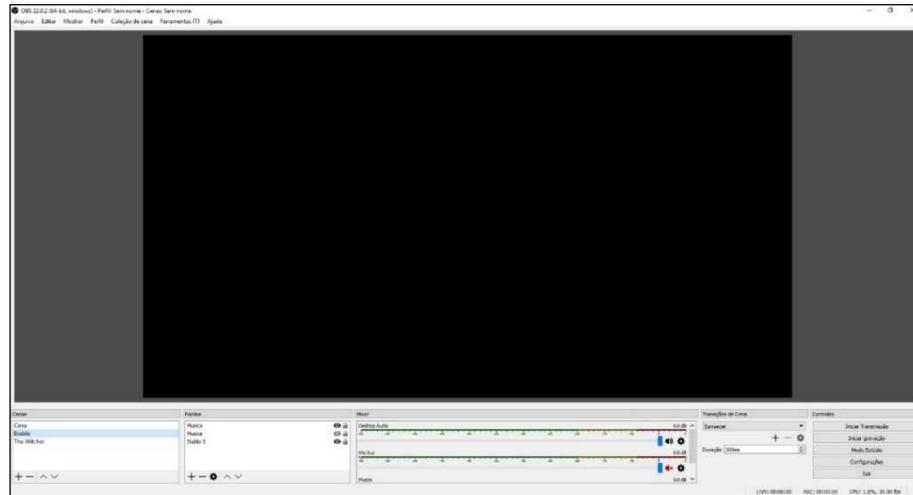


Fonte: Produzido pela autora.

O que fazemos quando apertamos o *play*: a) jogamos primeiro pela diversão e para nos familiarizarmos com o jogo; b) repetimos o jogo como uma arqueóloga para a nossa pesquisa: caminhamos pelo cenário do jogo, paramos, analisamos, capturamos a tela, gravamos os movimentos, como uma arqueogamer que desdobra todos os cantos daquele universo. Como ferramentas para obtermos as imagens dos jogos para fins de análise, utilizaremos como suporte o *Open Broadcaster Software*<sup>18</sup> (*OBS Studio*) para gravar enquanto jogamos, e termos o registro dos movimentos feitos dentro do jogo para escavar e dissecar durante a partida (Figura 30). Do mesmo modo, utilizaremos capturas de imagens das telas dos jogos, não somente como mais um recurso de análise, como também produzimos imagens que irão ilustrar o presente trabalho.

<sup>17</sup> A *Blizzard Entertainment* é uma editora e produtora de jogos digitais americana, tendo sido fundada em 1991. Inicialmente, antes de desenvolver jogos para computador, a empresa criou alguns jogos para as mais diversas plataformas como o *Super Nintendo*, o *Sega Genesis* (*Mega Drive* no Brasil), onde alguns dos jogos desenvolvidos para estes consoles foram: *Rock'n Roll Racing*, *The Lost Vikings*, *Blackthorne* e *The Death and Return of Superman*. Foi a partir de 1994 que a *Blizzard* passou a atuar e ser reconhecida em meio aos jogos de computador. Como parte de seu desenvolvimento, a *Blizzard* oferece o serviço chamado *Battle.net*, onde do mesmo modo que a plataforma da *Steam*, os jogadores podem organizar partidas multiplayer via internet, é possível ter uma lista de amigos, transmitir ao vivo o jogo que está jogando (*gameplay*). Há também a possibilidade de comprar os jogos da empresa e receber atualizações deles. Os jogos mais populares para computador da *Blizzard* são: *Warcraft* (1994), *Diablo* (1996), *StarCraft* (1998), *World of Warcraft* (2004), *Hearthstone* (2014), *Heroes of the Storm* (2015), *Overwatch* (2016).

<sup>18</sup> O *OBS* é um programa de gravação e *streaming* de código aberto, gratuito para *download*, disponível em: <https://obsproject.com/pt-br>.

Figura 30 - Tela do software *OBS*

Fonte: Produzido pela autora.

Para auxiliar na produção de imagens que traduzam nossos movimentos de análise no empírico, utilizaremos os programas do pacote Adobe (*Illustrator* e *Photoshop*) para auxiliar no desenho dos mapas e criação de algumas imagens e/ou composições das telas para ilustrar alguma explicação. A ideia, a partir das imagens produzidas, é criar uma espécie de acervo e disponibilizá-las online, uma forma de preservar a pesquisa realizada.

No arcabouço metodológico, indicamos o nosso agir e revelamos nossas ferramentas para entrarmos nesse sítio arqueológico do jogo dentro do jogo. Isso nos levou a produção de mapas cartoescavatórios, os quais carregam em si artefatos que nos dirão que incrustabilidade é essa presente em *Diablo*. A partir de agora, assumiremos o controle “player 1” e como arqueogamers iniciaremos nossas explorações no empírico através dos movimentos de análise.

## 6 A JORNADA DA ARQUEOGAMER: EXPLORANDO A INCRUSTABILIDADE EM *DIABLO*

Antes de iniciarmos a análise, é importante enfatizarmos o nosso conhecimento sobre a existência de inúmeros outros jogos que tiveram sua contribuição significativa para o desenvolvimento do gênero CRPG, a partir do RPG de mesa *Dungeons and Dragons*. Para esta dissertação, focamos nos jogos que estão relacionados com o nosso objeto empírico, *Diablo*, os quais foram se revelando e nos conduzindo no processo de escavação. Como vimos no capítulo metodológico, os mapas que foram criados nos permitiram visualizar indícios, os quais irão conduzir nossa análise. Assim, buscamos entender como se dá essa incrustabilidade presente nos jogos nas suas diferentes formas de se manifestar, organizadas nas quatro camadas que se mostraram importantes nesses movimentos arqueológicos no empírico e que foram nomeadas como *tecnoestética*, *recursiva*, *tecnostálgica* e de *déjà vu*. Essas quatro camadas foram geradas a partir do movimento de articulação entre a perspectiva da incrustabilidade enquanto memória de um jogo que *pensa*, e o nosso trabalho de arqueogamer moldado/dialogado com a arqueologia das mídias.

Como percebemos anteriormente, em meio aos tensionamentos teóricos, a incrustabilidade em jogos dentro de jogos carrega em si um tipo de DNA específico presente em uma ambiência tecnocultural. Isso nos aproxima cada vez mais de uma qualidade imagética do jogo enquanto ação, onde essa incrustabilidade pode se mostrar atravessada por uma propriedade de pedir por ação. O *archaeogaming*, dentre as explorações e escavações realizadas em nosso sítio arqueológico, nos possibilita pensar na ideia de identificarmos camadas nos games, para assim percebermos de que forma a incrustabilidade se apresenta em diferentes características em nosso *corpus*.

Partindo da ideia de Reinhard (2018), de que o videogame é um sítio arqueológico, do mesmo modo que um sítio arqueológico no “mundo real”, temos um espaço onde existem evidências de atividades anteriores que são preservadas, podendo assim, serem investigadas utilizando métodos de arqueologia. Conforme visto anteriormente, para Reinhard (2018, p. 89, tradução nossa), “sítios arqueológicos são preenchidos por restos de materiais, que podem ser agrupados em conjuntos de dados e interpretados”<sup>1</sup>. Se estamos fazendo um movimento quanto à essa incrustabilidade com um caráter tecnoestético, recursivo, technostálgico e de *déjà vu* em jogos dentro de jogos, podemos realizar um movimento reflexivo quanto a nossa abordagem: ao tratarmos o passado recente e o presente como algo arqueológico, temos, naturalmente, um passado e presente que se misturam em uma constante – coalescem. Trazendo de uma forma mais clara, os videogames ou os jogos digitais,

---

<sup>1</sup> “Archaeological sites are populated by material remains, which can be grouped together into data sets and interpreted.”

ao longo do tempo são corrigidos e modificados, vindo a atender às necessidades sejam de jogadores antigos ou novos. Sendo assim, com o olhar arqueológico, possuímos a oportunidade de reconhecer e descrever os modos de existência de inúmeros objetos, podendo explicar de que maneira se conectam e fluem no espaço do jogo a partir da experiência.

Em meio ao nosso processo de análise com o nosso *corpus*, especialmente a partir dos mapas carto-escavatórios, nos saltaram evidências de que os jogos possuem um espaço e eventos ocorrendo dentro de si, os quais carregam vestígios e influências anteriores a si próprios. Ao nos colocarmos como arqueogamers, tal experiência nos permite explorar um terreno fértil para encontrar as incidências que podem nos dar a ver a incrustabilidade *de* e *em* jogos dentro de jogos. As características de lembrança, nostalgia, tributo e/ou *déjà vu*, presentes na autorreferencialidade em nosso objeto empírico, relacionam-se entre si dentro de seu próprio universo. Ou seja, todo esse sítio arqueológico que o jogo se apresenta é construído e depois reconstruído, estando sempre em um estado de modificação. Cada peça que constitui o jogo e os eventos que ali ocorrem, passam a contribuir para o surgimento de um significado mais amplo daquele ambiente. Portanto, percebemos que todo o registro que será realizado poderá gradualmente transitar de um local para outro, variando de jogo para jogo, assim como “as camadas da atmosfera em transição da Terra para o espaço”.<sup>2</sup> (REINHARD, 2018, p. 93, tradução nossa).

Possuímos a manifestação do código (da ordem da programação/software e da recursividade) envolvido em camadas de incrustabilidade no jogo, um mundo em si que contém um mundo inteiro: o jogo dentro do jogo. Disponemos de um meio que ressalta a si próprio, onde, conforme Chun (2011, p. 195, tradução nossa), “o armazenamento é finito; a memória é ilimitada”<sup>3</sup>. Com isso, podemos ter diversos tipos de lembranças ou (auto) referências de variadas ordens, entre outras tipologias, presentes nos games. Há indícios de que seja possível identificar tipos de incrustabilidade olhando para os jogos dentro de jogos. Nesta análise, podemos perceber que há lembranças ou auto referências presente em todos os jogos, independente da sua época e das mais variadas ordens. Isso reforça a nossa identificação das quatro camadas de incrustabilidade presentes nos jogos dentro de jogos, vistos de maneira mais aprofundada em *Diablo*. Essa exploração de pensar essa incrustabilidade nos jogos, torna ainda mais interessante pensar sobre como os jogos percebem a si mesmos dentro de uma ambiência tecnocultural audiovisual.

---

<sup>2</sup> “The archaeological record gradually transitions from site to other like the layers of the atmosphere transitioning from the Earth to space.”

<sup>3</sup> “Storage is finite; memory is boundless.”

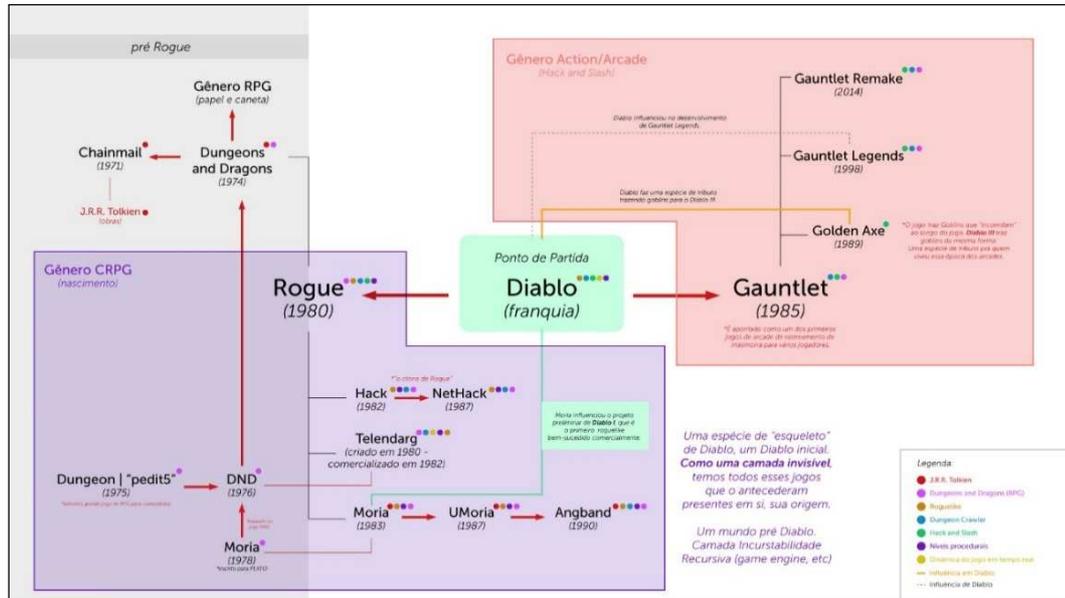
Figura 31 - Tela inicial do jogo *Diablo III: Reaper of Souls*



Fonte: Produzido pela autora.

Em nossas explorações arqueológicas, como observado na descrição da construção dos mapas no capítulo metodológico, a partir das escavações cartográficas, passamos a perceber de que forma a incrustabilidade se apresenta nos jogos, a partir das camadas que foram emergindo desse terreno. O processo de *archaeogaming*, nos permitiu realizarmos uma produção cartográfica sistemática que temos presente nesta dissertação. A cultura presente no jogo nos aponta características latentes de uma determinada “sociedade” presente naquele universo, seja um processo ou algum evento histórico de sua diegese, passado ou presente. Em *Diablo III: Reaper of Souls* (Figura 31), possuímos sítios arqueológicos reais e exemplos de uma herança passada que é inventada dentro de si: ruínas, artefatos antigos para serem encontrados, vestígios de uma cultura material pronta de sua história, lembranças de uma civilização antiga, entre outros.

Ao visitarmos jogos antigos em nossos primeiros movimentos para entendermos nosso objeto empírico, passamos a “encontrar memórias e criamos novas”. (REINHARD, 2019). Mas e quando um jogo antigo “visita” um jogo novo? No momento em que percebemos essas marcas de um jogo de um outro tempo do nosso atual, através de escavações mais intuitivas, realizamos um movimento carto-escavatório, a fim de identificar incidências e/ou características que explicassem tais práticas em meio os jogos. Ao colocarmos *Diablo* no centro de uma folha em branco, aqui passando a ser tratado enquanto franquia, passamos a mapear jogos e elementos dos mesmos, olhando para tudo o que o antecedeu (Figura 32).

Figura 32 - Mapa 1<sup>4</sup>

Fonte: Produzido pela autora.

O mapa acima foi o primeiro que cartografamos, onde por meio dele identificamos que os jogos anteriores à *Diablo* funcionam como uma espécie de esqueleto para a sua origem anos depois. As cores que estamos utilizando nesta imagem, são para nos situarmos da seguinte maneira: a barra cinza clara à esquerda são jogos pré *Rogue*, onde encontramos a origem desse gênero nas obras de J.R.R. Tolkien; a área roxa são jogos do gênero CRPG, uma espécie de sua origem, mostrando influência direta de *Moria* para o desenvolvimento de *Diablo*; já a área num tom salmão sinaliza os jogos do gênero “action/arcade”, ou seja, jogos de fliperama com seu estilo de jogo baseado em *hack and slash*. As demais informações e sinalizações na imagem que produzimos, são para nos indicar as influências entre esses artefatos que foram escavados e suas relações com a franquia de *Diablo*. Nosso *corpus*, no centro do mapa em verde, enquanto uma espécie de fractal, contém em si todos os jogos desse estilo direta ou indiretamente. Conforme fomos escavando, um mapa começou a se abrir inicialmente a partir de uma escavação mais da “ordem da materialidade” (documentos, informações, telas, notícias, trechos jogados eventualmente). A partir desse movimento, jogos anteriores a *Diablo* foram aparecendo, os quais na medida em que íamos investigando se revelavam influentes para o desenvolvimento do nosso objeto empírico posteriormente (mecânicas, lógica do jogo, gênero, entre outras características). Apontamos brevemente no capítulo metodológico, os dois primeiros jogos que surgiram neste nosso movimento, *Rogue* (1980) e *Gauntlet* (1985) – Figura 33.

<sup>4</sup> Com o intuito de proporcionar um melhor entendimento do que estamos observando na pesquisa, disponibilizamos para o leitor um link com o acervo contendo todas as imagens utilizadas e geradas (no caso dos mapas) para a pesquisa. Portanto, para melhor leitura especialmente dos mapas carto-escavatórios, o PDF e todas as imagens que compõem a dissertação estão disponíveis em: [http://camiladeavila.com.br/?page\\_id=168](http://camiladeavila.com.br/?page_id=168).

Figura 33 - *Rogue e Gauntlet*

Fonte: MobyGames.com (2019).

Para nós, enquanto arqueogamers, essa característica de um jogo trazer em si todos os que o antecederam, bem como nossas práticas carto-escavatórias, funcionam como uma maneira de preservar esses espaços dos jogos, a sua cultura, a sua história e, para nossa pesquisa, a sua memória. Retomando o evento comemorativo presente em *Diablo*, nosso marco zero do processo de análise, o caráter de uma incrustabilidade mais memorial se dá pela presença da lembrança de *Diablo I* dentro do *Diablo III* e a possibilidade de “reviver” aquele momento. Este é um caso emblemático para nossa dissertação, onde *Diablo* passa a nos dizer algo sobre essa incrustabilidade, a dizer que ele é uma *forma* que *pensa* não somente por acaso, nos indicando pistas e nos convidando para escavar suas ruínas. Conforme discutido no capítulo sobre o estado-jogo, o jogo é uma mídia dotada de memória, revestido por camadas (ou pele) de uma incrustabilidade que se revela por inúmeras facetas (discutiremos cada camada mais adiante).

Por mais que aqui adotemos a prática de jogar para dar a ver tais camadas dentro dos espaços dos jogos, ao mesmo tempo não podemos ignorar a nossa percepção acerca do espaço dos jogos e os demais recursos que nos auxiliaram para a construção dos mapas. Em sua obra, a autora Yannis Hamilakis (2013) aponta que Henri Bergson havia observado que toda e qualquer percepção é composta de memórias produzidas com base em experiências anteriores, bem como no (re)trabalho mnemônico dessas mesmas experiências: “a percepção nunca é um mero contato da mente com o objeto presente; está impregnada de imagens de memória que a completam como a interpretam”. (BERGSON, 1991 apud HAMILAKIS, 2013, p. 68). Aproximando desse pensamento dos jogos, Reinhard (2019) atenta para o seguinte:

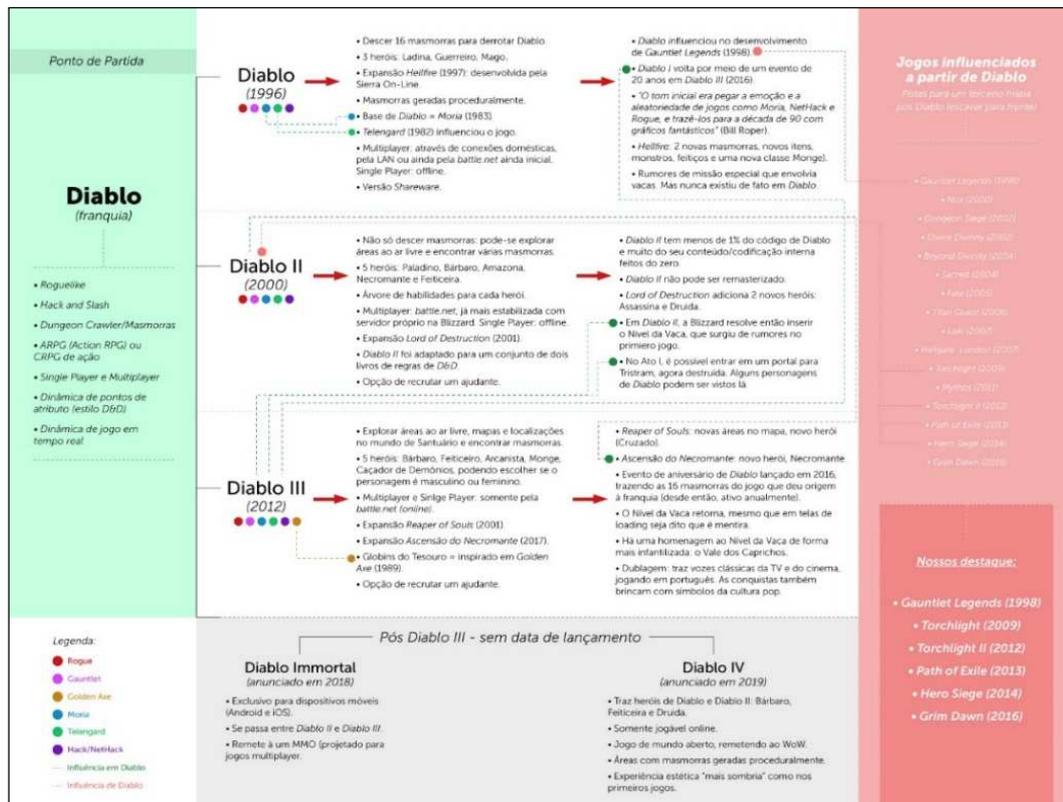
Existem alguns clássicos, todos para Windows/DOS: Oddworld: Abe’s Oddysee, Ultima Online, Fallout. Há também alguns jogos perdidos no tempo: Breath of Fire III, Croc: Legend of the Gobbos, Close Combat: A Bridge Too Far, Panzer General II, Poy Poy e Total Annihilation. Cada um desses jogos é um artefato arqueológico lançado na mídia física. Cada jogo foi criado por uma equipe de pessoas para outras pessoas jogarem. Esses jogos demandavam recursos, tempo e trabalho para serem feitos, além de exigirem recursos, tempo e trabalho dos jogadores para apreciá-los.

Cada jogo tem sua própria biografia e histórico de uso, e essa biografia/histórico é compartilhada por muitas, muitas cópias de cada jogo produzido, cada cópia seguindo sua própria trajetória ao longo do tempo em como foi jogada, por quem e o que aconteceu uma vez o jogo terminou ou depois que a tecnologia progrediu do Windows 95 e do PlayStation 1 para outras plataformas.

Ou seja, não existe percepção que não esteja repleta de memórias, e nossas escavações reforçam isso: percebemos toda uma herança presente ali que formam muitos dos jogos que temos hoje. Todo este movimento se faz importante para que possamos entender a incrustabilidade que estamos observando nos jogos, onde cada artefato encontrado nesse vasto sítio arqueológico carrega em si vestígios não somente materiais, mas temporais e históricos. Para dar sequência às nossas escavações, após entendermos o que antecede nosso objeto empírico, nos aprofundamos mais em *Diablo* a partir do segundo mapa cartografado, o qual se revelam mais intensamente as camadas de incrustabilidade presentes no jogo.

A partir do evento de vinte anos de *Diablo* que encontramos ao jogarmos o game (trazendo *Diablo I* para dentro de *Diablo III*), notamos que ali havia um fenômeno que passou a nos instigar e nortear os caminhos que essa pesquisa viria a tomar. O movimento inicial que adotamos após percebermos esse evento no jogo, de maneira intuitiva, foi tentar entender as marcas de um jogo de outro tempo do nosso atual que explicasse essa prática presente nos jogos. Dando continuidade aos nossos movimentos carto-escavatórios, nosso segundo mapa se dedica ao nosso *corpus* (Figura 34) e, eventualmente, nos fornece pistas para além dele próprio. Nesta imagem abaixo, identificamos todos os jogos já lançados e os que ainda não tem previsão de lançamento da franquia, bem como alguns jogos a partir de *Diablo* que tiveram sua influência. Para cada jogo, listamos características que fomos encontrando, sempre tendo em nosso horizonte a questão da incrustabilidade e as camadas que estavam começando a emergir em nossas escavações. Não apenas pelo tempo cronológico (ou literal) que *Diablo* traz em sua história, que transcende os jogos e encontramos presente em literaturas publicadas do universo do jogo, mas pela ideia mais da ordem memorial: a todo momento estamos observando uma coalescência do passado com o presente dentro da própria franquia.

Figura 34 - Mapa 2



Fonte: Produzido pela autora.

Retornar para a velha *Tristram*, seja através do evento comemorativo ou tão somente vagar pelos mapas do jogo em *Diablo*, é quase como uma viagem no tempo e na origem da sua história: um movimento de lembrança da franquia dentro de si, acompanhado da sensação de já ter vivido aquelas batalhas. O invisível deixa rastros e/ou vestígios, onde a memória não é uma operação de reconhecimento, mas de alteração: são múltiplos tempos que aqui se juntam em uma montagem, em uma incrustabilidade que se faz presente no jogo. Esses elementos que vem se revelando em nossas reflexões e discussões, acabam indo diretamente ao encontro da ideia que apresentamos no capítulo teórico sobre a incrustabilidade: todo jogo passa a ser muitos jogos, intencionalmente ou não, em função de sua cultura.

No caso de *Diablo*, não temos apenas esse evento comemorativo onde localizamos o primeiro jogo da franquia, em uma área específica do jogo em *Diablo III*, conforme explicamos anteriormente. Há um conjunto de fragmentos como marcas visuais, audiovisuais, sonoras, gráficas, personagens que remetem a todo o seu legado (o quanto que o *Diablo I* está no *Diablo II*, onde ambos, por sua vez, estão no *Diablo III*). Este é um jogo que não se permite esquecer, pois a todo momento sempre há elementos sendo atualizados naquele espaço: para o jogador, causa uma sensação de *déjà vu* e de nostalgia, por vezes com caráter de tributo; para o jogo em si provoca um aspecto memorial de

autorreferencialidade, de um meio autoreflexivo e que também presta uma espécie de tributo/homenagem a si próprio. Temos aqui o jogo criando um espaço onde ele mesmo cria a sua memória: o jogo enquanto memento. *Diablo III* se mostra como um jogo o qual quer estar sempre lembrando de si compartilhando os rastros de outros tempos já vividos naquela diegese do jogo (Figura 35). Essas memórias que retornam a si mesmas como um evento ou um jogo dentro do jogo, podemos dizer que se apresentam como uma incrustabilidade.

Figura 35 - Interfaces dos três jogos de *Diablo*<sup>5</sup>



Fonte: Produzido pela autora.

Existe uma experiência observada na presente análise de que os jogos digitais são pautados por inúmeros comportamentos e eventos expressivos incrustados de diversas ordens presentes, também, em outras ambiências culturais e técnicas, como: de uma ordem da nostalgia, do afeto, da retromania, do tributo; de uma ordem mais tecnocultural do *déjà vu*; de uma ordem mais fractal e/ou recursiva; de uma ordem do software, da interface, da estética visual. São pistas que nos indicam a possibilidade de um estado do jogo sendo pensado a partir de camadas que emergem desses nossos

<sup>5</sup> (A) *Diablo I*; (B) *Diablo II*; (C) *Diablo III*.

mapas. O videogame constitui-se como um potente objeto cultural que, além de produzir e ser produtor da tecnocultura audiovisual contemporânea, se permite fazer referência a si mesmo, bem como seus antecessores independente de ser franquia ou não. O que tem se mostrado é que o jogo nos fornece uma qualidade imagética dessa incrustabilidade, atravessada pela propriedade de pedir por ação. É interessante notarmos a possibilidade de colecionar todas as incidências que até aqui apareceram e as que ainda poderão vir a surgir, e visualizar camadas que nos mostrem de que maneira a incrustabilidade se atualiza no jogo, conforme veremos no capítulo seguinte.

Nestas primeiras imersões e por meio dos mapas que construímos, percebemos que a partir de apropriações técnicas e estéticas (vídeo, cinema) somadas às especificidades do ato de jogar (a ação), possuímos uma prática audiovisual a qual consegue puxar os limites de uma incrustabilidade em diferentes ordens. O jogo tensiona o seu próprio meio para nos mostrar que ele pensa, para se afirmar enquanto mídia com suas características próprias, desenvolvendo a sua linguagem e estética através de acionamentos distintos do modo de jogar: uma complexificação do lugar do jogo. Desse modo, nos parece produtivo pensar o jogo como uma *forma* que *pensa*: o jogo como vê a si mesmo, onde não temos apenas imagens, sobreposições, *cutscenes*, mas o jogo como uma *forma* que *pensa* independente do seu dispositivo. Podemos, assim, perceber que esse tipo de incrustabilidade se revela enquanto um sintoma de um jogo que *pensa* quando ele traz em si jogos dentro de jogos, quando se auto referencia, quando coloca em si lembranças e tributos à outros jogos, entre outros aspectos que encontramos nesse percurso.

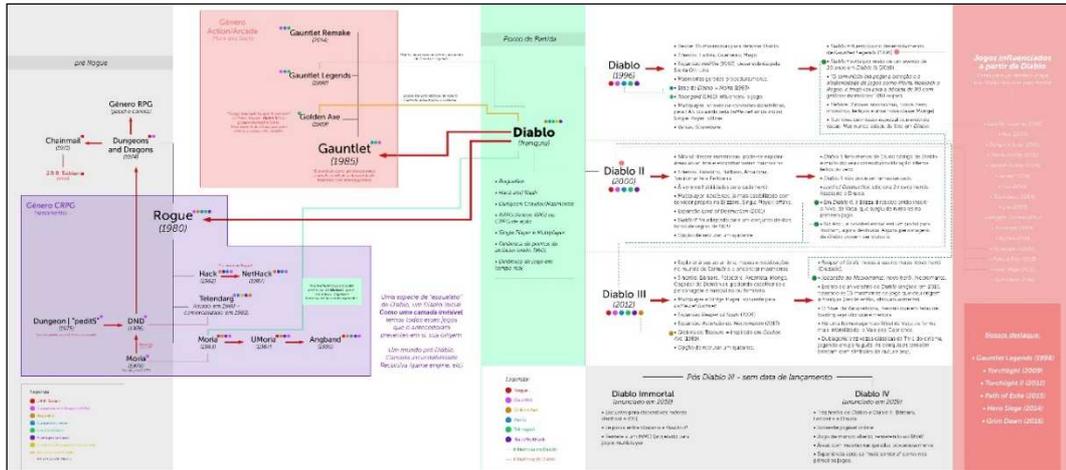
A própria construção dos mapas que realizamos para esta pesquisa já se faz, por si só, uma experiência nostálgica, onde voltamos no tempo e revisitamos os marcos importantes para entendermos o nosso *corpus*. Cada artefato/jogo escavado, carrega a sua cultura em particular a qual se perpetua de forma invisível nos jogos de CRPG atuais. A medida em que fomos revirando e escavando o terreno, pistas das mais variadas ordens foram se revelando e nos fazendo entender como essa incrustabilidade age em meio a esses jogos. A partir destas pistas, trataremos agora das camadas de incrustabilidade que emergiram desses mapas nos jogos dentro de jogos.

## **6.1 As Camadas de Incrustabilidade nos Jogos Dentro de Jogos**

Até o momento, explicamos e apresentamos a construção de nossos mapas a partir de nossos movimentos de escavação para, assim, expor o que começamos a observar nesses jogos e ao que se relaciona ao nosso objeto empírico. Essa escavação permitiu que, deste sítio arqueológico que o jogo se constitui, pudessem emergir camadas que nos digam alguma coisa sobre a incrustabilidade nos jogos dentro de jogos. O primeiro mapa nos mostrou a importância dos jogos mais antigos para o que

temos até hoje presente em *Diablo*, e nos demais jogos do gênero CRPG, nos indicando pistas das mais variadas características de uma incrustabilidade. Ao focarmos em nosso *corpus* no segundo mapa, enxergamos não somente seus antecessores vistos em nossa primeira cartografia, mas também vestígios de um jogo que mantém sua memória viva em si mesmo ao longo dos anos.

Figura 36 - Mapa carto-escavatório



Fonte: Produzido pela autora.

Na imagem acima (Figura 36), organizamos ambos os mapas cartografados em um só, contendo as mesmas informações e marcações, porém com uma leitura mais ampla do que mapeamos: à esquerda uma espécie de “pré *Diablo*”, e à direita somente o nosso objeto empírico com pistas de jogos posteriores. Podemos dizer ao escavarmos, que ambos os mapas foram se revelando em duas ordens: uma escavação mais da ordem da materialidade (documentos, informações, telas, trechos eventualmente jogados, etc.); e uma escavação mais da ordem da temporalidade, onde surge a identificação das camadas. É neste ponto que nossos mapas recebem um outro olhar e uma atualização/configuração, a fim de realçar as camadas que dali emergiram.

Figura 37 - Camadas de Incrustabilidade

CAMADAS DE INCRUSTABILIDADE			
TECNOESTÉTICA	RECURSIVA	TECHNOSTALGIA	DÉJÀ VU
Ordem da programação/software até uma mais visual (interface)	Ordem da recursividade, fractal	Ordem da nostalgia, do afeto, da retromania, do tributo	Ordem da tecnocultura, mais profunda
<ul style="list-style-type: none"> <li>• A <b>mecânica e estilo dos jogos</b> (roguelike, hack and slash, dungeon crawler/retromanias);</li> <li>• A <b>quanto desses jogos jogamos</b>, em sua maioria acessamos <b>sistemas de código aberto</b>, o que permite a crítica e criação de novos ou novos deus, modos;</li> <li>• Em Diablo, por mais que haja uma evolução tecnológica para o desenvolvimento dos jogos, seu visual tenta manter uma mesma linguagem, que não se deixa esquecer. Isso vale ao entrar no evento comemorativo de 20 anos da franquia em Diablo III: a <b>interface "se atualiza"</b> com marcas de elementos visuais que compõe a interface de Diablo I, porém sempre nos lembrando que estamos no Diablo II;</li> <li>• A <b>dinâmica de pontos</b> dos personagens remetendo ao nível de XP de mesa;</li> <li>• Em Diablo III, ao ler o loading para cada cenário que você adentra, é uma forma de anunciar que você está saindo de um espaço e entrando em outro. <b>Isa como se recorrentemente ao jogar Diablo III como incrustantes e ao mesmo tempo incrustadas</b>, não há uma linearidade em função da ordem de jogo, sempre há esse "portal", mesmo que o cenário cenário seja na mesma cidade no portal ao lado;</li> <li>• Os temas recorrentes são: <b>memórias que sempre despertamos</b>, permitindo ao jogador se conectar com memórias, sentimentos, experiências para que possamos entender o seu mundo e sua cultura. <b>Conectar no momento de memórias</b>, marca a conexão para quem jogamos, <b>retromanias, sentimentos, da interface, etc.</b></li> <li>• O criador de Diablo, David Brevik, fez Diablo I rodar em um smartphone. <b>Partido do código-fonte de engenharia reversa</b>. Um jogo originalmente distante de uma era de jogos para smartphones;</li> <li>• No desenvolvimento de Diablo II, governo de entregar o projeto final, foram perdidos todos os arquivos do jogo. Foi mesmo assim, fragmento que cabia um nível em suas máquinas pessoais para poder rodar. Com isso, modo de jogo foi perdido. Em função disso, não é possível mais ser desenvolvido o jogo Diablo;</li> <li>• Em alguns jogos pós Diablo, como Torchlight, Grim Dawn e Hero Siege por exemplo, há <b>rastros visuais na interface, rastros sonoros em suas trilhas</b>, que nos transportam aos jogos da franquia de Diablo;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jogos que vieram antes de Diablo, e origem do CRPG. <b>Torna-se fonte um Diablo "foco" (jogo mais)</b>;</li> <li>• Jogos pós Diablo, passam a ter Diablo contido em si, por se influenciarem a partir do jogo considerado o primeiro. Roguelike que deu certo comercialmente. Ou seja, o aprendiz virá mestre aqui (fractal – um recorte do todo);</li> <li>• As <b>memórias/níveis/itens</b> e o estilo de jogo como <b>gerações/gestões de um afeto recursivo</b>;</li> <li>• Diablo I e Diablo II dentro/condições de Diablo III limitadora da cidade: o quanto de Diablo I está em Diablo II e que, por sua vez, ambos estão em Diablo III;</li> <li>• Diablo, enquanto franquia, para a ser um jogo contido (só os níveis de seu estilo, está por indistintamente, algo mais fractal: o jogo dentro do jogo dentro de números jogos para diablos);</li> <li>• Diablo III, ao trazer Diablo I no evento comemorativo, funciona como um auto-emulador (um fractal);</li> <li>• Diablo como um "roguelike dos anos 90"</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Goblins de Gauntlet e Golden Axe como <b>tributo</b> presentes no Diablo I;</li> <li>• Diablo I dentro do Diablo III em evento comemorativo, com <b>aspecto nostálgico</b> declarado pelos desenvolvedores (aquele, um jogo jogável);</li> <li>• Nível da vaca, originado de uma pasta do Diablo I, se concretiza no Diablo II e se mantém em Diablo III – mas no <b>aspecto de afeto/tributo</b> – seguem alimentando o mito que não é bem mais;</li> <li>• <b>Jogar Diablo III em português</b> possui uma <b>experiência de nostalgia/tributo</b> com fontes que marcaram a TV e o cinema, como: <b>Masao Ranno (Mumm Rai, Julio Cesar Barreto), Homer Simpson, Carlos Seld, Deju Madrugal, entre outros</b>;</li> <li>• A preservação e acesso aos jogos anteriores a Diablo (Rogue, Hack, Moria, Temerand, Gauntlet, Golden Axe, etc.), da década de 80 e 90, a partir de emuladores, não é exatamente o mesmo jogo, a mesma experiência, mas é como se fosse, <b>uma tentativa de "rever" aquilo</b>;</li> <li>• A construção dos nossos mapas é uma <b>experiência nostálgica</b> para entender o espaço;</li> <li>• Há um nível em Diablo II chamado "vale dos Caprichos" que se dá a partir da morte do Goblin arco-íris. Ao acessar o portal aberto, você entra num mundo colorido e interativo (com mapas de desenhos infantis), onde os monstros são ursinhos de pelúcia e unicórnios. Este nível é uma <b>homenagem/tributo</b> direto ao nível da vaca;</li> <li>• A partir do momento em que a interface de Diablo III se altera ao entrarmos em Diablo I dentro de si, é uma espécie de <b>technostalgia</b>: faz um jogo atual parecer velho – o objeto/jogo se torna sua própria memória (restaurado e refeito);</li> <li>• O criador de Diablo, David Brevik, fez Diablo I rodar em um smartphone. <b>Partido do código-fonte de engenharia reversa</b>. Um jogo originalmente distante de uma era de jogos para smartphones. Poderíamos, talvez, enquadrar também como uma retromania(?);</li> <li>• O anúncio de Diablo IV novo jogo, <b>é declaradamente um retorno aos dois primeiros jogos da franquia</b> (originalmente Diablo II, mesmo que seja possível de jogabilidade inferior, mais atual. É um retorno às origens, às clássicos heróis da franquia (Barbarian, Rogue and Druid));</li> <li>• A existência de Diablo I em Diablo III;</li> <li>• A <b>dinâmica de pontos</b> dos personagens remetendo às fichas de RPG de mesa;</li> <li>• Diablo e todas as relações com o passado e presente de jogos anteriores (CRPG);</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jogos que vieram antes de Diablo, e origem do CRPG. <b>Torna-se fonte um Diablo "foco" (jogo mais)</b>, cada jogabilidade escavado para a sua pesquisa, crítica e sua cultura particular e que se replica/repetitiva de forma inovadora nos jogos de CRPG atuais (a demagogia de já ter experimentado ou visto seu avô, mesmo sem ter jogado);</li> <li>• J.R.R. Tolkien atravessando todos os jogos desse gênero, se atualizando explicitamente ou não no jogo;</li> <li>• Diablo I e Diablo II dentro/condições de Diablo III limitadora da cidade: o quanto de Diablo I está em Diablo II e que, por sua vez, ambos estão em Diablo III;</li> <li>• O jogo, possuindo seus áudios arqueológicos reais, contém sua <b>herança passada</b> dentro de si: ruínas, artefatos antigos para serem encontrados, vestígios de uma cultura material própria de sua própria história, lembrança de uma civilização antiga, etc. <b>O jogo atualiza suas próprias memórias</b> nos pequenos detalhes que o compõe, pensando em "sua própria tecnocultura". O jogo enquanto momento;</li> <li>• Ao acessar as memórias de Diablo I dentro de Diablo II (ao entrar no jogo) e de Diablo II dentro de Diablo III (ao entrar no jogo), há uma conexão com memórias, sentimentos, experiências para que possamos entender o seu mundo e sua cultura. <b>Conectar no momento de memórias</b>, marca a conexão para quem jogamos, <b>retromanias, sentimentos, da interface, etc.</b></li> <li>• O nível da vaca como uma "engenharia reversa de déjà vu";</li> <li>• Jogos pós Diablo e a sensação de já ter jogado algo antigo;</li> </ul>

Fonte: Produzido pela autora.

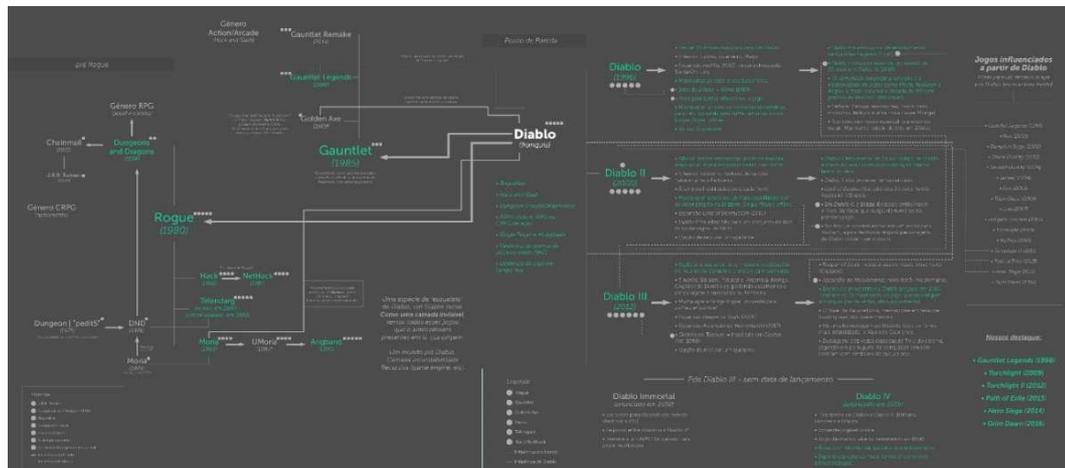
A tabela<sup>6</sup> que criamos acima (Figura 37), organiza os “artefatos” que fomos coletando em nosso sítio arqueológico, onde catalogamos os mesmos conforme suas respectivas camadas de incrustabilidade. Um material proveniente de uma ida à campo para explorarmos as ruínas destes jogos no detalhe, que serve de apoio para apresentarmos cada camada e suas particularidades. Nosso objeto empírico, visto pelos mapas, nos leva a refletir sobre o fato de que uma imagem serve para pensar uma ideia, também serve para pensar outra. Desse modo, algumas características dessa incrustabilidade nos jogos poderá estar transitando em mais de uma de nossas quatro camadas, fragmentos que quase possuem uma vida dupla, como veremos a partir de agora. É importante lembrarmos, também, que a ideia de camada que estamos trabalhando é uma proposta para pensarmos as marcas que estão mais na ordem da superfície ao que está mais profundo.

<sup>6</sup> Conforme apontamos no início do capítulo em nota de rodapé, a tabela se encontra no link que disponibilizamos anteriormente em versão maior para dar leitura.

### 6.1.1 Tecnoestética

Vivemos em uma tecnocultura produtora de imagens técnicas (FLUSSER, 1995), as quais possuem a função de mediar as relações entre o homem e o mundo, carregando traços de diferentes devires. Portanto, é muito comum nos relacionarmos com telas e uma cultura codificada (MANOVICH, 2001) por meio de nossos computadores até mesmo smartphones: passamos a interagir com dados que são predominantemente culturais. Com os jogos não é diferente, ainda mais ao adotarmos a perspectiva do *archaeogmaing* onde reconhecemos e entendemos este espaço do jogo como sendo um mundo onde há a sua própria cultura, seja em elementos gráficos visuais ou indo em direção à camada de codificação de dados, mais informática. O que aqui chamamos de *camada de incrustabilidade tecnoestética* (CITE), é um conjunto de elementos que são da ordem da programação e/ou software do jogo até uma mais visual, da interface e de elementos gráficos. A partir dos mapas que foram sendo construídos, conseguimos identificar alguns aspectos formadores desta camada, onde os referentes à tecnoestética são os pontos em verde no mapa abaixo (Figura 38).

Figura 38 - Camada de Incrustabilidade Tecnoestética (CITE)



Fonte: Produzido pela autora.

Lançado em 1996, inicialmente desenvolvido pela *Blizzard North* e *Blizzard Inc*<sup>7</sup>, *Diablo*<sup>8</sup> (Figura 39) é comumente descrito enquanto um CRPG de ação. O jogo se passa no reino fictício de *Khanduras*, situado no reino mortal, onde o jogador assume o controle de um herói para libertar o mundo de *Diablo*, o Senhor do Terror, que atravessa em toda sua narrativa por entre a franquia. Mantendo a tradição dos jogos de CRPG que o antecederam, sob a cidade dos incidentes

<sup>7</sup> Site da empresa: <https://www.blizzard.com/en-us/>. Após o encerramento do estúdio da Blizzard North em 2005, a *Blizzard Inc.* dá continuidade e assume a franquia.

<sup>8</sup> Sobre o primeiro jogo da franquia: [https://diablo.fandom.com/wiki/Diablo\\_\(Game\)](https://diablo.fandom.com/wiki/Diablo_(Game)).

que ocorrem no jogo denominada *Tristram*, o jogador deve percorrer dezesseis níveis de masmorra que são geradas aleatoriamente (procedural), até chegar no inferno para enfrentar *Diablo*. São disponibilizadas três classes de heróis jogáveis: a Ladina, o Guerreiro e o Mago. Os jogadores recebem missões e/ou objetivos a serem cumpridos, sejam elas para o avanço da história ou missões paralelas e opcionais que ajudam no desenvolvimento do personagem (subir de nível pelo ganho de experiência, por exemplo). É possível jogar no modo *single-player* (jogar sozinho contra a máquina, offline) ou multiplayer (você e outros jogadores na mesma partida, através de conexões domésticas, LAN ou pela *Battlet.net*<sup>9</sup> – esta ainda dando seus primeiros passos).

Em 1997, um ano após o seu lançamento, *Hellfire* surge como uma expansão para *Diablo*, porém esta não foi desenvolvida pela *Blizzard*: a expansão foi publicada pela empresa *Sierra On-Line* e desenvolvida pela *Synergistic Software*. (BARTON, 2008). *Hellfire* adiciona em *Diablo* duas novas masmorras, novos itens, monstros, feitiços e uma nova classe de herói: o Monge. Algo que nos chamou a atenção ao longo do processo da pesquisa, foi no ato em que adquirimos o primeiro jogo da franquia: *Diablo* não é vendido no site da *Blizzard*, como os demais jogos. É possível comprar o jogo, caso a opção não seja piratear via Torrent, através do site *GOG.com*<sup>10</sup>, onde o jogo já vem com a expansão *Hellfire*. Esta foi uma parceria que a *Blizzard* fez com o site para “trazer de volta do inferno um dos maiores clássicos do mundo dos games”<sup>11</sup>.

Figura 39 - *Diablo* (1996)



Fonte: Produzido pela autora.

<sup>9</sup> A partir da precária existência de serviços para jogos online, a Blizzard resolve lançar seu próprio serviço com *Diablo*: a *Battle.net*, escrito por Mike O'Brien.

<sup>10</sup> Para essa pesquisa, adquirimos o primeiro jogo da franquia através do site que o comercializa, GOG.com. <https://www.gog.com/game/diablo>.

<sup>11</sup> Fonte: <https://canaltech.com.br/jogos-para-pc/-134377/>.

Alguns dos jogos que aparecem em nosso primeiro mapa, são declaradamente influências diretas para o desenvolvimento do primeiro jogo da franquia de *Diablo*, como por exemplo: a base do jogo é inspirada em *Moria* (1983), bem como traz a comercialização de itens para aprimorar o jogo que *Moria* inaugura em sua época (*Town Level*); o estilo *roguelike* e as *dungeons crawlers* de *Rogue* (1980) aparecem de maneira aprimorada, proporcionando que *Diablo* receba o título de “um *roguelike* nos anos 90” (BARTON, 2008, p. 319); a adição de uma dinâmica de jogo em tempo real sob influência do jogo *Telengard* (1982). Encontramos estes indícios, também, em um artigo publicado no site *Eurogamer*, escrito por Oli Welsh (2016, tradução nossa), que aponta o seguinte: “David Brevik, junto com os irmãos Max e Erich Schaefer, brincava com a ideia do jogo há anos: um jogo de role-playing sombrio e gótico com masmorras geradas proceduralmente, influenciado fortemente por *Rogue*, *Nethack* e outros antigos *roguelikes*”<sup>12</sup>. Assim como a maioria de seus antecessores, inicialmente *Diablo* era previsto para ser um jogo baseado em turnos, mas a partir da parceria com a *Blizzard Inc.*, embalado com o sucesso do primeiro *Warcraft*<sup>13</sup>, foi insistido para que o jogo rodasse em tempo real. Jogar em uma dinâmica de tempo real consiste em apontar e clicar, o personagem se movimenta e começa a bater em alguma criatura, assim como os monstros batem no personagem mesmo que ele fique parado (ninguém espera por ninguém). Para os jogos posteriores de RPG de ação, essa é uma preciosa e importante contribuição em que *Diablo* foi pioneiro, em uma época em que muitos acreditavam que “os RPGs estavam mortos”.

O desenvolvimento de *Diablo* passou a influenciar novos jogos, como por exemplo *Gauntlet Legends*, lançado em 1998. Além de outros jogos surgirem em função do sucesso de *Diablo*, em 2000 a empresa lança a continuação da franquia: *Diablo II*<sup>14</sup> (Figura 40). O jogo é atravessado pelo mesmo arco histórico, mas apresenta novidades, como por exemplo não ter somente masmorras geradas proceduralmente, conta também com a possibilidade de explorar áreas ao ar livre e, por consequência, encontrar inúmeras masmorras.

---

<sup>12</sup> “Brevik, along with the brothers Max and Erich Schaefer, had been fooling around with the idea for the game for years: a dark, Gothic role-playing game with procedurally generated dungeons, influenced heavily by *Rogue*, *Nethack* and the other early *roguelikes*”. (EUROGAMER.COM, 2016). Outra declaração, agora de Bill Roper, é de que “o argumento inicial da equipe, em poucas palavras, era pegar a emoção e a aleatoriedade de jogos como *Moria*, *Nethack* e *Rogue*, e trazê-los para a década de 1990 com gráficos e sons fantásticos”. ([https://en.wikipedia.org/wiki/Diablo\\_\(video\\_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Diablo_(video_game))).

<sup>13</sup> *Warcraft* é uma série de jogos de estratégia em tempo real, posteriormente vindo a ser um jogo de MMORPG, desenvolvido pela *Blizzard Entertainment* e tendo seu primeiro lançamento em 1994. Na *BlizzCon* 2018, a empresa anunciou uma remasterização de *Warcraft III*, denominada *Warcraft III: reforged*, trazendo personagens e gráficos remodelados.

<sup>14</sup> *Diablo II* também foi adaptado para um conjunto de dois livros de regras de D&D. (MOBYGAMES.COM, 2000).

Figura 40 - *Diablo II* (2000)

Fonte: Produzido pela autora.

Partindo dos jogos anteriores ao nosso objeto empírico, apontados no primeiro mapa cartografado, a primeira característica que nos chama a atenção é quanto à mecânica e ao estilo desses jogos. Originários de uma década em que a tecnologia não era tão desenvolvida quanto a que temos hoje, ainda assim jogos como *Rogue* e seus clones, indo até os jogos de arcade como *Gauntlet*, foram de grande importância ao trazerem e serem pioneiros de mecanismos de jogos que são utilizados até hoje: *roguelike*, *hack and slash* e as *dungeons crawlers*. Jogos *roguelike* são caracterizados por gerarem níveis e/ou masmorras de forma aleatória (também dito como as *dungeons crawlers*). Já jogos estilo *hack and slash* possuem a premissa de não pensarmos muito sobre o que fazer, e sim ir batendo e eliminando as hordas de inimigos que surgirem pelo caminho. Neste caso, *Diablo* se apropria (incrusta) tecnicamente destes recursos para construir a sua jogabilidade, também por beber da mesma fonte do gênero de seus antepassados (RPG). A forma que optamos em representar de maneira mais visual o que encontramos no espaço do jogo, é a representação dos mapas dos jogos em si sobre a tela, que mostram/revelam uma espécie de labirinto conforme nos deslocamos, dando forma à esses níveis/masmorras (Figura 41). Porém, representar visualmente o estilo *hack and slash* só é possível de maneira animada, o qual disponibilizamos online<sup>15</sup> com outros materiais da pesquisa. Por conta de carregar tais vestígios deste jogar, e estes terem sido identificados em nossos movimentos escavatórios, o jogo se torna uma forma de distinguirmos determinadas configurações técnicas mais rudimentares (de

<sup>15</sup> Para fins de reforço, disponível no endereço: [http://camiladeavila.com.br/?page\\_id=168](http://camiladeavila.com.br/?page_id=168).

um outro tempo) – indo da programação dos jogos até o estilo gráfico. Isso possibilita o funcionamento da camada computacional (MANOVICH, 2001) da tecnocultura a qual estamos explorando enquanto arqueogamers.

Figura 41 - Estilo *Roguelike*: descobrir salas/níveis que são gerados proceduralmente



Fonte: Produzido pela autora.

Conforme observamos pela perspectiva de Manovich (2006) anteriormente (Capítulo 3.2), entendemos que toda imagem que é produzida pelo computador passa a dialogar com outros objetos culturais imagéticos, incluindo nesta lista os códigos que dialogam com outros códigos informáticos. O fato desses jogos iniciais, que foram sendo apontados em nossas escavações, em sua maioria possuírem sistemas de código aberto (*open source*), permitiu que fossem tendo suas réplicas e criação de novos jogos, ou clones de si mesmo. Uma espécie de ensaios de uma prática e cultura de modding. Dos jogos que encontramos, *Moria*, *Hack*, *NetHack* e *Angband*, são jogos que são possíveis de ter acesso aos seus códigos em função de serem *open source*.

Essa prática proporcionou que os jogos pudessem ser aprimorados, mesmo que funcionando como uma espécie de clone de sua origem. É uma prática que nos permite reconstruir coisas, ter a chance de aprimorar uma técnica que beneficie à todo um gênero e/ou estilo de jogo. Esta é uma prática cultural que temos presente até hoje, como por exemplo *DOOM*, um jogo que consolidou tal recurso em meio aos jogos e por toda sua comunidade. Por

mais que o nosso objeto empírico não seja um jogo que tenha disponível o seu código, essa cultura do código aberto sem dúvida foi aproveitada para o seu desenvolvimento. Também encontramos algumas incidências quanto ao primeiro jogo da franquia (Figura 42): a) é possível jogar *Diablo* original através de qualquer navegador de web<sup>16</sup>, inteiramente online, o qual foi desenvolvido baseado no código fonte reconstruído por *GalaXyHaXz* que passou a disponibilizar o código no *GitHub*<sup>17</sup> como código aberto. Além disso, eles direcionam para o site GOG.com para caso você queira adquirir o jogo. Esta versão do navegador, é uma versão *shareware* gratuita; b) um dos criadores de *Diablo*, David Brevik, em dezembro de 2019 publicou em sua conta do Twitter o jogo original rodando em um smartphone, a partir de seu código fonte e engenharia reversa. Ou seja, um jogo de 1996, uma época que nem se imagina os telefones<sup>18</sup> que teríamos hoje em dia, tão pouco desenvolvido pensando nessa tecnologia; c) recentemente, uma versão não oficial de *Diablo*, o primeiro jogo da franquia, foi desenvolvida a partir do código obtido através da engenharia reversa do jogo original e está disponível para o *Nintendo Switch*<sup>19</sup> – o único jogo oficialmente lançado para este console é *Diablo III*.

---

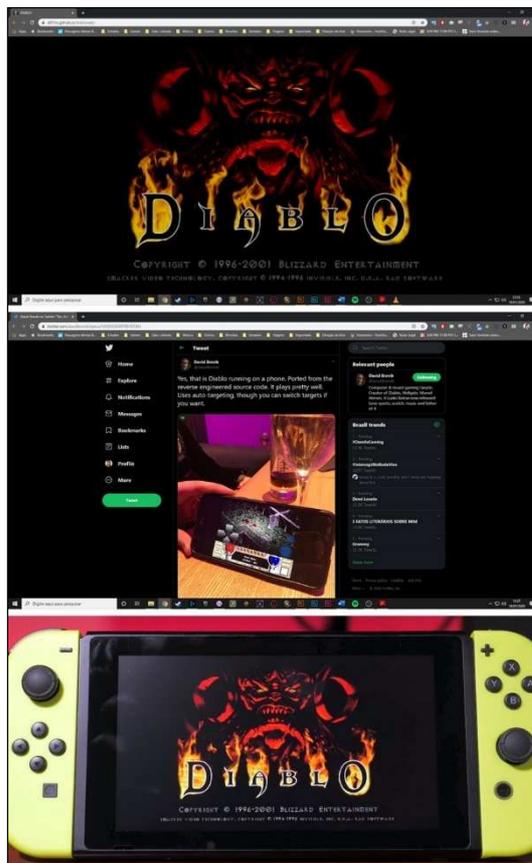
<sup>16</sup> Site: <https://d07riv.github.io/diablweb/>.

<sup>17</sup> Site: <https://github.com/lantus/devilution-nx>

<sup>18</sup> No evento da *BlizzCon* de 2018, a Blizzard anunciou o jogo *Diablo Immortal*, o primeiro jogo da franquia que será lançado exclusivamente para dispositivos móveis.

<sup>19</sup> Disponível no endereço: <https://www.notebookcheck.net/The-original-Diablo-hits-Nintendo-Switch-but-as-an-unofficial-port.426838.0.html>

Figura 42 - *Diablo* no navegador, no smartphone e no *Nintendo Switch*



Fonte: Produzido pela autora.

No caso de *Diablo* estar rodando em um smartphone, o fato nos chamou a atenção não somente pelo jogo de 1996 estar dentro de um telefone (uma prática que não é de sua época de origem), mas em função do código permitir que possamos reconstruir coisas, como vimos no capítulo do estado-jogo ao tratarmos de uma cultura de código aberto. (GALLOWAY, 2012). Entendemos a importância significativa de se ter acesso a códigos e toda a sua modularidade para que possamos construir e reconstruir espaços, mundos e culturas, um código enquanto um artifício comunicativo como qualquer outro. (GALLOWAY, 2012). Porém, nem sempre o acesso à códigos se faz possível, pelo menos para o segundo jogo da franquia: *Diablo II* tem menos de 1% do código original de *Diablo* e muito de seu conteúdo e codificação interna tiveram que ser feitos do zero. Publicado em novembro de 2019 no site *Gamespot*<sup>20</sup>, escrito por Eddie Makuch, a matéria traz à tona como que *Diablo II* foi quase perdido e porque, em função disso, uma remasterização do jogo é menos provável. Na 11ª hora de desenvolvimento do jogo, conforme os desenvolvedores Erich e Max Schaefer (2019, tradução nossa), todo o backup do código-fonte e dos ativos do jogo foram

<sup>20</sup> Matéria disponível em: <https://www.gamespot.com/articles/how-diablo-2-was-almost-lost-and-why-a-remaster-is/1100-6471517/>.

perdidos: “Não apenas o nosso código, mas todos os nossos ativos. Irrevogavelmente, fatalmente corrompido”<sup>21</sup>. A partir dessa fatalidade, foi preciso reconstruir o jogo com o que as pessoas tinham em suas máquinas pessoais, mas em função de o código raiz e os recursos terem sido perdidos, isso dificulta que a *Blizzard* possa fazer um *Diablo II Remaster* hoje.

Nós finalmente reconstruímos muito com o que as pessoas tinham em suas casas”, disse Erich Schaefer. “Eu tive uma grande parte disso. Fui para casa, puxei o disco rígido ou o que quer que fizemos naquela época. Passamos alguns dias reconstruindo o disco, que acabou funcionando bem, exceto que perdemos toda a história. Perdemos muito, os ativos, ativos de arte. Isso tornaria muito difícil para a *Blizzard* fazer uma remasterização de *Diablo 2* porque todos os ativos que usamos desapareceram. Eles teriam que fazê-los do zero. (MAKUCH, 2019).

Independente do ocorrido e com muitos rumores/especulações acerca de uma versão remasterizada do jogo, em meados de 2016 a *Blizzard* passa a comercializar *Diablo II* em sua loja virtual<sup>22</sup>, na categoria “Jogos Clássicos” junto com outros jogos antigos da empresa. No mesmo ano, foi divulgado em mais de um site que até hoje a *Blizzard* segue lançando atualizações para o segundo jogo da franquia<sup>23</sup>.

É através desses códigos culturais, mesmo que informáticos e/ou binários, que possuímos um espaço que nos permite trazer em si outras referências de outros tempos, ou que ainda nos possibilita lembrarmos de outras referências. É uma porta para não só gerar algo novo ou aprimorado, mas uma espécie de tributo e de registro histórico de sua cultura, uma maneira de preservar a sua história entre zeros e uns. O pesquisador Gabriel Moshenska (2016) apresenta uma discussão interessante quanto as conexões entre a arqueologia e a engenharia reversa, a qual se mostra produtiva para o que estamos exercendo na análise do nosso objeto empírico. Adotando esta prática com um viés mais técnico, podemos aproveitar a ideia de engenharia reversa para entender o código de computador de um jogo, a partir do *archaeogaming* que nos permite analisar dados de qualquer origem. Aqui, ao tratarmos de códigos culturais presentes nos games, podemos encarar “o processo de pensamento do arqueólogo como engenheiro reverso”. (MOSHENSKA, 2016, p. 26). Ainda para o autor,

na arqueologia do mundo moderno, a engenharia reversa oferece um ponto de contato com campos relacionados e sobrepostos, como recuperação de dados, gerenciamento de sistemas legados e arqueologia de software. De maneira mais geral, pode oferecer

<sup>21</sup> “Not just our code, but all of our assets. Irrevocably, fatally corrupted.”

<sup>22</sup> Site: <https://us.shop.battle.net/en-us/product/diablo-ii>.

<sup>23</sup> Uma das matérias que fala sobre isto podemos ler em: <https://olhardigital.com.br/games-e-consoles/noticia/blizzard-ainda-atualiza-jogo-diablo-2-mesmo-apos-16-anos-do-lancamento/56040>.

insights sobre o gerenciamento do declínio e do encolhimento, seja em instalações específicas ou em áreas urbanas inteiras. (MOSHENSKA, 2016, p. 26).

Em função de defendermos e possuímos nesta pesquisa uma postura enquanto arqueogamer (escavar o jogo jogando), de todos os jogos anteriores a *Diablo* que o nosso mapa apontou, os que apertamos o *play* foram *Rogue* e *Gauntlet*. Tendo o fator de não ser possível ter acesso ao jogo original, seja em função do tempo ou de outra situação que possa vir a se configurar, encontramos a partir do site *Internet Archive*<sup>24</sup> ambos os jogos. Isso nos possibilitou jogarmos com o intuito de conhecer esses jogos que não tivemos contato na época em que surgiram. Neste caso, por não ser o jogo original, através desse acervo de jogos antigos disponíveis no site *Internet Archive*<sup>25</sup>, jogamos a partir de um emulador. Em função disso, sabemos que esta é uma versão de seu original, o jogo do jogo, e que não é a mesma experiência que se tinha na década de 1980. Ao se tratar dessa dissertação e do nosso mapa, para fins de conhecimento e maior clareza do que esses jogos representaram, entendemos que usufruir de tal experiência jogando *Rogue* e *Gauntlet*, mesmo que através de emuladores, conseguiríamos ter uma atitude arqueogamer ao explorar por entre os pixels que inspiraram o nosso objeto empírico. Trazendo como exemplo a cerâmica grega para falar sobre cronologia e tipologia, Reinhard (2018) faz um paralelo aos videogames validando a importância de observarmos essas camadas, mesmo que através de emuladores (ainda assim, são jogos), justificando o nosso movimento de experimentar esses jogos antigos para a nossa análise:

Com os videogames, é preciso haver uma tipologia padronizada de objetos e variantes. Os historiadores e colecionadores de jogos já os possuem para os itens que estudam e colecionam, publicando-os juntos: fitas, cartuchos, disquetes, CDs, DVDs e tipos de arquivos, espalhados por plataformas para os mesmos títulos em várias mídias. Tomb Raider é o mesmo jogo quando baixado de um site de torrent para rodar através de um emulador em hardware moderno? O contexto arqueológico de qual versão de um jogo é executada, em qual hardware instalado, com qual mídia adiciona camadas críticas de dados para interpretar o que é observado no jogo, e esse contexto deve ser registrado/documentado como parte do registro de archaeogaming. (REINHARD, 2018, p. 52).

As formas de distribuição dos jogos são registradas e vistas das mais variadas formas, plataformas, modificadas ou emuladas a partir de seus códigos. Inicialmente, *Rogue* foi desenvolvido dentro da Universidade da Califórnia, em Berkeley, onde um de seus desenvolvedores era estudante. Por conta de ter sido criado dentro de uma universidade por estudantes, isso levou o jogo a estar disponível nos campi de universidades espalhados pelo mundo. De acordo com Barton (2008), apenas

<sup>24</sup> *Internet Archive* é uma biblioteca virtual sem fins lucrativos, onde reúne livros, filmes, músicas, programas e mais de 450 bilhões de páginas da web. Acaba sendo um espaço de preservação na internet (<https://archive.org/>).

<sup>25</sup> Os jogos foram acessados a partir do acervo *Software Library: MS-DOS Games*, presente no site *Internet Archive*, disponível em: [https://archive.org/details/softwarelibrary\\_msdos\\_games](https://archive.org/details/softwarelibrary_msdos_games).

mais tarde a equipe de *Rogue* assinou contrato com a *Epyx* para vir a distribuir o jogo para computadores domésticos, mas sem sucesso – no caso, os autores do jogo culpam a pirataria. No entanto, “o jogo era muito popular nas cenas de domínio público e *shareware*<sup>26</sup> e foi portado para centenas de plataformas diferentes desde o seu lançamento”. (BARTON, 2008, p. 32). A partir dos códigos e a prática de *modding* ou ainda através de “espiões japoneses”<sup>27</sup>, sempre existiu a (re)produção de jogos sejam elas clones e/ou derivações de seus antecessores, direta ou indiretamente, explícito ou não: isso reforça a existência de uma cultura de código aberto, no sentido de ser um artifício comunicativo que nos permite reconstruir coisas. (GALLOWAY, 2012).

Pensar no complexo de mecânicas que envolvem o jogo, faz com que a gente perceba que nunca temos presente um único recurso: são artifícios gráficos que se repetem, a *game engine*, disposição da interface, entre outros. De certo modo, são formas que se apresentam de maneira recursiva (discutiremos na próxima camada), as quais também são um conjuntos de dados que permitem serem interpretados para que, assim, possamos entender o seu mundo e a sua própria cultura. Em *Diablo*, por mais que haja uma evolução tecnológica quanto aos recursos para o desenvolvimento de jogos, o seu visual busca manter uma mesma linguagem/lógica, fazendo com que o jogo em si não se permita esquecer dele mesmo. Ao entrarmos no evento comemorativo dos vinte anos da franquia em *Diablo III*, “*O Escurecer de Tristram*”, percebemos o seguinte: a interface do jogo “se atualiza” trazendo marcas e elementos visuais que compõe a interface do jogo original, ao mesmo tempo em que está sempre nos lembrando que estamos em *Diablo III* (Figura 43).

---

<sup>26</sup> *Shareware* é um software disponibilizado gratuitamente por um período de tempo ou com algumas funções abertas, mas que implica no posterior pagamento pela sua licença. (TECNOLOGIA UOL, 2007).

<sup>27</sup> De acordo com o site da IGN, “era prática comum testar um novo jogo de arcade em locais selecionados antes de um amplo lançamento. O operador recebeu o gabinete de graça, mas em troca eles não puderam promovê-lo (como precaução contra a concorrência) e compartilhariam os números de queda de moedas dele e de todas as outras máquinas no local, para que a Atari pudesse avaliar o novo sucesso do jogo contra jogos atuais. Mas quando Ed Logg apareceu para verificar o *Gauntlet* durante seu teste de campo, ele encontrou desenvolvedores da SEGA tirando fotos do gabinete. A Atari retirou-o daquele local e não funcionou com o operador a partir de agora. Um ano após o lançamento de *Gauntlet* em 1985, a SEGA lançou um jogo de arcade para quatro jogadores chamado *Quartet* (embora fosse rolagem lateral)”. (IGN.COM, 2019).

Figura 43 - *Diablo II* e o evento de 20 anos de *Diablo*

Fonte: Produzido pela autora.

Ao atravessar o portal que dá acesso ao evento na velha cidade de *Tristram*, já percebemos que, mesmo com a estrutura da tela como um todo esteja nos lembrando que estamos jogando *Diablo III*, a imagem do jogo se encontra um tanto mais pixelada do que o habitual do jogo que estamos inseridos. O movimento do personagem que estamos conduzindo no jogo passa a ser mais marcado, robotizado, como eram nos jogos anteriores e/ou ainda hoje com um aspecto de retromania. É possível perceber nos demais elementos que estão compondo a interface, que não saímos por completo de onde estamos, mas sim como se entrássemos em uma memória dele mesmo, algo com aspecto fantasmagórico. Outro detalhe dessa interface que é um dos que se destaca, é a barra abaixo e centralizada na tela, onde se encontram os globos de vida e mana, bem como as habilidades do herói e acessos para inventário e atributos: mesmo que uma atualização, se utiliza da estética presente no jogo original da franquia, nos ornamentos, anjo e demônio presentes na composição (Figura 44).

Figura 44 - Tela do jogo original e tela do evento de 20 anos de *Diablo*



Fonte: Produzido pela autora.

Por mais que se tenha a mão do designer de jogos presente em cada detalhe no ambiente que exploramos, conduzir uma investigação arqueológica em jogos que possuem a dinâmica de gerar conteúdo proceduralmente, para Reinhard (2018, p. 5), tais jogos carregam um potencial de exibir um “comportamento culturalmente emergente e independente de escolhas exatas de design, imitando como a evolução funciona” ou, ainda para o autor, “como mutações podem criar interessantes artefatos que nos permitem comentar sobre eles, bem como o ambiente que criou essas mutações”. Conforme pistas encontradas em nossos mapas, *Diablo III* tenta reviver através de sua interface um tempo passado de si próprio, o qual está sempre se atualizando através das semelhanças que ali se mostram instauradas. Aqui, cabe a nós enquanto arqueogamers, servirmos como uma espécie de “intérprete” temporal entre o passado e o presente. Desse modo, temos uma característica tecnoestética que nos diz algo quanto a uma espécie de incrustabilidade de um jogo dentro do jogo a partir da interface, como representado na Figura 45 em que traz os três jogos de *Diablo* mostrando o inventário do personagem: inventário sempre com a mesma estrutura básica de armazenamento com pequenas atualizações, barra de vida/mana e habilidades centralizada na tela na parte inferior, por exemplo.

Figura 45 - Tela de *Diablo* com a seleção do inventário do herói<sup>28</sup>

Fonte: Produzido pela autora.

Uma forma de mediar e/ou transitar por entre os cenários em *Diablo III*, são as telas de *loading* (carregamento) que o jogo possui. A cada cenário que adentramos no jogo, até mesmo ao entrarmos no evento comemorativo, sempre há uma tela de *loading* como forma de enunciar que o jogador está saindo de um espaço e entrando em outro. Ou seja, como se recorrentemente ao jogar *Diablo III* somos incrustantes e ao mesmo tempo incrustados: não há exclusivamente uma linearidade em função da quebra das telas de *loading*, sempre há essa espécie de “ponte”, mesmo que o próximo cenário seja na mesma cidade no portão ao lado (Figura 46). Essas telas vêm acompanhadas de dicas e/ou lembretes do jogo, onde uma delas acusa até mesmo que determinado nível do jogo é uma mentira (*Nível da Vaca*) ou uma fala de determinado personagem do jogo (*Stay awhile and listen*).

<sup>28</sup> (A) *Diablo*; (B) *Diablo II*; (C) *Diablo III*.

Figura 46 - Tela de *loading*

Fonte: Produzido pela autora.

No movimento de olharmos para *Rogue* em nosso primeiro mapa, onde inicialmente achávamos que este era a origem de tudo, fomos levados a dar um passo ainda mais atrás: não podemos afirmar que este foi um jogo que inaugurou esse estilo. Em nossas escavações, encontramos antecessores que fizeram *Rogue* ser o que é, a começar com o clássico RPG de mesa. Desenvolvido originalmente por Gary Gygax e Dave Arneson, lançado em 1974, *Dungeons and Dragons* (ou *D&D*) é um jogo de interpretação de papéis em cenários fictícios, possuindo uma construção narrativa colaborativa entre os participantes e conduzida por uma pessoa denominada como Mestre. Aproximando do nosso objeto empírico, encontramos um vestígio de um recurso básico dos RPGs de mesa presente em si: uma espécie de ficha para distribuição de pontos de atributo na medida em que seu personagem avança na história e adquire experiência (Figura 47). Ou seja, em *Diablo*, a cada ganho de nível a partir da experiência adquirida em jogo, recebemos determinado número de pontos a serem distribuídos entre quatro atributos: força, magia, destreza e vitalidade.

Figura 47 - Ficha de RPG e tela de distribuição de pontos em *Diablo I*



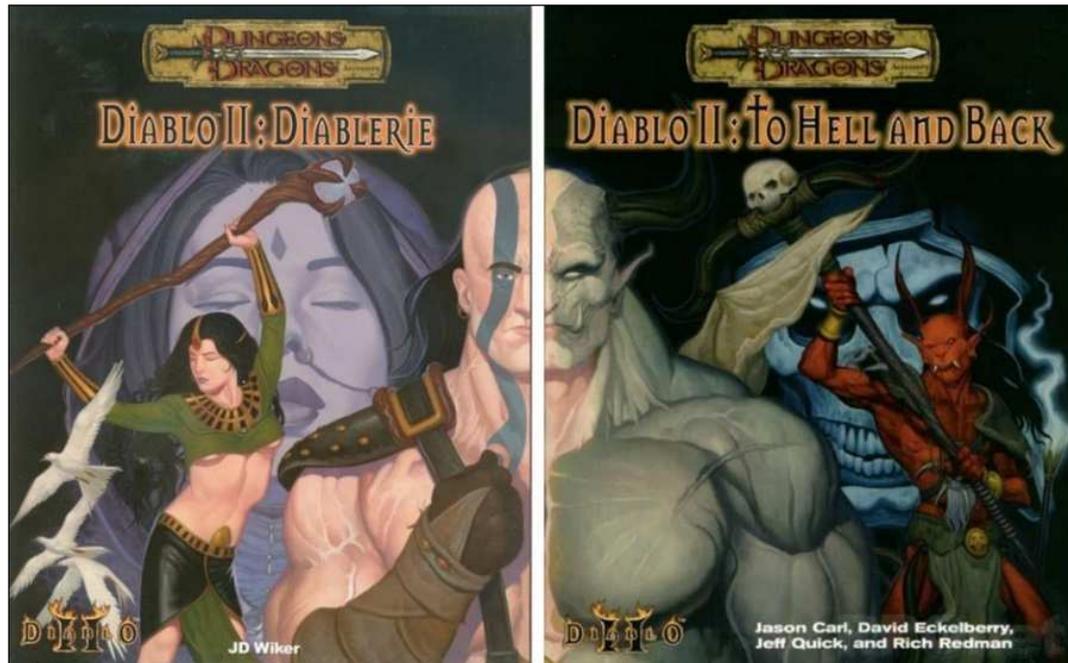
Fonte: produzido pela autora.<sup>29</sup>

A partir da publicação de *D&D* é que temos um certo marco para o começo dos jogos de RPG modernos e da indústria desse tipo de jogo<sup>30</sup>. Inclusive, *Diablo II* teve a sua adaptação para um conjunto de dois livros de regras de *D&D*: o primeiro lançado no mesmo ano do segundo jogo da franquia, *Diablo II: Dablerie* (2000), e no ano seguinte *Diablo II: To Hell and Back* (2001). Também houve um jogo de *Diablo II* para a versão de jogo de tabuleiro de *Dungeons and Dragons*, lançado em 2000<sup>31</sup> (Figura 48).

<sup>29</sup> A ficha do *D&D* encontramos no seguinte endereço: <https://www.significados.com.br/rpg/>

<sup>30</sup> Encontramos informações básicas sobre *Dungeons and Dragons* em inúmeros blogs e sites. A que mais achamos apropriada para fins de conhecimento foi a do site da Wikipédia, que está bem elaborada. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Dungeons\\_%26\\_Dragons](https://pt.wikipedia.org/wiki/Dungeons_%26_Dragons). Também há uma matéria recente no site do *Nexo Jornal* falando sobre o gênero RPG nos dias de hoje no cenário brasileiro, disponível em: <https://www.nexojornal.com.br/expresso/2019/10/09/O-novo-Dungeons-Dragons.-E-a-cena-do-RPG-no-Brasil>.

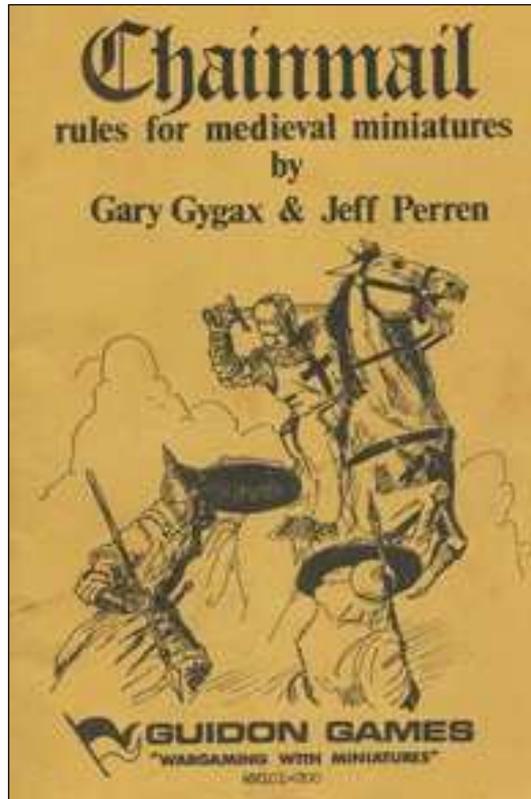
<sup>31</sup> Fonte: <https://www.mobygames.com/game/diablo-ii>.

Figura 48 - Livros de regras de *D&D* de *Diablo II*

Fonte: Diablo Wiki e RPGGeek (2019).

*Dungeons and Dragons* ainda não é a origem desse estilo de jogo. *Dungeons and Dragons* é derivado de jogos de guerra medieval em miniatura, sendo uma variação de um jogo de 1971 chamado *Chainmail* (Figura 49), onde um de seus desenvolvedores é Gary Gygax (*D&D* posteriormente) em conjunto com Jeff Perren, publicado pela Guidon Games. *Chainmail* é um jogo fortemente influenciado pelas obras de J. R. R. Tolkien, sendo o pioneiro em muitos conceitos utilizados posteriormente no jogo *D&D*, o que incluía classes, armaduras e níveis para os heróis, bem como vários feitiços, monstros e poderes mágicos<sup>32</sup>. Desse modo, percebemos que há uma espécie de vínculo nos jogos ao estilo RPG e derivados com a chamada literatura fantástica.

<sup>32</sup> As informações acerca de *Chainmail* encontramos em dois sites: no *Board Game Geek* (<https://boardgamegeek.com/boardgame/8193/chainmail>) e no Wikipédia ([https://en.wikipedia.org/wiki/Chainmail\\_\(game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Chainmail_(game))).

Figura 49 - *Chainmail* (1971)

Fonte: Wikiwand (2019).

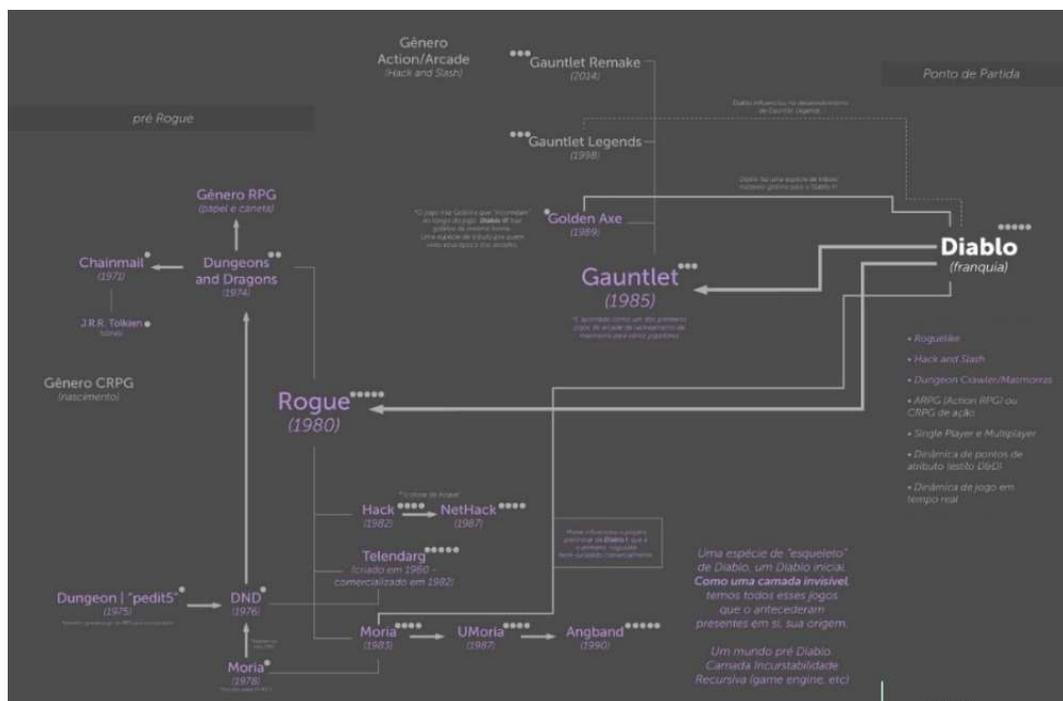
Sem dúvida, além dos precursores do estilo de jogo RPG (miniaturas medievais ou interpretação de papéis), os dois primeiros jogos da franquia de *Diablo* trouxeram uma espécie de sangue novo ao gênero, “apresentando-o a milhões de jogadores que nunca haviam jogado nenhum dos clássicos CRPGs, muito menos um jogo de mesa de *D&D*”. (BARTON, 2008, p. 323). Se *Rogue* foi um “criador de clones” de jogos como *Hack*, *NetHack*, *Telengard* entre outros que vimos anteriormente, é possível afirmar que *Diablo* possui jogos que são derivados de si sendo desenvolvidos até hoje: *Torchlight* (2009, 2012), *Grim Dawn* (2016), *Path of Exile* (2013), *Nox* (2000), *Titan Quest* (2006), entre outros títulos.

Não somente na jogabilidade ou estética, é possível reconhecermos vestígios sonoros presentes em suas trilhas musicais que contém em si *Diablo*, nos transportando para os jogos da franquia ao ouvirmos. Composta por Matt Uelmen, as músicas que ambientam *Diablo* atravessam não somente os jogos da franquia, como por exemplo a música tema da cidade de *Tristram*. No caso dos jogos após *Diablo*, *Torchlight* (2009, 2012) é um jogo que foi desenvolvido pela *Runic Games* e teve em sua equipe os irmãos Max e Erich Schaefer (co-designers de *Diablo* e *Diablo II*), o que por si só já justifica a sua aparição em nosso mapa cartografado. Ao estarmos tratando de rastros sonoros, *Torchlight* traz, além dos irmãos Schaefer, o mesmo compositor e designer de som de nosso objeto empírico, Matt Uelmen,



O primeiro mapa cartografado nos indica uma espécie de “esqueleto” de um *Diablo* inicial (Figura 51), ao nos dar a ver os jogos que deram origem ao gênero de jogo CRPG inspirados pelo clássico RPG de mesa *Dungeons and Dragons*. Possuímos todos esses jogos que surgiram entre as décadas de 1970 e 1980, e também no começo de 1990, presentes em *Diablo* (em seu DNA), configurado por meio de “traços genéticos” que repercutem até os dias de hoje nesse estilo de jogo. Isso se caracteriza como um mecanismo que, em certo ponto, pode invocar a si próprio (no caso mesmos estilos, mecânicas, jogabilidade) explícita ou implicitamente: a recursividade entendida como forma de descrever o processo de repetição de um objeto de um jeito similar ao que já foi apresentado anteriormente.

Figura 51 - “Esqueleto” de *Diablo*



Fonte: Produzido pela autora.

*Rogue* é um jogo que se destaca em nosso mapa por ser um ícone do gênero de jogos de estilo CRPG, conforme já trouxemos anteriormente, mesmo que breve (ver capítulo de metodologia): traz um formato de gerar ambientes lúdicos (procedural), a inspiração nos jogos de RPG de mesa/interpretação de papéis, bem como inaugurou o estilo *roguelike* – um estilo que reverbera entre os jogos até hoje. Criado no início dos anos de 1980, a premissa de *Rogue* é a sobrevivência, um jogo de exploração e combate tático, onde o jogador possui a missão de “descer as masmorras (*Dungeons of Doom*) para recuperar o ‘Amuleto do Yendor’”. (BARTON, 2008). Diferente da maioria dos jogos CRPGs, este é um jogo que possui seus gráficos compostos por um conjunto de caracteres disponíveis

independente da plataforma: números, letras e símbolos são combinados para representar a cena, o personagem (representado pelo @, por exemplo) que conduzimos e os monstros.

Uma das características fundamentais de *Rogue*, que encontramos em toda franquia de *Diablo* e jogos posteriores, é o fato de as masmorras serem geradas aleatoriamente toda vez que iniciamos uma nova partida, o que permite sempre termos novas áreas para serem exploradas. Essa característica procedural se configura numa espécie de recursividade ao longo do tempo por entre esses jogos, mesmo que a tecnologia seja mais avançada em relação às décadas passadas, há uma espécie de repetição, reverberação e atualização proceduralmente. Além disso, muito provável que pela limitação de programação e memória das tecnologias da época, o jogo não possuía uma loja onde fosse possível comprar itens de aprimoramento: esses itens de armadura, itens mágicos ou amuletos, por exemplo, eram encontrados em algumas salas das masmorras, no chão ou nos cadáveres. Já em *Diablo*, desde o primeiro jogo da franquia, temos essa questão de itens para aprimorar nosso personagem com uma espécie de atualização (Figura 52): se mantém a ideia de encontrarmos itens no chão das masmorras/salas e dos cadáveres dos monstros que matamos, mas também encontramos baús com itens e vendedores na cidade principal do jogo (*Tristram*).

Figura 52 - *Rogue* e *Diablo I*



Fonte: produzido pela autora.

Após o movimento que nos levou até uma espécie de origem desse gênero<sup>34</sup>, especialmente o que antecedeu os jogos que encontramos a partir do RPG *Dungeons and Dragons* e o jogo *Chainmail*, não apenas *Diablo*, mas *Rogue* inspirou outros jogos que vieram após o seu lançamento ao longo da década de 1980. Alguns desses jogos surgiram em nossas escavações em função de também possuírem certa influência para nosso objeto empírico, como: *Hack* (1982), *Telengard* (1982), *Moria* (1983), *NetHack* (1987) e *Angband* (1990). Todos estes jogos são estilo *roguelike*, decendentes de *Rogue*, onde alguns são inclusive considerados “clones” (BARTON, 2008) do jogo como *Hack* e seu sucessor *NetHack* (Figura 53). Podemos dizer que, a partir do que cartografamos desses jogos, em sua maioria são jogos: *roguelike*, *hack and slash*, possuem níveis procedurais, geram masmorras (*dungeon crawler*), são atravessados por uma influência de *Dungeons and Dragons* bem como pelas obras de J. R. R. Tolkien (direta ou indiretamente). Ou seja, essa era de jogos CRPGs em torno de *Rogue* constitui-se, como dito no começo deste subcapítulo, numa espécie de “esqueleto” de *Diablo*, como se fosse um *Diablo* inicial: temos todos esses jogos que o antecederam presentes em si (um fractal), em sua origem – um mundo pré *Diablo*.

Figura 53 - *Hack* (1982) e *NetHack* (1987).



Fonte: MobyGames.com (2019).

Outro jogo que se revelou em nosso primeiro movimento carto-escavatório, publicado pela *Avalon Hill* em 1982 e desenvolvido por Daniel Lawrence para o *Commodore PET*<sup>35</sup>, *Telengard* (Figura 54) foi criado como “uma porta de micro computador despojada” a partir do código do jogo

<sup>34</sup> É importante salientar que aqui estamos fazendo um recorte dos jogos dessa época e desse estilo em função da relação mais direta com *Diablo* e dos nossos movimentos de escavação, pois sabemos que há uma gama imensa de jogos que poderiam ser listados aqui.

<sup>35</sup> *Commodore PET* pode ser considerado o primeiro computador doméstico multifuncional e, dentre tantos aspectos, o primeiro computador pessoal comercialmente bem-sucedido da história. Alguns de seus elementos deste computador do final dos anos de 1970 foram inspirados pela máquina pensando de *A Space Odyssey's*, tendo o seu nome sugestivo de três letras (PET) remetendo a ideia utilizada por Kubrick para a interface gráfica do *HAL*) e também à adição do número 2001 que, além da referência ao filme, é totalmente sem sentido ao produto. (INEXHIBIT.COM, 2019).

*mainframe*<sup>36</sup> *DND*<sup>37</sup> (1977) de Gary Whisenhunt e Ray Wood<sup>38</sup>. Mesmo que o jogo tenha surgido de uma certa saturação de que esses jogos *mainframe* tomavam muito tempo do processador em suas sessões, *Telengard* além de gerar e rastrear masmorras (*dungeon crawler*), traz a possibilidade de movimentos/combates por turno, mas também uma característica que temos em nosso objeto empírico: movimentos do jogo em tempo real, onde isso significa que o personagem que estamos conduzindo pode ser atacado por monstros mesmo que a gente não se mova. Esta seria uma pista nos indicando uma parte desse fractal auto-simulador, onde o temos a atualização de um modo de jogo (em tempo real) como sendo um mecanismo útil e potente que convoca uma função recursiva no jogo. Há marcas da distribuição de atributos de *Dungeons and Dragons* presentes aqui (da ordem tecnoestética), onde ao conduzirmos o único personagem possível de ser jogado podemos selecionar conjuntos desses atributos de forma aleatória, como: força, inteligência, sabedoria, constituição, destreza e carisma – atributos que também temos presentes em *Diablo*. Temos um jogo que, segundo Barton (2008, p. 77), introduziu inúmeras inovações as quais estavam à frente do seu tempo:

Oferecia masmorras geradas proceduralmente, o que significava essencialmente que não havia dois jogos iguais (por esse motivo, o jogo é frequentemente comparado ao clássico de *Rogue*, o *mainframe*). Isso também significava que essas masmorras ocupavam muito pouco da memória do computador. Esse truque permitiu à *Telengard* oferecer aos jogadores “50 níveis com 2 milhões de salas” em um momento em que outros desenvolvedores se gabavam de dez.

Diferente de *Diablo*, por exemplo, *Telengard* é um jogo que não possui um enredo: é literalmente um rastreador de masmorra puro com uma jogabilidade ao estilo *hack and slash*, se aproximando de *Gauntlet* (1985), jogo arcade que veremos mais adiante. Ainda hoje, conforme Barton (2008) traz em sua obra, é possível experimentar o jogo a partir do remake desenvolvido por Travis Baldree para Windows<sup>39</sup>. Não será como jogar o jogo originalmente e ter a mesma experiência que se tinha na época, mas há uma aura nostálgica em reviver esses jogos antigos, assim como uma maneira de preservar parte da história dos jogos (da ordem technostálgica, conforme veremos mais adiante) – uma memória do jogo com caráter recursivo.

---

<sup>36</sup> Mainframe é um tipo de computador geralmente conhecido pelo seu grande tamanho, quantidade de armazenamento, poder de processamento e alto nível de confiabilidade. (TECHOPEDIA.COM, 2019).

<sup>37</sup> Antes, era possível acessar o site <http://dnd.lunaticsworld.com/> para obter mais informações a respeito da história do *DND* e de *Telengard*, assim como os links para baixar o código fonte e os binários de muitos dos jogos em questão. O site hoje se encontra fora do ar.

<sup>38</sup> Fonte: <https://www.mobygames.com/game/telengard/>.

<sup>39</sup> Site: <http://buildingworlds.com/telengard/>.

Figura 54 - *Telengard* (1982)<sup>40</sup>

Fonte: MobyGames.com (2019).

Em meio a “era *Rogue*”, o jogo *Moria*<sup>41</sup> (Figura 55) se destaca em nosso mapa por ter sido um jogo que influenciou<sup>42</sup> o projeto preliminar de *Diablo I*, o qual é o primeiro jogo estilo *roguelike* bem-sucedido comercialmente na década de 1990. Originalmente denominado *The Dungeons of Moria*, criado por Robert Alan Koeneke em 1983, *Moria* é um *roguelike* inspirado na obra *O Senhor dos Anéis* de J.R.R. Tolkien. O jogo se passa no mundo das *Minas de Moria* onde é preciso explorar as minas e derrotar o *Balrog*. Além da referência fantástica à obra de Tolkien, *Moria* é um dos primeiros jogos derivados de *Rogue* que disponibiliza um local para que o jogador possa comprar armas, armaduras entre outros recursos que auxiliam na progressão da história e desenvolvimento do herói. Entretanto, uma particularidade importante desse jogo *roguelike* é ter sido de código aberto, ou seja, isso permitiu que muitas plataformas de computadores pudessem comportar o jogo em uma época que este feito não era muito comum de ser alcançado. Em função do código, essas construções fractais e recursivas que percebemos nestes jogos são um conjunto de dados que permitem serem interpretados. O que neste estágio do mapa já começamos a perceber é que todos esses jogos de CRPG passam a ser atualizações de *Rogue*: tem um jogo no jogo, fazendo com que a cada nova atualização seja adicionada um novo estrato a partir de novas.

<sup>40</sup> Versão para *Commodore PET*.

<sup>41</sup> Aqui estamos olhando para o jogo de 1983, portanto, não confundir com o jogo *Moria* de 1978 escrito para PLATO.

<sup>42</sup> Disponível em: <http://roguebasin.com/index.php?title=Moria>.

Figura 55 - *Moria* (1983)

Fonte: MobyGames.com (2019).

Estamos escavando territórios alfanuméricos que por sua vez carregam toda uma cultura fantástica ao estilo *roguelike*, e toda uma cultura própria do jogo como se fossem fractais auto-simuladores. A partir de *Moria* temos uma espécie de atualização de si próprio a partir de *Angband* (1990), uma espécie de “update” de *Moria* que também é inspirado na obra de J. R. R. Tolkien, porém aqui *Angband* é a fortaleza de *Morgoth* (Figura 56). Por ser uma atualização de seu antecessor, o jogo traz mais monstros, novas raças e classes de personagens jogáveis, amplia o número de masmorras de 50 para 100, apresenta novos recursos e itens exclusivos<sup>43</sup>. Mesmo que por decisões de desenvolvedores, mercadológicas, limitações tecnológicas ou qual for o cenário, ao propormos nesta pesquisa pensarmos os jogos não somente numa ideia literal, mas principalmente memorial, a todo momento estamos observando uma coalescência do passado com o presente. Ou seja, conforme o autor Zielinski (2006) aponta, toda técnica a qual utilizamos para criar e/ou reproduzirmos mundos existentes, assim como criar novos de maneira fictícia, estes são “meios temporais”: carregam em si uma característica durante, a incrustabilidade de jogos mesmo não sendo um jogo jogável e sim vestígios com outras qualidades representadas naquele universo.

<sup>43</sup> Fonte: <https://www.mobygames.com/game/angband>.

Figura 56 - *Angband* (1990)

Fonte: MobyGames.com (2019).

Saindo um pouco de jogos com bases alfanuméricas, que parecem quase que linhas de código de programação, mas sem sair do nosso mapa, aproximamos o nosso olhar para outro jogo que escavamos para entender o nosso objeto empírico. Lançado em novembro de 1985 pela *Atari Games*, *Gauntlet* (Figura 57) é um jogo de ação de arcade *hack and slash*, sendo reconhecido como um dos primeiros jogos *dungeon crawler* para mais de um jogador. É possível escolher entre quatro dos personagens do jogo para jogar, como: *Thor*, o Guerreiro (tem um machado de batalha); *Thyra*, a Valquíria (tem uma espada de curto alcance); *Questor*, o Elfo (tem seu arco de longo alcance); e *Merlin*, o Mago (tem raios mágicos).

Figura 57 - *Gauntlet* (1985)

Fonte: Produzido pela autora.

Por mais que não seja declarado como um jogo CRPG ou RPG, *Gauntlet* carrega traços dos jogos que vimos até agora em alguns de seus aspectos, uma espécie de atravessamento de uma virtualidade desse gênero dos games. Isso nos leva à uma curiosidade a respeito do jogo, que encontramos através do site *Moby Games*<sup>44</sup>, onde o programador Ed Logg revela que queria fazer um jogo estilo *Dungeons and Dragons*<sup>45</sup> pelo fato de que seu filho era fã do clássico RPG. Porém, o programador de arcade não sabia de que maneira poderia levar o *D&D* para um formato de jogo arcade, até ser inspirado pelo jogo *Dandy*<sup>46</sup> (*Atari 800* de 1983, Figura 58). Podemos dizer que os vestígios de um caráter mais de recursivo vem se relevando por essas camadas que estão emergindo do mapa que cartografamos: em *Gauntlet* há muito de *Rogue* e dos demais jogos que o seguem.

<sup>44</sup> Fonte: <https://www.mobygames.com/game/gauntlet>.

<sup>45</sup> Em outro site que encontramos reforça que originalmente *Gauntlet* seria chamado de '*Dungeons*' e que além de ter sido inspirado por outro jogo da *Atari* (*Dandy*), também teve inspiração no clássico RPG de mesa *Dungeons and Dragons* (<https://www.arcade-history.com/?n=gauntlet&page=detail&id=938>).

<sup>46</sup> *Dandy* é um jogo de 1983, publicado pela *Atari Program Exchange* para a plataforma *Atari 8-bit*. É declarado um jogo que inspirou, direta e indiretamente, os *dungeons crawlers* de fliperama (arcade) como a versão de *Dandy* da *The RamJam Corporation*, *Dark Chambers* e *Gauntlet* ([https://www.mobygames.com/game/atari-8-bit/dandy\\_](https://www.mobygames.com/game/atari-8-bit/dandy_)).

Figura 58 - *Dandy* (1983)

Fonte: MobyGames.com (2019).

Ao apresentarmos aqui nossos jogos-artefatos encontrados em nosso primeiro mapa cartográfico que antecede cronologicamente nosso objeto empírico, passamos a entender o porquê de tais jogos serem convocados, bem como as características que estes carregam. Não somente pela ordem da leitura, mas especialmente ao traduzirmos nossos movimentos de escavações de um lado para outro, percebemos que um jogo nos leva para outro, que nos leva para outro, e que no fim um são todos, são muitos – ao embarcamos em um movimento em fractal para as camadas mais profundas do jogo dentro do jogo, de uma memória do jogo. As masmorras (*dungeons crawlers*), assim como o estilo de jogo que cada um traz em si, passam a funcionar como geradores/gatilhos de um efeito recursivo: fractais auto-simuladores de um mesmo gênero de jogo. Não é por menos que, para o autor Matt Barton (2008), *Diablo* é “um *roguelike* nos anos 90”, um jogo que comercialmente foi o primeiro a dar certo. Ao estarmos jogando *Diablo*, seja qual for a sua versão, de certo modo estamos jogando todos estes jogos que o antecederam e forneceram uma base inicial para este estilo de jogo (Figura 59). Jogamos em memória desses jogos, mesmo que vivam através de emuladores e/ou acervos de preservação dessa história.

Figura 59 - Jogos e recursividade: fractais auto-simuladores



Fonte: Produzido pela autora.

Nos direcionando para um aspecto mais memorial, com o olhar para o nosso objeto empírico, há também um efeito recursivo por entre a própria franquia do jogo: o quanto de *Diablo I* está em *Diablo II* onde, por sua vez, ambos estão contidos em *Diablo III* – a metáfora da cebola. Ou seja, não temos a memória do mesmo, mas sim uma memória que volta ao outro, e nesse retorno, voltamos ao futuro (ÁVILA; FISCHER, 2018, p. 6). A partir do conceito de memória de Henri Bergson, onde memória é duração, observam-se pistas de que essa incrustabilidade recursiva carrega um caráter temporal incluindo, assim, o tempo do passado (coalescem passado e presente). Desse modo, ao jogarmos a versão mais recente do jogo, também estamos jogando as “versões das versões” que o antecederam – afinal, não estamos jogando o primeiro jogo da franquia de forma literal dentro de seu último jogo. *Diablo III* ao trazer em si o *Diablo I* a partir de um evento comemorativo (Figura 60), por exemplo, atua como um auto-simulador (um fractal).

Figura 60 - O eterno retorno à *Tristram*

Fonte: Produzido pela autora.

Em nossos primeiros movimentos de olhar para o jogo *Diablo III* para pensarmos sobre a incrustabilidade, identificamos a partir de um evento comemorativo da franquia o “retorno” do primeiro jogo para dentro (incrustado) de sua versão mais recente. Em função do aniversário de vinte anos do lançamento de *Diablo*, em janeiro de 2016 os desenvolvedores disponibilizaram dentro do jogo um evento especial, possibilitando o jogador reviver momentos da primeira versão do game dentro do *Diablo III*: “*The Darkening of Tristram*” (*O Escurecer de Tristram*, Figura 61). O próprio jogo, ao divulgar o evento comemorativo dentro de si, o descreve da seguinte forma: “o passado nunca está longe nessas partes... Cultistas têm vasculhado os restos dos pertences de Ádria e descoberto o segredo

para reviver suas memórias. Por um tempo fugaz, esta cidade aparecerá como era há muitos anos...”<sup>47</sup>. (DIABLO FANDOM, 2019, tradução nossa).

Figura 61 - Tela do jogo no evento em *Tristram*



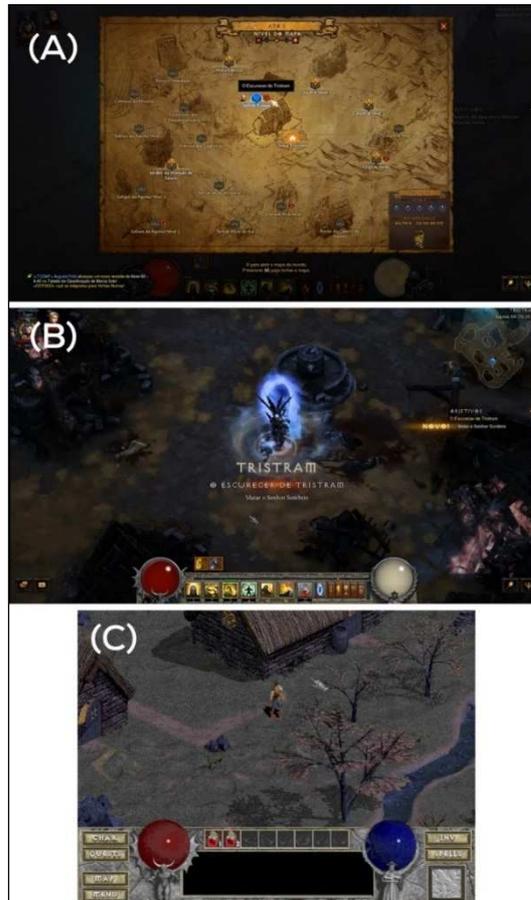
Fonte: Produzido pela autora.

A ideia é reviver a “emoção de quando você jogou o *Diablo*, aventurando-se por uma versão reimaginada da catedral original em *Diablo III*” e ainda solicitava para que os jogadores da franquia ficassem atentos para não perderem itens conhecidos<sup>48</sup>. Ao entrarmos no jogo em si, podemos ir diretamente onde o evento é sinalizado no mapa, com a marca de um pentagrama. No local para onde somos teleportados, existe um portal que dá acesso e início ao evento comemorativo: jogar os dezesseis níveis de masmorra até encontrar *Diablo* e derrotá-lo, lembrando os momentos da primeira versão do jogo, porém dentro de sua última edição. Há uma tentativa de resgate de imagens de um tempo passado do próprio jogo reverberando entre si, que estão sempre se atualizando por meio das semelhanças instauradas em sua interface (Figura 62), podendo nos dizer algo quanto a uma espécie de incrustabilidade de um jogo dentro do jogo com aspecto recursivo. Isso nos mostra uma diferença visual de jogos “antigos” que são retomados para dentro desse ambiente do *Diablo III*, mantendo a estética da técnica com uma interface mais pixelada, ornamentos na barra inferior remetendo a primeira versão do jogo, a movimentação do herói de maneira mais simplificada (robotizada/marcada).

<sup>47</sup> “The past is never far in these parts... Cultists have develd through the remnants of Adria’s belongings and discovered the secret to reviving her memories. For a fleeting time, this town will appear as it was many years ago [...]”. Notícia do lançamento do evento em: <https://eu.diablo3.com/en/blog/21361560/the-darkening-of-tristram-28-12-2017>.

<sup>48</sup> <https://us.diablo3.com/pt/blog/20407578/blizzard-entertainment-celebra-20-anos-de-diablo-28-12-2016>.

Figura 62 - Mapa indicando o evento *O Escurecer de Tristram* e as semelhanças da interface<sup>49</sup>



Fonte: Produzido pela autora.

Trazer os dezesseis níveis de masmorra de volta no evento comemorativo deu tão certo, que a *Blizzard* o adotou como um evento anual, onde todo mês de janeiro (de 2016 até hoje), *O Escurecer de Tristram* retorna para o *Diablo III*. Este é um dos pontos que nos instigam e foi tido como primeiro movimento para observar nosso problema de pesquisa: há uma tentativa de retornar ao passado (versão anterior do jogo) por meio das semelhanças instauradas em sua interface, assim como há indícios de uma prática recursiva nos dizendo algo quanto a incrustabilidade de um jogo dentro do jogo. Isso nos indica, também, que os jogos pós *Diablo* passam a ter *Diablo* contido em si, por serem influenciados a partir do jogo que é considerado o primeiro *roguelike* que deu certo comercialmente. Ou seja, neste estágio o aprendiz (*Diablo*) vira mestre/referência (fractal – um recorte do todo). Podemos perceber isso em jogos como, por exemplo, *Torchlight* (2009, 2012), *Path of Exile* (2013), *Hero Siege* (2014) e *Grim Dawn* (2016) – alguns destes possuem em sua equipe de desenvolvimento os criadores de *Diablo* e *Diablo II* (Figura 63).

<sup>49</sup> (A) Indicação no mapa do evento comemorativo; (B) Dentro do local do evento, interface já pixelada; (C) Interface de *Diablo I*.

Figura 63 - Jogos pós *Diablo*: fractal auto-simulador<sup>50</sup>

Fonte: MobyGames.com (2019) e produzido pela autora.

Este é um marco para percebermos de que maneira *Diablo* pensa sobre a incrustabilidade de forma recursiva/fractal, sobre si mesmo e sobre os jogos que o antecederam, encontrado em nossas escavações *nephalem*<sup>51</sup> no sítio arqueológico em que o jogo se apresenta. Cada vez que jogamos (ou escavamos) um jogo antigo, trazemos à tona uma espécie de afeição (afeto) a qual carrega uma espécie de emoção que já está e sempre está presente: não é preciso descobrir ou escavá-la (MATTHEWS, 2005 apud TARLOW, 2012) – “o afeto é, portanto, interpessoal e socialmente significativo”. (HOUSTON 2001, p. 208). Começamos, assim, a nos encaminhar para aspectos voltados para uma camada tecnostálgica: a nostalgia de um passado que sempre retorna, para um tributo de jogos que marcaram época e contribuíram para o que temos hoje presente em jogos, de uma retromania de trazer o “velho” com uma nova roupagem, onde todos são atravessados pelo afeto.

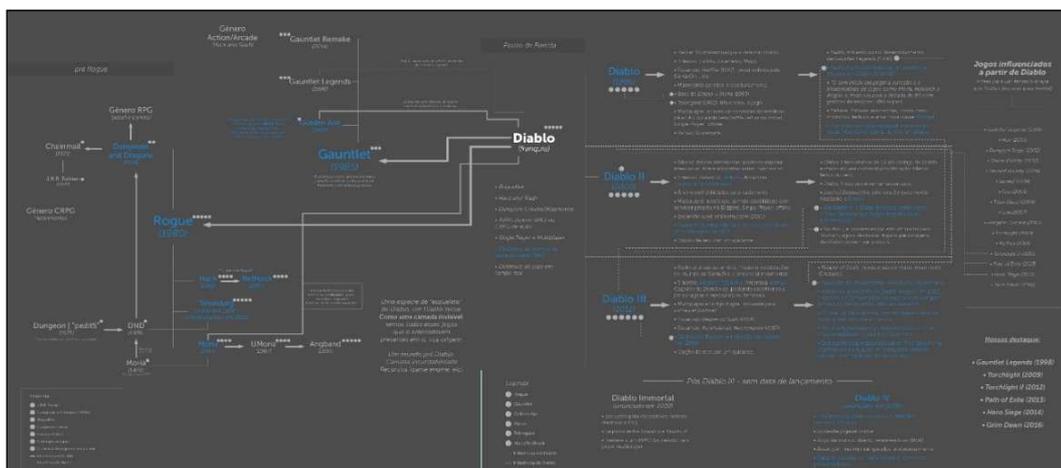
<sup>50</sup> (A) *Torchlight* (2009); (B) *Torchlight* (2012); (C) *Path of Exile* (2013); (D) *Hero Siege* (2014); (E) *Grim Dawn* (2016); (F) *Diablo III* (2012).

<sup>51</sup> Nephalem, em *Diablo*, são os antepassados da humanidade. São filhos de anjo e demônio, em que sua existência alteraria para sempre o equilíbrio de poder no Grande Conflito. Aqui, jogamos com a denominação *nephalem* caracterizando por sermos *nephalem*s, enquanto arqueo jogadores, pois o personagem que conduzimos é um *nephalem* (<https://diablo.fandom.com/wiki/Nephalem>).

### 6.1.3 Tecnostálgica

A questão da memória acompanhada da tecnologia, conforme trouxemos a partir de Heijden (2015), permite gerar um diálogo entre gerações de usuários (no nosso caso, jogadores), realizando assim uma mediação entre o “passado e o presente, o analógico e o digital, o arquivamento e o performativo”. (HEIJDEN, 2015, p. 116). Desse modo, não temos apenas a memória do jogo ou uma construção da mesma, mas o jogo como objeto de sua própria memória, em um sentido duplo. Da ordem da nostalgia, do afeto, da retromania, do tributo, a *camada de incrustabilidade tecnostálgica* (CITn, Figura 64) parte de um movimento que nos aproxima do nosso objeto empírico nos trazendo pistas sobre os jogos conterem em si marcas de outros jogos (da franquia ou outros), bem como da cultura de um modo geral para além de um simples “poço nostálgico”. Temos em *Diablo*, como visto até o momento, inúmeras formas de se relacionar com o passado e o presente de jogos anteriores (franquia ou os jogos de CRPG). Os aspectos formadores desta camada referentes à recursividade são identificados em nosso mapa nos pontos em azul.

Figura 64 - Camada de Incrustabilidade Tecnostálgica (CITn)



Fonte: Produzido pela autora.

A construção dos nossos mapas, de um modo geral, pode ser encarada como uma experiência nostálgica na medida em que vamos revirando o solo onde escavamos, a fim de entender o nosso *corpus*. Os movimentos realizados de nossa escavação arqueológica permitiram que através do *archaeogaming*, além de nos aproximarmos de uma era pré *Diablo*, encontrássemos uma maior riqueza na medida em que íamos explorando nosso objeto empírico enquanto franquia, dando a ver vestígios que o próprio mundo do jogo contém em si. Conforme identificamos nas camadas apresentadas até o momento (tecnoestética e recursiva), inserir o *Diablo* “original” no *Diablo III* através do evento de vinte anos da franquia, *O Escurecer de Tristram*, se caracteriza também como um aspecto nostálgico, declarado pelos

desenvolvedores do jogo. Há um apelo de “reviver” uma versão reimaginada de um tempo passado dentro de seu atual, não somente quanto ao jogo em si, mas a questão afetiva, de homenagem e de nostalgia de um outro momento em que já o exploramos. A partir do momento onde a interface de *Diablo III* se altera (se atualiza) ao entrarmos no evento de *Diablo I* dentro de si, identificamos como sendo uma incrustabilidade tecnostálgica: fazer um jogo atual usar uma roupagem de um jogo anterior (Figura 65), ou seja, o jogo enquanto objeto se torna a sua própria memória (restaurador e reflexivo).

Figura 65 - Mesmo ponto do mapa com estética/roupagem atualizada<sup>52</sup>



Fonte: Produzido pela autora.

Há na história de *Diablo* uma curiosidade relacionada à certos rumores que se criaram em torno de uma suposta missão especial presente no jogo, a qual envolvia vacas, se fossem clicadas determinadas vezes em uma vaca na saída da cidade do jogo. Porém, este suposto evento nunca de fato existiu em *Diablo*. A partir dos rumores que surgiram no jogo original sobre este dito evento,

<sup>52</sup> (A) *Diablo III*; (B) dentro do evento *O Escurecer de Tristram* (*Diablo* original).

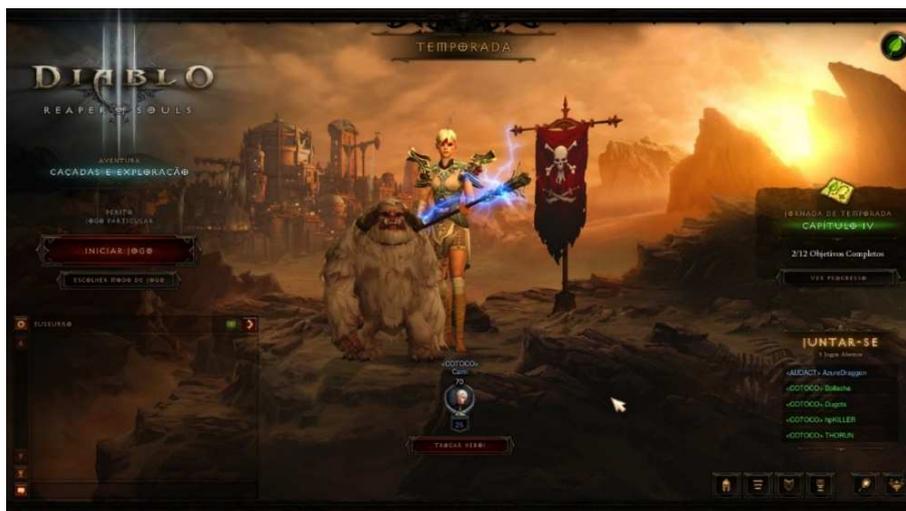
*Diablo II* resolveu inserir o chamado *Nível da Vaca* (*Cow Level*) no jogo, mesmo que ainda se mantinha a postura de dizer que este “nível” era uma mentira. No Ato I do jogo, o jogador tem a possibilidade de entrar em um portal para a cidade de *Tristram*, que se encontra destruída, e alguns personagens podem ser vistos por lá: Deckard Cain e Griswold o Ferreiro estão vivos – Cain ajuda o jogador nas missões, mas Griswold está possuído; também é possível encontrar os restos de Wirt the Peg-Legged Boy (Wirt, o garoto de pernas cruzadas) – a perna do garoto possibilita que o jogador acesse o *Nível da Vaca* (Figura 66).

Figura 66 - *Cow Level* em *Diablo II*



Fonte: MobyGames.com (2019).

Após doze anos, *Diablo III* (Figura 67) é lançado pela *Blizzard* em 2012, com uma estética consideravelmente diferente de seus antecessores, sendo considerada pela comunidade de jogadores “colorida demais”. Apresentando gráficos modernos, o jogo mantém a ideia de explorarmos áreas ao ar livre, circular por mapas e localizações do mundo de *Santuário*, encontrando diversas masmorras. Como arqueogamer, o jogo nos oferece um terreno fértil para encontrarmos as incidências de uma incrustabilidade com características de nostalgia e ares de *déjà vu* em nosso objeto empírico.

Figura 67 - *Diablo III* (2012)

Fonte: Produzido pela autora.

Conforme visto no capítulo “da incrustação à incrustabilidade”, o jogo e a incrustabilidade possuem qualidade de pedir por ação, onde sem a ação do jogador nada acontece no jogo. Desse modo, encontramos a ação como qualidade para gerar novas camadas, nos proporcionando a realização de uma incrustabilidade. A partir da ação do operador ao explorarmos o jogo na medida em que jogamos, encontramos uma nova ocorrência dentro de *Diablo III* onde nos deparamos com um artefato chamado “*Bardiche Bovino*” (Figura 68), uma arma de haste lendária que pode ser encontrada em baús ou ao matar os inimigos no jogo.

Figura 68 - *Bardiche Bovino*

Fonte: Produzido pela autora.

Ao encontrarmos este artefato a partir de uma escavação no jogo, percebemos que ao dissecá-lo ele é portador de uma peculiaridade: ao quebramos esta arma no chamado “*Cubo de*

*Kanaï*”, abre-se um portal para o “*Cow Level*” (*Nível da Vaca*, Figura 69). O que surgiu de um rumor no jogo original e foi concretizado em *Diablo II*, em *Diablo III* o *Nível da Vaca* está presente novamente, e o “culto” em seguir negando tal evento (para os desenvolvedores, o nível da vaca é uma mentira). Este é um nível secreto dentro do jogo, fora da “rota” e/ou finalidade do jogo maior. Em seu antecessor *Diablo II*, era preciso coletar mais de um artefato do jogo para criar o portal que dava acesso ao evento (ou através da perna do personagem Wirt the Peg-Legged Boy, conforme dito anteriormente). Este portal só pode ser aberto uma vez por jogo, ou seja, para jogá-lo mais de uma vez (tendo obviamente o artefato que, ao quebrar, permite o acesso ao nível da vaca) é preciso sair e entrar novamente no jogo.

Figura 69 - Portal de acesso para o *Cow Level*



Fonte: Produzido pela autora.

Ao entrar no portal, adentramos na zona chamada de *Campos da Miséria*, onde é habitada por uma vasta horda de vacas infernais (*Infernal Bovines*), baús de recompensas e cadáveres de camponeses do local repletos de ouro ao revistá-los (Figura 70). Há também um chefe (*Cow King*) para ser derrotado no final da caçada neste nível. Também é possível se deparar com essas hordas de vacas em determinadas masmorras geradas aleatoriamente, em algum de seus níveis. Nos aproximando do evento comemorativo de vinte anos da franquia, aqui temos também um evento ocorrendo em *Diablo III* que passa a fazer referência a si mesmo, uma lembrança de sua própria franquia nascida de um rumor da comunidade de jogadores: um tipo de incrustabilidade da ordem do tributo e da nostalgia, o qual segue alimentando o “mito que não é bem mito”.

Figura 70 - Cow Level em *Diablo III*

Fonte: Produzido pela autora.

Considerando o fato de que jogos são sítios arqueológicos, *Diablo* se mostra como um belo exemplo, como podemos perceber até o momento, onde todo o ato de jogar é arqueológico. Como na maioria dos jogos deste gênero, em *Diablo* o jogador precisa explorar o mapa para encontrar certos artefatos ou itens cosméticos (o fóssil) para aprimorar o seu herói, sendo este um ponto que o próprio jogo estimula. Assim como para encontrar a arma que dá acesso ao *Nível da Vaca*, para encontrar qualquer outro artefato no universo do jogo é preciso vasculhar cada canto do mapa, muitas vezes em uma área específica. Neste caso, além de sermos *Monges*, *Bárbaros*, *Cruzados*, *Necromantes*, *Feiticeiros*, *Bruxos* ou *Caçadores de Demônios*, também somos “Arqueólogos *Nephalem*” (tanto o personagem, quanto o jogador). São inúmeras idas e vindas no campo, para ter a chance de encontrar esse e outros tantos “fósseis” ao longo do caminho, bem como *Goblins*. Os *Goblins do Tesouro* são criaturas encontradas aleatoriamente espalhadas pelas masmorras e mapas de *Diablo III*, eventualmente acompanhados de um portal para o seu reino de fuga, onde deixam cair ouro ou itens os quais o jogador pode coletar. Estas figuras surgem em nossas escavações por carregarem em si um aspecto memorial onde, ao encontramos ao longo da nossa jornada ao olharmos os jogos anteriores à

*Diablo*, experimentamos uma espécie de *flashback* de memória ao nos depararmos com um elemento reconhecível. Dois possíveis portais que podem aparecer ao matar um *Goblin* são os seguintes: dentre os dez tipos de *Goblins* existentes no jogo, nove deles podem abrir o portal para o chamado *Greed's Domain* (Domínio de Greed, no nível do Cofre do Tesouro); e um tipo de *Goblin* em particular, o *Rainbow* (*Goblin* Arco-íris), abre um portal para um nível secreto denominado *Whimsydale* (Vale dos Caprichos) (Figura 71).

Figura 71 - *Whimsydale*



Fonte: Produzido pela autora.

Em nossa exploração dentro de *Diablo III*, *Whimsydale* é mais um evento jogável a parte de *Diablo III*, não influenciando o desenrolar do enredo do jogo, podendo ser jogado ou não. Possui a mesma mecânica do jogo principal, o mesmo para o *Nível da Vaca* e o evento de aniversário de vinte anos, porém contendo suas próprias particularidades e histórias. *Whimsydale* é um desses níveis secretos o qual não é para ser levado a sério, dado o fato de ser uma área do jogo mais humorística: enfrentamos unicórnios e ursos bonitinhos, flores que correm de um lado para o outro, “poções” para restaurar a vida no formato de *cupcakes* gigantes cor de rosa, e até mesmo um mini mapa com a aparência de um desenho feito por uma criança (Figura 72). Como podemos perceber, este nível secreto funciona e se caracteriza como uma homenagem/tributo direta ao *Nível da Vaca*, originalmente de *Diablo II*, mas também presente em *Diablo III*. Os próprios desenvolvedores<sup>53</sup> do jogo encaram *Whimsydale* como uma área jogável e divertida para ser acessada de vez em quando, sem a intenção de ter influência no objetivo maior do jogo.

<sup>53</sup> Site: <https://www.diablowiki.net/Whimsyshire>.

Figura 72 - Mapa de Whimsydale



Fonte: Produzido pela autora.

É importante também observarmos que a existência de *Goblins* em *Diablo III* vem de uma outra fonte: os *Goblins do Tesouro* são inspirados na série de videogames *Golden Axe*<sup>54</sup>, onde nos mais diferentes níveis os jogadores ao dormirem em um acampamento são acordados por *goblins* ladrões (os *Thieves*) com grandes sacos de saque sobre os ombros. *Golden Axe* (Figura 73), lançado em 1989 pela *Sega Enterprises Ltd.*, é um jogo de luta horizontal em que podemos escolher entre um dos três personagens disponíveis: o bárbaro *Ax Battler*, o anão chamado *Gilius Thunderhead* ou a amazona *Tyris Flare*. Como um bom jogo de fantasia, a premissa deste game é “tentar derrubar o domínio maligno de *Death-Adder*”<sup>55</sup>, o qual sequestrou e aprisionou o rei e sua filha, roubando o lendário machado de ouro (*Golden Axe*). O que faz desse jogo se aproximar de nosso objeto empírico, além de carregar um estilo de jogo presente em *Diablo*, são criaturas pequenas que aparecem no mapa: os *Thieves*. Estes pequenos elfos, ao serem atacados, deixam cair algumas mercadorias. Existem dois tipos desses ladrões: *Blue Thieves*, são mais comuns e jogam potes mágicos; *Green Thieves*, largam comida e são os únicos que não roubam<sup>56</sup>. Fomos atrás de fontes que pudessem afirmar com maior precisão sobre essa “coincidência” entre os jogos, mas apenas encontramos as respostas em fóruns de discussões sobre *Diablo*: há falas em meio a comunidade do jogo de que Jay Wilson, diretor de *Diablo III* até 2013, falou

<sup>54</sup> *Golden Axe* é um jogo da *SEGA*, originalmente desenvolvido para arcades (fliperama) em 1989, mas também foi lançado para os videogames *Master System* e *Mega Drive* até mesmo, anos depois, para outros consoles e computadores. O cenário do jogo é ao estilo *Conan*, onde o jogador precisa conduzir seu personagem por cenários repletos de inimigos até o castelo de *Death Adder* para resgatar o rei e a rainha.

<sup>55</sup> Uma curiosidade sobre *Golden Axe*: para os fãs dos filmes, os gritos de morte dos bandidos são digitalizados a partir dos gritos utilizados nos filmes *First Blood* e um de *Conan The Barbarian*. (<https://www.mobygames.com/game/golden-axe>).

<sup>56</sup> Site: <https://goldenaxe.fandom.com/wiki/Thief>.

no lançamento do jogo que os *Goblins* são baseados diretamente em *Golden Axe*<sup>57</sup>. Quando o jogo foi lançado na versão beta, a comunidade de jogadores passou a assumir que estes seres eram apenas um *easter egg* para *Golden Axe*, mas para a nossa pesquisa trataremos esta pista com um caráter memorial, declaradamente com aspecto de tributo.

Figura 73 - *Golden Axe* (1989)

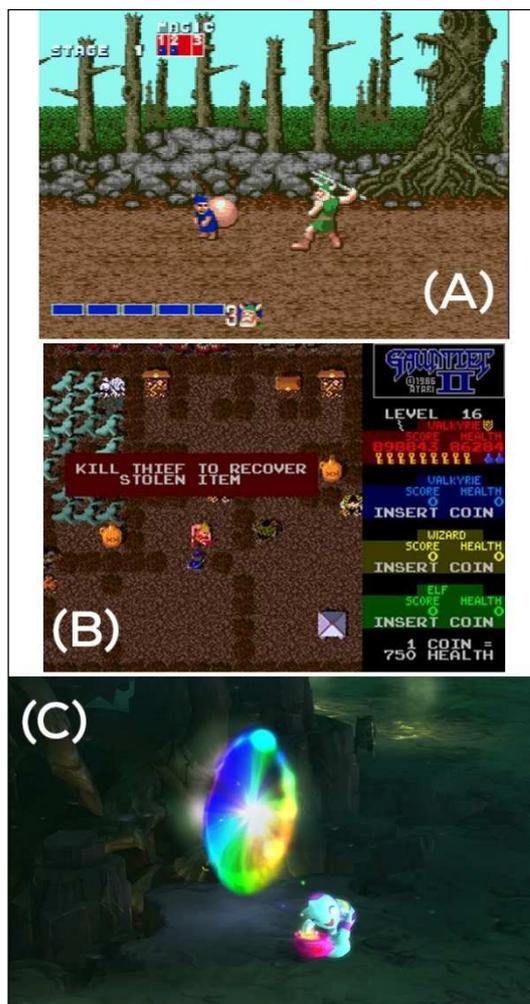


Fonte: MobyGames.com (2019).

Outra influência provável, é o personagem *The Thief* do clássico de arcade *Gauntlet*, um pequeno personagem que corria ao redor de uma masmorra e roubava *power-ups*<sup>58</sup> dos personagens que não o matavam em um tempo estipulado (Figura 74). Assim como qualquer produto cultural costuma citar alguma coisa em si, aqui estamos pensando este “citar” na forma de nostalgia e tributo indo na direção da memória, lembrança, recordação. Em *Diablo III*, percebemos que inúmeras vezes o jogo pratica o ato de trazer a sua obra dentro de si, ou um jogo que traz jogos do mesmo tipo inseridos em sua própria estrutura: uma coisa incrustada na outra. Se imagens e/ou vestígios de outros tempos se aglutinam dentro de um jogo, isso pode provocar uma reflexão sobre como pensar a incrustabilidade entre os jogos, sendo este um recurso audiovisual presente em outras materialidades da tecnocultura. Portanto, nem sempre teremos jogos dentro de jogos, mas inúmeras outras formas e camadas de uma incrustabilidade presentes nos games como uma potência de auto referenciação ou a outros jogos, como característica de uma tecnocultura dos jogos – o jogo enquanto objeto da própria memória.

<sup>57</sup> Site: [https://www.reddit.com/r/Diablo/comments/why9h/treasure\\_goblins\\_are\\_they\\_an\\_idea\\_based\\_from/](https://www.reddit.com/r/Diablo/comments/why9h/treasure_goblins_are_they_an_idea_based_from/).

<sup>58</sup> Nos videogames, *power-up* é uma expressão utilizada para um item qualquer que aumenta o poder, velocidade ou algum outro atributo de algum personagem ou veículo controlado pelo jogador durante o jogo.

Figura 74 - Goblins<sup>59</sup>

Fonte: Produzido pela autora.

A *cutscene* também se faz presente em *Diablo III*: ao jogar no modo campanha, elas auxiliam no avanço da narrativa. Porém no caso do evento comemorativo de vinte anos do jogo, as *cutscenes* presentes auxiliam na transição do incrustante para o incrustado: para encerrar o evento e voltarmos para o jogo maior. Ao terminar as dezesseis masmorras durante *o Escurecer de Tristram*, inicia-se uma *cutscene* da primeira edição do jogo, incrustada no *Diablo III* sem nenhuma alteração gráfica (Figura 75), parecendo até mesmo um curta de filme. Isso reforça ainda mais o poder que o jogo possui de se auto referenciar, marcando mais uma camada de incrustabilidade, da ordem da tecnostalgia, a partir dessa necessidade de lembrar-se de si mesmo.

<sup>59</sup> (A) Goblin em *Golden Axe*; (B) Goblin em *Gauntlet*; (C) Goblin em *Diablo III*.

Figura 75 - *Cutscene* de *Diablo I* presente no *Diablo III*

Fonte: Produzido pela autora.

Nos direcionando para elementos do som, um feito para a história dos jogos proporcionado por *Gauntlet* foi o uso de efeitos sonoros presentes no jogo. Muito pouco se fez uso do recurso de vozes humanas sintetizadas nos jogos do início dos anos de 1980, por tanto, sempre que surgiam, eram tidas como uma certa novidade – muito diferente do que temos atualmente. De acordo com o site *Arcade History* (2019), *Gauntlet* “revolucionou o conceito de discurso/narrativa no jogo e adicionou imensamente à excelente atmosfera do jogo: o timbre profundo do ‘*Dungeon Master*’ de *Gauntlet* guiaria os jogadores através dos níveis”. Ou seja, temos presente em *Gauntlet* inúmeros sons que vão desde vozes até efeitos e músicas digitalizadas. Essa característica de termos falas, vozes, música/trilha, uma narrativa e/ou um narrador, vemos presente na franquia de *Diablo*, e em função disso, *Gauntlet* firma mais ainda a sua importância em nosso mapa e na sua relação com nosso objeto empírico. Para além da trilha, composta por Matt Uelmen, que ambienta *Diablo*, no aspecto de tributo conseguimos identificar vozes que não são estranhas, ligadas a televisão e ao cinema brasileiro. Em *Diablo III*, ao jogarmos em português, temos essa experiência nostálgica com vozes que marcaram a TV e o cinema, como: Mauro Ramos (Mumm-Ra), Julio Cezar Barreiros (Homer Simpson), Carlos Seidl (Seu Madruga), entre outros<sup>60</sup>. Se você for a *Nova Tristram*, por exemplo, dê um pulo até o mercador Radek, o contrabandista (Figura 76), e converse com ele ou com a lembrança do Seu Madruga, de Chaves. Um misto de nostalgia e afeto, não somente ligado ao universo dos jogos, traduzido pela voz de um dos personagens NPCs presentes em *Diablo III*, em um universo que

<sup>60</sup> Lista dos dubladores de *Diablo III* em <http://www.blog.quartogeek.com.br/conheca-a-lista-de-dubladores-de-diablo-iii-incluindo-uma-aparicao-surpresa-do-seu-madruga>.

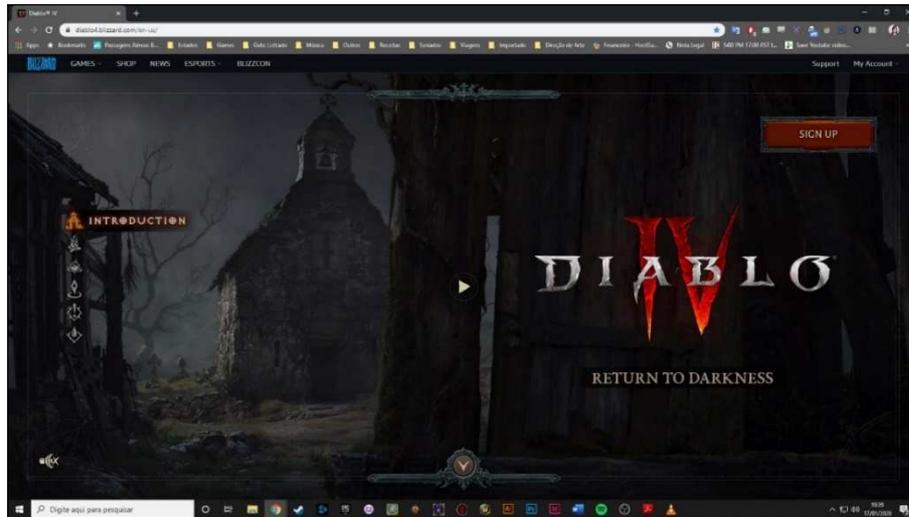
precisamos lutar contra o Senhor do Inferno, que até faz sentido desconfiar da própria sombra e ter como mantra “a vingança nunca é plena, mata a alma e a envenena”.

Figura 76 - Radek, o contrabandista, seu Madruga e Carlos Seidl



Fonte: Produzido pela autora.

Em 2019, após uma longa espera pela comunidade do jogo, *Diablo IV* foi anunciado durante o evento da *Blizzard*. Em sua divulgação prévia (Figura 77), o jogo irá trazer três classes de heróis que estão presentes por entre os jogos da franquia: o Bárbaro, a Feiticeira e o Druida. Assim como em *Diablo III*, só será possível jogar online através da *Battle.net*, mas com a novidade do jogo se passar em um mundo aberto, remetendo ao estilo de jogo que temos em *World of Warcraft* (jogo de MMORPG, também da *Blizzard*). Ainda assim, áreas contendo masmorras geradas proceduralmente serão mantidas. Por conta da “frustração” de alguns jogadores por considerar *Diablo III* “muito colorido”, *Diablo IV* declaradamente pretende proporcionar uma experiência estética “mais sombria” como nos primeiros jogos da franquia. O novo com uma pele de seus antepassados (bem como o arco histórico que revive), um brinde/tributo às origens: um retorno aos dois primeiros jogos da franquia (especialmente *Diablo II*), mesmo que apresente uma proposta de jogabilidade diferente, mais atual. A própria frase que chama para o novo jogo da série diz muito sobre eternos retornos que o próprio jogo em si provoca: “*return to darkness*” (retorne à escuridão, tradução livre).

Figura 77 - Site promocional de *Diablo IV*<sup>61</sup>

Fonte: Produzido pela autora.

Se faz válido também resgatarmos o episódio visto na camada tecnoestética, onde um dos criadores de *Diablo* original faz rodar, a partir do código-fonte e engenharia reversa, o primeiro jogo da franquia em um smartphone: isso se caracteriza como um aspecto que diz respeito, também, à prática da retromania, onde temos visto recorrentemente em meio às mídias, produtos ressurgindo com novas roupagens. Uma espécie de retomada do passado histórico do jogo, desenterrando um caráter *retrô* e *nostálgico* em uma mídia (smartphone) que não existia em sua época de lançamento. Nesses termos, como vimos também no capítulo sobre o estado-jogo, a partir destes vestígios que fomos encontrando em nossas escavações, *Diablo* é o objeto de sua própria memória: uma mídia que *pensa* dotada de memória, tendo seu modo “particular” de *pensar* dado pela ação. Cada um dos jogos que estamos trazendo no corpo da análise, antes de dizerem algo sobre aventura, luta, RPG ou *glitch*, dizem muito sobre si mesmos. Cada um carregando essa potência de termos um estado-jogo. Nossa escavação por entre as ruínas e planícies de *Santuário* em *Diablo* permitiu autenticar, organizar e mapear essa incrustabilidade que se faz presente nos jogos digitais, para além e em nosso objeto empírico. Conforme fomos descrevendo cada manifestação dessa incrustabilidade, ao mesmo tempo descobrimos e compreendemos os modos que essa qualidade se atualiza e dá a ver, arqueologicamente, permitindo que assim classificássemos tais características como nostalgia, tributo, auto-referência, lembrança, entre outros por meio das nossas quatro camadas. Ainda com caráter memorial, nos encaminharemos para a quarta camada, do *déjà vu*, a qual se mostra como um

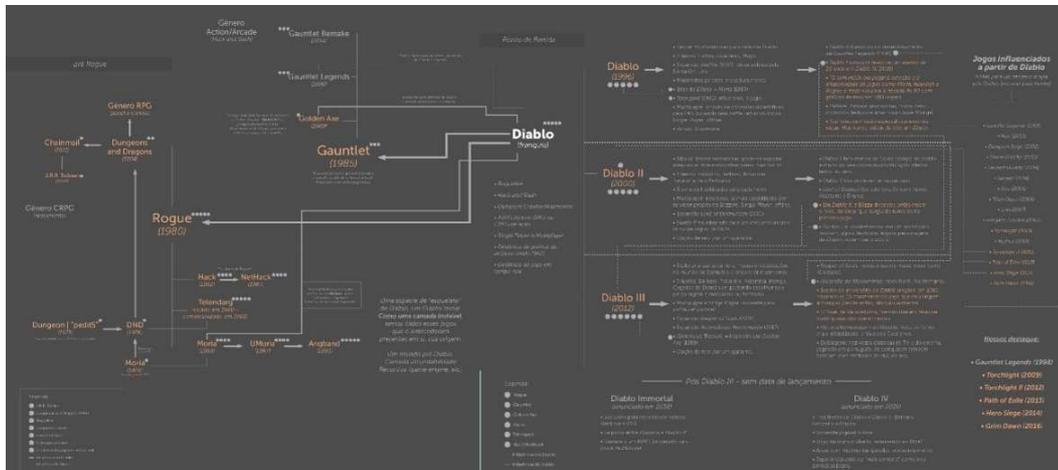
<sup>61</sup> <https://diablo4.blizzard.com/en-us/>.

elemento de nossa tecnocultura e atravessa de maneira mais “invisível” tudo o que vimos até o momento.

#### 6.1.4 *Déjà vu*

Possuímos em meio a nossa tecnocultura uma prática bastante comum de uma mídia citar a outra, por vezes com um aspecto de repetição, onde nem sempre teremos a referência exata da alusão feita, possibilitando termos a sensação de “já ter visto em algum lugar, mas não sei bem onde”. O *déjà vu* (KRAPP, 2004) é uma espécie de “recordação do presente”, bem como um sujeito de nossa tecnocultura audiovisual. Ou seja, nos aproximamos de um *efeito déjà vu* como uma qualidade das mídias que opera entre a lembrança e o esquecimento, este nos acompanha ao ingressarmos nos jogos mapeados, assim como em *Diablo*. Portanto, sendo de uma ordem mais tecnocultural, mais profunda (invisível), identificamos em nosso objeto empírico a presença de uma *camada de incrustabilidade déjà vu* (CID, Figura 78). Os aspectos formadores desta camada referentes ao *déjà vu* são identificados nos pontos em laranja no mapa abaixo.

Figura 78 - Camada de Incrustabilidade *Déjà vu* (CID)

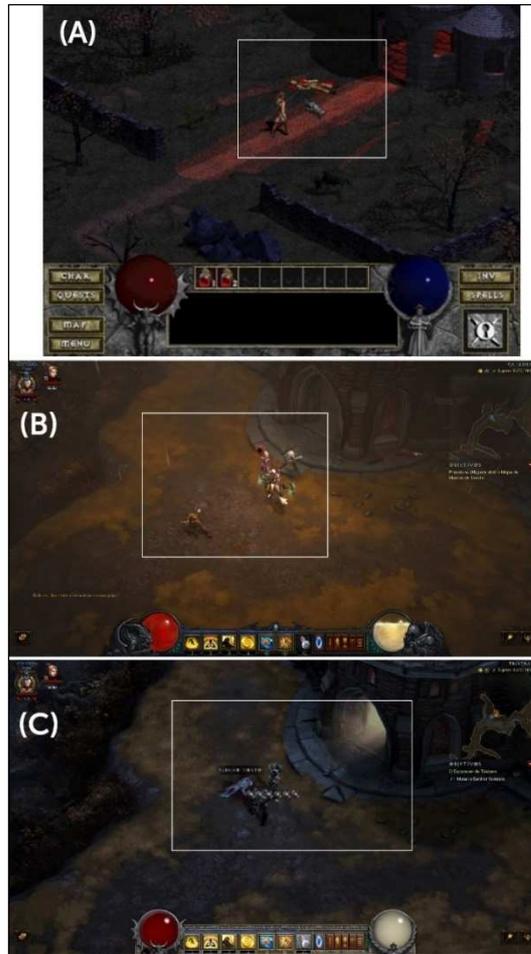


Fonte: Produzido pela autora.

Percebemos essa incrustabilidade *déjà vu* como sendo uma espécie de um hábito inesperado, indicando uma regularidade dentro do jogo a qual não esperamos que ocorra e que só a percebemos como um estalo súbito quando o momento já está ocorrendo ou passamos por ele. Conforme discutido a partir de Peter Krapp (2004) em nosso capítulo de análise, temos com o *déjà vu* algo que não se configura como uma memória e nem como um esquecimento, mas o que de fato temos é: a lembrança de algo que existiu, ter a sensação de já ter estado em algum lugar ou, também, de ter realizado alguma atividade sem a ter feito de fato. Olhando para nossos mapas e jogos cartografados (e para além deles),



semelhanças podem, também, caracterizar a um efeito *déjà vu* a partir da presença de um jogo dentro do jogo. Quando entrarmos no evento dos vinte anos em *Diablo III*, assim como acessar o Ato I em *Diablo II*, o jogador acessa através de um portal para a cidade de *Tristram*, que se encontra destruída, e, do mesmo modo que seu antecessor, alguns personagens podem ser vistos por lá, só que desta vez mortos: Griswold, o Ferreiro, e outras figuras presentes na velha *Tristram* de *Diablo I* tendo seus corpos estirados no chão. A diferença é que, em *Diablo III*, ao coletar ao longo das masmorras do evento determinados itens, ao retornar para a cidade em ruínas, é possível libertar os espíritos desses NPCs. Ao nos aproximarmos da Catedral em que o jogo original se passa (onde as masmorras residem), encontramos mais um vestígio dessa memória do jogo: em frente a igreja, há um corpo/esqueleto, onde este, no jogo original, é o personagem que fornece a missão para iniciar a caçada por entre os dezesseis níveis de masmorra (Figura 80). Essa pista se caracteriza não somente como um tributo, mas é uma memória preservada no jogo e que, dependendo de quem o encontra, pode ter uma sensação de *déjà vu* ao vê-lo.

Figura 80 - Corpo em frente à Catedral de *Tristram*<sup>63</sup>

Fonte: Produzido pela autora.

O que percebemos a partir da imagem acima é que *Diablo*, com seus sítios arqueológicos reais, contém a sua herança passada dentro de si: ruínas, artefatos antigos para serem encontrados, vestígios de uma cultura material pronta de sua própria história, lembrança de uma civilização antiga, já discutido anteriormente. Portanto, o jogo atualiza suas próprias memórias nos pequenos detalhes que o compõe, pensando em sua própria tecnocultura: o jogo enquanto memento. Este agir do jogo enquanto uma *forma* que *pensa*, naturalmente, permite que tenhamos a sensação de já ter estado naquele lugar em algum outro momento, mesmo sem ter jogado os primeiros jogos da franquia, bem como algo marcado na fala dos personagens ao longo dos jogos que traduzem esse efeito. Isso se aproxima, novamente, da nossa metáfora da cebola (vista anteriormente em nossa primeira escavação arqueogamer, no subcapítulo 4.1), onde possuímos *Diablo* e *Diablo II* contidos em *Diablo III*, atravessando todas as demais

<sup>63</sup> (A) NPC que fornece a primeira missão em frente a Catedral em *Diablo I*; (B) Corpo de NPC em frente a Catedral em *Diablo III*; (C) Esqueleto de NPC em frente a Catedral no evento em *Diablo III*.

camadas que formam o jogo e esta incrustabilidade que se atualiza neste espaço. O nível secreto *Cow Level* é um outro exemplo visto anteriormente o qual até hoje mantém a aura de ser algo fantasioso, uma mentira: nasceu de um rumor que povoou a imaginação dos jogadores e, ao se concretizar no universo de *Santuário* a partir do segundo jogo da franquia, segue sendo negado (e se você disser que esteve lá, será chamado de mentiroso). Há uma espécie de culto sobre algo que inicialmente não existia, passou a existir, mas com o discurso de que não existe de fato, quase que uma “engenharia reversa de *déjà vu*”: não é exatamente uma memória e nem esquecimento, mas algo que nunca existiu o qual passou a existir e, mesmo assim, mantém o discurso de ser algo inexistente (Figura 81).

Figura 81 - O *Nível da Vaca* é uma mentira



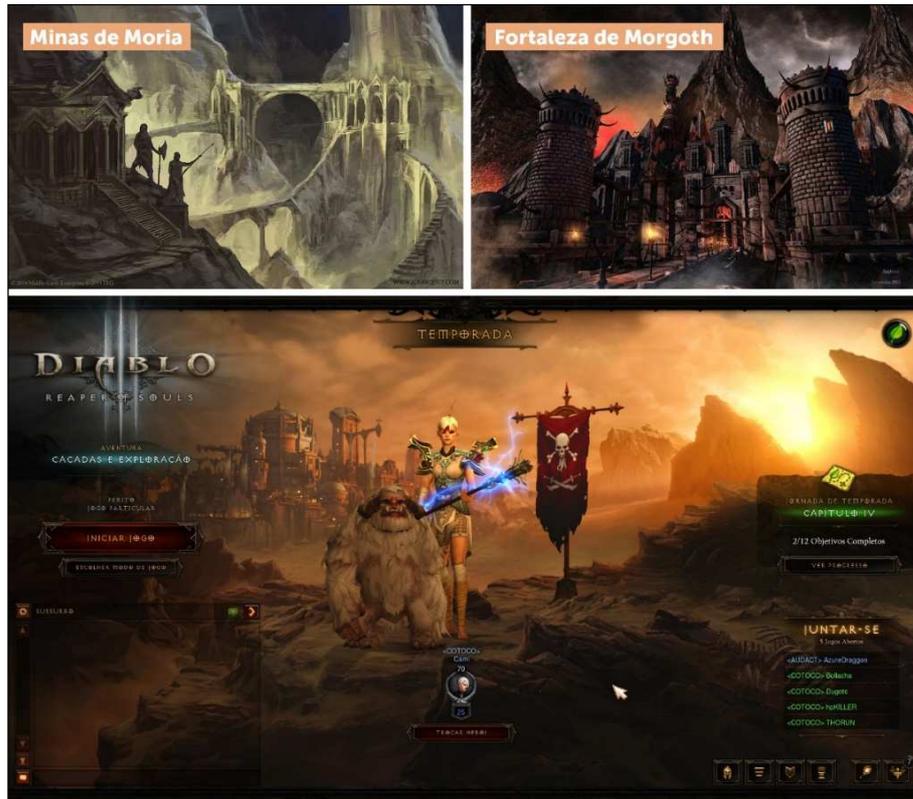
Fonte: Produzido pela autora.

Ao acessarmos as dezesseis masmorras de *Diablo* dentro de *Diablo III*, o jogo traz em si, também, a lembrança desse “descer masmorras”, descobrir salas e não saber o que encontrar do outro lado, passar por labirintos, os quais são características/mecânicas originárias de seus

antecessores apontados em nosso primeiro mapa. Para além da tela do computador e/ou console, esta é uma memória que se prolonga até aos mais tradicionais RPGs de mesa: em *Dungeons and Dragons*, por exemplo, temos um mestre que narra o desafio/história que sempre vem acompanhada de alguma surpresa para o que iremos enfrentar pela frente. Percebemos que essa sensação do “desconhecido” acompanha esses estilos de jogos ao longo de décadas, desde o papel e caneta até *point cliques* em um computador. Jogar *Diablo* ou *Rogue* (ou qualquer outro jogo que apontamos) carrega essa sensação de “o que será que encontraremos pela frente”, sempre de maneira aleatória, mas especialmente iremos reconhecer este desenrolar de um outro tempo diferente deste que estamos – em *Diablo* temos a constante sensação de já ter jogado algo parecido antes sem ter jogado de fato ou ter nascido na época de seus antecessores.

Essa presença do *D&D* nesses jogos, carrega um outro traço que atravessa esses jogos de maneira direta ou indireta: J. R. R. Tolkien e suas obras perpassam todos os jogos desse gênero, se atualizando explicitamente ou não no jogo. A característica fantástica que embala os jogos de RPG (e derivados) tem relação com inúmeros conceitos presentes nas obras do autor. Jogos como *Moria* (1983) e *Angband* (1990) são, por exemplo, declarados inspirados em Tolkien: o primeiro inspirado nos livros de *O Senhor dos Anéis* onde o mundo do jogo se passa nas *Minas de Moria*; o segundo possui a mesma inspiração, porém se passa na fortaleza de *Morgoth*. Classes, armaduras, derrotar hordas de monstros, civilizações antigas, guerras etc., são elementos que norteiam a construção desses jogos. Em *Diablo* não temos uma inspiração direta nas obras de Tolkien, porém uma das influências em seu projeto preliminar do primeiro jogo da franquia foi *Moria*. Desse modo, podemos dizer que como uma característica de *déjà vu*, de já ter jogado/lido alguma batalha que remeta o que estamos experienciando naquele espaço do jogo, é atualizado por uma espécie de “virtualidade tolkiana” (Figura 82).

Figura 82 - Virtualidade Tolkiana



Fonte: Produzido pela autora (DEVIANTART.COM, 2019).

Não apenas existem similaridades presentes nas interfaces gráficas dos jogos, as quais também se relacionam à outras formas da mídia como a literatura fantástica ou filmes de fantasia. É possível termos o efeito *déjà vu* em jogos pós *Diablo* sem ter jogado os jogos da franquia previamente, ou ainda que remeta a qualquer jogo deste gênero. A construção gráfica dos jogos é rica em elementos que o tempo todo se repetem e se atualizam, provocando tal sensação em nós jogadores para além de *easter eggs*. Ao jogarmos *Grim Dawn* (2016), por exemplo, a primeira sensação que tivemos ao iniciar o jogo é que parecia termos retornado à *Diablo II* em função de sua estética e jogabilidade. Desde o ano de lançamento do jogo (2016), há um *mod* para o jogo criado por Ram denominado “*Reign of Terror*”, possibilitando aos jogadores que não tiveram contato com *Diablo II* pudessem ter essa experiência dentro de *Grim Dawn* (Figura 83). O *mod* inicialmente trazia o Ato I de *Diablo II* e, logo após, passou a receber atualizações trazendo também os Atos I-IV completos, onde este é considerado “o mais próximo que os fãs possam chegar de uma remasterização de *Diablo II* em HD”<sup>64</sup> (THEGAMER, 2018, tradução nossa).

<sup>64</sup> “[...] it is perhaps the closest that fans will ever get to an HD remaster of Diablo 2.” (Disponível em: <https://www.thegamer.com/remember-diablo-2-play-again-grim-dawn-mod/>. Também há material sobre esse *mod* de *Grim Dawn* no fórum do Reddit: [https://www.reddit.com/r/rhykker/comments/bf5rbf/diablo\\_2\\_mod\\_for\\_grim\\_dawn\\_4\\_acts\\_all\\_quest\\_all/](https://www.reddit.com/r/rhykker/comments/bf5rbf/diablo_2_mod_for_grim_dawn_4_acts_all_quest_all/)).

Figura 83 - *Grim Dawn* e *Diablo II*

Fonte: produzido pela autora.

Antes de iniciarmos a pesquisa, nunca havíamos jogado a primeira versão de *Diablo*: o primeiro contato que tivemos com o jogo foi direto a partir de *Diablo II* em meados de 2004, e por consequência, ao passar dos anos, seguir a série com o *Diablo III*. Para nós, em um primeiro momento, jogar o evento comemorativo dos vinte anos da franquia foi exatamente a experiência de jogar algo que existiu, ter a sensação de já ter estado naquele espaço, mas sem ter de fato jogado o primeiro jogo. Isso é muito comum em meio aos jogos, pois nem sempre jogaremos a partir de seu lançamento, o que funciona como uma espécie de gatilho para desencadear esse efeito *déjà vu*, de achar já ter feito algo quando de fato ainda não. Esta se mostra como uma prática recorrente no desenvolvimento de jogos em função de um inspirar/influenciar o outro, onde essa característica fractal (auto-simuladores) também carrega essa sensação *déjà vu*. Como visto na *camada de incrustabilidade recursiva*, esta é mais uma maneira de imagens coalescerem entre passado e presente se atualizando a partir da interface e/ou programação do jogo, trazendo em si todos os jogos que o antecederam.

Trazer a discussão do *déjà vu* e percebê-lo em nosso objeto empírico, nos permite refletir sobre a memória e a lembrança, e por sua vez, dialogar com o fato de que esta relação memória-tela, em meio aos jogos, atualiza uma incrustabilidade *déjà vu*. A *camada de incrustabilidade déjà vu*, se mostra atravessando todas as demais camadas, podendo se manifestar de diferentes formas como através da nostalgia e/ou tributo, embalada pelo afeto. Temos, portanto, aos olharmos para as quatro camadas de incrustabilidade que identificamos por meio de nossos mapas, uma configuração de um estado-jogo: o jogo é uma *forma* que *pensa* dotada de memória que está para além de ser somente um objeto, uma materialidade, mas um estado, uma *forma* que pensa sobre si mesma. Não são apenas acionamentos do *gameplay* gerados a partir da interação operador-máquina, mas também algo que dura nele, a sua incrustabilidade. Portanto, compreendemos que os modos como a incrustabilidade se apresenta nos jogos, a qual permite considerar que os “jogos dentro de jogos” se manifestam em

movimentos que buscamos escavar, são atualizados nas camadas *tecnoestética*, *recursiva*, *tecnostálgica* e de *déjà vu*.

## 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por existirem devires que se estabeleceram dentro dos jogos digitais para nos falar sobre a incrustabilidade, foi possível explorar de que maneira se atualizaram as camadas de incrustabilidade que os jogos constroem no seu interior. Na perspectiva do agir arqueológico com uma postura de arqueogamer, podemos perceber que por debaixo da superfície dos jogos há elementos que carregam características, tempos, memórias, durações (maquínica, lúdica, audiovisual), que nos possibilitam pensar em camadas. A incrustação, como vista no capítulo quatro, é uma característica audiovisual que adquire uma especificidade no contexto dos jogos, uma qualidade de incrustabilidade. Isso ocorre em função de que no cenário dos jogos existem outras características que a incrustação videográfica não possui: é algo que é próprio do jogo. Esta característica presente nos estudos de vídeo tensiona a forma como a vemos em meio aos jogos, onde possuímos a *ação* e a máquina. De algum modo, a reflexão apresentada nesta pesquisa nos trouxe pistas de que o jogador (in)forma a incrustabilidade do jogo dentro de si, convocando e incrustando o jogo, lembrando no jogo jogando, do mesmo modo que temos a presença de um jogo dotado de memória, um jogo como *forma* que *pensa*.

Ao longo do percurso da pesquisa, tentamos nos apropriar de uma atitude arqueogamer a partir de uma perspectiva de uma tecnocultura audiovisual, pontuando a importância e a riqueza de olhar para este corpo midiático que o jogo se apresenta pensado como um sítio arqueológico – nos dando a ver artefatos que estão na superfície e/ou soterrados para melhor entendermos nosso objeto. Temos aqui uma tentativa de termos um estado-jogo para pensarmos o jogo para além de ser somente um objeto, mas uma *forma* que *pensa* sobre si mesmo. O modo particular em que o jogo pensa, conforme visto anteriormente, se dá pela ação. Ao pensar e agir, a memória do jogo passa a ser escavável ao arqueogamer, o qual passa a dizer algo sobre si mesmo para além de gêneros, ruídos, programação: há em si a potência do estado-jogo.

Retomando brevemente nosso processo da pesquisa, ao inicialmente observarmos jogos que são possíveis de serem jogados dentro de outros jogos, com característica de uma incrustação *déjà vu*, nos atualizamos ao longo do percurso ao percebermos que esses jogos dentro de jogos se mostraram com as mais variadas roupagens e sentidos – tanto em uma ideia literal quanto memorial. Com isso, passamos a pensar em uma qualidade – a incrustabilidade na qual, a partir dos mapas que foram sendo gerados em função de nossas escavações, passamos a compreendê-la como uma característica *durante* em meio aos jogos – pensando em uma coalescência do passado com o presente. Enquanto mídia, o jogo é entendido como um corpo dotado de memória e, desse modo, traz todos os jogos anteriormente feitos em si (uns mais do que outros, eventualmente). Ao possuir memória, uma *forma* que *pensa* para além do dispositivo, essa memória pode ser compreendida como se fosse uma incrustabilidade, uma espécie de “*chroma* invisível” que faz um jogo “grudar” no outro. Portanto, ao realizarmos nossos processos de escavações,

encontramos camadas onde essa incrustabilidade se afirma, cada uma com suas características e particularidades, mesmo que exista um contágio em determinado grau entre as camadas.

Em nosso percurso, não tínhamos, num primeiro momento, em nosso horizonte os mapas que foram gerados: estes partiram de um problema técnico que tivemos com o computador (uma de nossas limitações temporárias). Ficamos temporariamente sem acesso aos jogos, permitindo nos (re)inventarmos e olharmos para os vestígios que haviam começado a surgir nesses jogos, após o exame de qualificação. Despretensiosamente, nosso objeto empírico (*Diablo*) passou a habitar uma folha de papel, e um mapa passou a ser esboçado em nossa frente ao começarmos a escavar “para trás”. São nesses movimentos que, primeiramente, foram revelando elementos de jogos que antecederam a franquia *Diablo* e que serviram de inspiração para a sua criação: desde a mecânica, a lógica do jogo, o gênero de jogo, entre outros elementos. À medida em que nossos mapas foram sendo criados, com eles foram surgindo mais pistas de que o jogo dentro do jogo não precisa necessariamente ser um jogo jogável, literal, diegético. Ele pode estar em camadas que compõem o jogo, que aqui foram propostas como *tecnoestética*, *recursiva*, *tecnostálgica* e de *déjà vu*. Entendemos, assim, que a proposta da incrustabilidade articulada a um acionamento metodológico de escavação, pode ser uma forma de construir genealogias para os estudos de jogos. Nossos mapas, cartografados por escavação, com o intuito de justificar o porquê da criação dos mesmos, mostraram a sua importância e abrangência, trazendo descobertas enriquecedoras para esta pesquisa enquanto uma arqueogamer. Iniciando no papel em branco, sem saber ao certo o que encontraríamos e, após o avanço e ampliação dos mapas, outros jogos foram aparecendo, até mesmo jogos que não são de computadores, flertando também com a literatura fantástica. Cada movimento de escavação que foi sendo realizado, revelou um universo de elementos, vestígios e artefatos enquanto recursos valiosos para entendermos essa qualidade de incrustabilidade que dura nos jogos.

Ao produzirmos os mapas para essa pesquisa, nossos movimentos não seguiram uma ordem linear cronológica e/ou somente histórica: os movimentos escavatórios nos mantinham atentos para todos os lados, bem como para o que estava na superfície e o que entendíamos como mais profundo. Conforme íamos avançando e encontrando artefatos em nosso terreno delimitado coerente com o nosso *corpus*, foram sendo postos no papel. Esse escavar para todos os lados se mostrou potente em nosso processo, permitindo que nosso espectro fosse ampliado e, assim, começar a perceber que um jogo pode, sim, ser muitos jogos, mesmo que de forma invisível e/ou indireta. Nosso olhar pela lente da arqueologia das mídias e com a prática do *archaeogaming*, nos possibilitou uma escavação rica para pensarmos para dentro do universo do jogo, acompanhado do afeto e nostalgia que esses jogos carregam. Reconhecemos uma incipência ao tratarmos de uma arqueologia do afeto, o que para nós se mostra importante trazer esse viés para o debate abrindo portas para avançarmos. Ainda assim, em todo o nosso percurso em meio às escavações realizadas nesta pesquisa, fomos afetados ao percorrer as ruínas de *Diablo*, pela familiaridade

com o objeto empírico, sendo este o registro de um caminho realizado pelas afetações da pesquisadora: um caminho que pode servir como base para abrir outras perspectivas e olhares através de outros pesquisadores. A realização de um agir arqueológico, desse modo, não se bastou apenas no vagar pela superfície: foi preciso escavar para perceber do que as camadas são compostas

Nesse momento, em um movimento de olhar para o empírico mostrado na análise, nota-se uma perspectiva de camadas de incrustabilidade da seguinte ordem, conforme mencionamos anteriormente: *tecnostética*, *recursiva*, *tecnostálgica* e de *déjà vu*. É importante entendermos que essas camadas foram geradas pelo movimento de articulação entre a perspectiva da incrustabilidade enquanto uma memória de um jogo que pensa, e o trabalho de arqueogamer moldado pela arqueologia das mídias. A *camada de incrustabilidade tecnostética* se apresenta enquanto um conjunto de elementos que são da ordem da programação e/ou software do jogo até uma mais visual, da interface e de elementos gráficos. A *camada de incrustabilidade recursiva* possibilita identificar traços físicos (do maquínico) e memoriais (temporalidade), numa ordem da recursividade e do fractal. Esses traços, juntos, constroem esses espaços dos jogos e nos fornecem dados possíveis de serem analisados e interpretados para melhor entendermos o seu próprio mundo e sua própria cultura. A *camada de incrustabilidade tecnostálgica* surge da ordem da nostalgia, do afeto, da retromania, do tributo, partindo de um movimento que nos aproxima do nosso objeto empírico apresentando pistas sobre os jogos conterem em si marcas de outros jogos (da franquia ou outros), assim como da cultura de um modo geral. A *camada de incrustabilidade déjà vu* vem de uma ordem mais tecnocultural, mais profunda por vezes como hábito inesperado, indicando uma espécie de regularidade inesperada dentro do jogo: algo que acontece com alguma recorrência, porém sem saber quando, percebendo como um estalo súbito quando já estamos inseridos naquele momento do jogo. Desse modo, existem elementos no jogo que compõem diferentes tipos de incrustabilidade vistos entre as quatro camadas no *corpus* da pesquisa, mas que de algum modo dialogam entre si – alguns desses elementos aparecendo em mais de uma dessas camadas que foram identificadas.

Em resposta ao nosso problema de pesquisa, é a partir dessas camadas de incrustabilidade, através de uma perspectiva da tecnocultura audiovisual, que identificamos o funcionamento deste fenômeno em meio a essa mídia que o jogo se apresenta, enquanto uma qualidade audiovisual que atualiza o jogo, indo em direção a um estado-jogo. Os elementos presentes no jogo, que foram emergindo em nosso processo carto-escavatório, nos revelam os modos como essa incrustabilidade se atualiza e dá a ver, arqueologicamente, outros jogos nele incrustados com caráter de tributo, auto-referência, *déjà vu*, entre outros, a partir dessas quatro camadas que identificamos. A discussão do *déjà vu*, desde os movimentos iniciais da pesquisa, nos permitiu refletir sobre a memória e a lembrança, e por vezes, dialogar com o fato de que essa relação memória-tela em meio aos jogos atualizam um determinado devir tecnocultural. Dentre as quatro camadas que identificamos, a *camada de incrustabilidade déjà vu* se revela como uma

constante que parece sobrevoar todas as demais, podendo se manifestar das mais variadas formas como através da nostalgia e/ou tributo, embalada pelo afeto, pela retromania. É importante reconhecermos, também, que por apresentarem características que se tocam entre si, de possuírmos um solo que não se caracteriza por ser “puro”, eventualmente podemos considerar que as *camadas de incrustabilidade tecnoestética e recursiva* seriam as mais robustas de nosso trabalho e, com isso, poderiam conter aspectos das *camadas de incrustabilidade tecnológica e de déjà vu*. No entanto, nossa opção manteve-se em quatro camadas para procurar destacar melhor os diferentes sintomas da incrustabilidade em jogos digitais. Retomando o que discutimos no capítulo de análise, temos nessas quatro camadas de incrustabilidade, uma espécie de configuração de um estado-jogo: o jogo é uma *forma* que *pensa* dotada de memória que está para além de ser somente um objeto, uma materialidade, mas um estado, uma *forma* que pensa sobre si mesma e, por vezes, se coloca como objeto de sua própria duração (memória). Não são apenas acionamentos do *gameplay* gerados a partir da interação operador-máquina, mas também algo que dura nele, a sua incrustabilidade. Compreendemos que os modos dessa incrustabilidade presente nos jogos, carrega em si outros jogos ali incrustados em nosso objeto empírico a partir de movimentos *tecnoestéticos, recursivos, tecnostálgicos* e de *déjà vu*.

Ao transitarmos por entre escavações e camadas, percebemos uma potencialidade em aprofundar outras discussões. Uma delas, é a que trouxemos sobre o código aberto, aproximando de uma prática de modding. Mesmo que abordado em uma das camadas, é possível pensar em uma abertura para avanços futuros, a partir das pistas que encontramos, em uma tecnocultura do algoritmo em função do código enquanto um artifício comunicativo que nos possibilita (re)construir coisas. Por possuir uma potência para estar gerando esses mundos, esses universos, o código convoca uma série de conceitos com esse aspecto ideológico que, para o tempo e também proposta desta pesquisa, não coube nos aprofundarmos neste momento. Essa discussão se mostra como mais uma maneira de termos presente um estado-jogo, auxiliando na construção desse estado no campo dos *games studies*.

Por estarmos realizando movimentos arqueológicos com uma atitude arqueogamer, outro ponto que percebemos ao longo do nosso processo de escavação e criação dos mapas, na medida em que fomos encontrando jogos de outras temporalidades em relação ao nosso *corpus*, é a necessidade de discutirmos como preservar a memória desses jogos. O *archaeogaming* nos faz olhar para os jogos como sítios arqueológicos, onde podemos realizar investigações arqueológicas nesses espaços: todos os jogos digitais são sítios arqueológicos, assim como todos os videogames são artefatos arqueológicos. A conservação e/ou preservação de jogos se mostra importante por permitir que se retorne para jogos antigos/clássicos e que tenhamos a chance de experimentá-los, o que torna rico o entendimento do que é jogo e de sua própria cultura. Aproximando da ideia que expressamos ao longo da dissertação, de que todo jogo são muitos jogos, a preservação de jogo nos possibilita entrarmos em discussões desde as mecânicas que o compõem

e à esses jogos que vem de uma memória dos jogos, os quais emergem/atualizam-se ali em um passado dos jogos, em uma cultura dos jogos. Portanto, para entendermos não somente o estado-jogo, mas especialmente essa cultura do jogo é preciso preservar esses espaços, esses territórios, pois carregam em si todo um universo próprio. Cada vez mais se percebe a importância de começarmos a pensar em como preservar o que vivemos digitalmente: praticamente “nossa casa” é dentro das telas atualmente. A presença do videogame na tecnocultura contemporânea é um fato incontestável e, como tal, merece ser estudado (e preservado) arqueologicamente.

Há uma constante de jogos serem relançados, de consoles antigos retornarem com uma nova roupagem: uma espécie de retromania em meio aos jogos. Do mesmo modo que existem outras formas, presentes na tecnocultura audiovisual contemporânea, as quais procuram dar vazão aos “eternos retornos” como, por exemplo, os reboots de filmes e séries. Portanto, entendemos que estes “eternos retornos” carregam em si um caráter preservacionista de seu próprio meio: a possibilidade de retornar para a sua versão antiga/clássica (como vimos no evento comemorativo de *Diablo*), ter a chance de experimentá-los (caso nunca tenha tido contato) e/ou reviver uma lembrança não muito distante do nosso tempo atual. Isso poderia, também, abrir para uma discussão sobre remixabilidade dos meios, ou ainda: como todos esses jogos ao pagarem tributo a suas versões anteriores constroem estratos memoriais e de que forma atualizam suas franquias ao reposicionarem-nas no presente, para as novas gerações de jogadores/consumidores. Essa reflexão também pode nos dizer muito sobre essa preservação dos jogos e um melhor entendimento de sua própria cultura.

Ainda que esta dissertação se mostre como um resultado de um processo de tensionamento entre teorias, aplicações metodológicas e empírico, conforme acabamos de pontuar, existem potencialidades neste nosso sobrevoo para além do que é o foco neste momento. Os questionamentos apontados ao longo do texto nos instigam a pensar, também, que essa incrustabilidade não está presente somente no que nos propomos a analisar neste documento, ao mesmo tempo, o jogo dentro do jogo é uma atualização de um tipo de incrustabilidade que atrai o olhar da pesquisadora. Com isso, entendemos e assim relatamos que são possíveis inúmeros tipos de incrustações em meio aos jogos, uma qualidade que se atualiza no espaço do jogo, nos possibilitando seguir uma discussão acerca de um estado-jogo. É importante entender que estamos em meio a uma cultura produtora de imagens técnicas e que estas não só se tornam mediações entre o homem e o mundo, mas carregam traços de diferentes devires. Aqui, sempre que aparentemente estivéssemos encontrando apenas um fóssil, estávamos vendo nele toda essa ambiência da tecnocultura audiovisual que emerge desses jogos, que merece ser debatida para o aprimoramento e avanço dos estudos de jogos em meio à comunicação.

## REFERÊNCIAS

- AGAMBEN, Giorgio. **Signatura rerum**: sobre o método. Tradução de Andrea Santurbano, Patricia Peterle, 1. ed. São Paulo: Boitempo, 2019.
- ANABLE, Aubrey. **Playing with feelings**: video games and affect. University of Minnesota, 2018.
- ANGBAND. *In*: DEVIANTART.COM, [s. l.], 2012. Disponível em: <https://www.deviantart.com/stirzocular/art/Angband-341057942>. Acesso em: 4 jan. 2020.
- ANGBAND. *In*: MOBIGAMES.COM, [s. l.], [s. d.]. Disponível em: <https://www.mobygames.com/game/angband>. Acesso em: 15 dez. 2019.
- ATARI: Game Over. [s. l.], 2014. Documentário (1h 06 min 11 s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Ew8j62WaZ7Q>. Acesso em: 20 nov. 2019.
- SANTOS, Wellington Lima dos. Recursividade. [s. l.], [s. d.]. *In*: UNICAMP. Disponível em: <http://ic.unicamp.br/~ripolito/peds/mc102z/material/Recursividade.PDF>. Acesso em: 7 set. 2019.
- ÁVILA, Camila de; FISCHER, Gustavo Daudt. Cultura da interface nos jogos digitais: simultaneidade e memória no *Diablo III*. *In*: SBGAMES 2018 – SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL, XVII, 2018, Foz do Iguaçu, **Anais** [...] Foz do Iguaçu: Bourbon Cataratas Convention & Spa Resort. 2018. p. 776-782.
- ÁVILA, Camila de; FISCHER, Gustavo Daudt. O efeito cultural do *déjà vu* em jogos dentro de jogos. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO – INTERCOM, 42, 2019, Belém. **Anais** [...] Belém: UFPA, 2019. p. 1-15. Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2019/resumos/R14-0216-1.pdf>.
- BARTON, Matt. **Dungeons & Desktops**: the history of computer role playing games. London: AK Peters, 2008.
- BENJAMIN, Walter. **Obras Escolhidas II**: rua de mão única. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- BENJAMIN, Walter. **Passagens**. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado/UFMG, 2006.
- BERGSON, Henri. **A evolução criadora**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- BERGSON, Henri. **Matéria e memória**. São Paulo: Martins Fontes, 2011.
- BITTENCOURT, João Ricardo. **Em busca da imagem videojográfica**: uma cartografia das imagens de jogos digitais de 1976 a 2017. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2018.
- BLIZZARD ainda atualiza jogo *Diablo II* mesmo após 16 anos do lançamento. *In*: OLHARDIGITAL.COM, São Paulo, 2016. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/games-e-consoles/noticia/blizzard-ainda-atualiza-jogo-diablo-2-mesmo-apos-16-anos-do-lancamento/56040>. Acesso em: 2 dez. 2019.

BLIZZARD Entertainment celebra 20 anos de Diablo. *In*: DIABLO3.COM, [s. l.], 28 dez. 2016. Disponível em: <https://us.diablo3.com/pt/blog/20407578/blizzard-entertainment-celebra-20-anos-de-diablo-28-12-2016>. Acesso em: 5 abr. 2019.

BLIZZARD.COM. Disponível em: <https://www.blizzard.com/en-us/>. Acesso em: 12 nov. 2019.

BOGOST, Ian. A fenomenologia dos videogames. **Eco-Pós** (UFRJ), Rio de Janeiro, v. 21, n. 2, p. 230-247, 2018.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation**: understanding new media. Cambridge: MIT Press, 2000.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Tradução de Maria Ferreira. Petrópolis: Editora Vozes, 2017.

CARGNIN, F.; BRAVIANO, G. As estratégias reflexivas dos jogos digitais. **Triádes em Revista**, PUC-Rio, Rio de Janeiro, v. 6, p. 1-15, 2017.

CHAINMAIL. *In*: BOARDGameGeek.com, [s. l.], [s. d.]. Disponível em: <https://boardgamegeek.com/boardgame/8193/chainmail>. Acesso em: 18 dez. 2019.

CHAINMAIL. *In*: WIKIPÉDIA. a enciclopédia livre. [San Francisco: Wikimedia Foundation], [s. d.]. Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Chainmail\\_\(game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Chainmail_(game)). Acesso em: 12 dez. 2019.

CHAINMAIL. *In*: WIKIWAND, [s. l.], [s. d.]. Disponível em: [https://www.wikiwand.com/en/Chainmail\\_\(game\)](https://www.wikiwand.com/en/Chainmail_(game)). Acesso em: 5 jan. 2020.

CHUN, Wendy Hui Kyong. The enduring ephemeral, or the future is memory. *In*: HUHTAMO, Erkki; PARIKKA, Jussi. **Media Archaeology**: Approaches, Applications, and Implications. Los Angeles: University of California Press, 2011. p. 184-203.

CÓDIGO Github. *In*: GITHUB.COM, [s. l.], 2019. Disponível em: <https://github.com/lantus/devilution-nx>. Acesso em: 6 set. 2019.

COMMODORE PET. *In*: INEXHIBIT.COM, USA, 2019. Disponível em: <https://www.inexhibit.com/case-studies/computer-design-commodore-pet-2001-1977/>. Acesso em: 5 jan. 2020.

COMMODORE PET-2001 remasterizado videogame retrô. *In*: ARKADE.COM, [s. l.], 2018. Disponível em: <https://www.arkade.com.br/este-commodore-pet-2001-remasterizado-videogame-retro/>. Acesso em: 5 dez. 2019.

CONHEÇA a lista de dubladores de *Diablo III* incluindo uma aparição surpresa do Seu Madruga. *In*: QUARTOGEEK.COM, Rio de Janeiro, 17 jun. 2012. Disponível em: <http://www.blog.quartogeek.com.br/conheca-a-lista-de-dubladores-de-diablo-iii-incluindo-uma-aparicao-surpresa-do-seu-madruga>. Acesso em: 20 nov. 2019.

COPPLESTONE, Tara Jane. Designing and Developing a Playful Past in Video Games. *In*: MOL, Angus A. A.; ARIESE-VANDEMEULEBROUCKE, Csilla E.; BOOM, Krijn H. J.;

POLITOPOULOS, Aris (orgs.). **The interactive past: archaeology, heritage and video Ggames**. Leiden: Sidestone Press, 2017.

CRARY, Jonathan. **Suspensões da percepção: atenção, espetáculo e cultura moderna**. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

CRARY, Jonathan. **Techniques of the observer: on vision and modernity in the nineteenth century**. Cambridge: MIT Press, 1992.

CRAWFORD, Chris. **The art of computer game design**. Published by Osborne/McGraw-Hill: Berkeley, California, 1982. Disponível em: <https://archive.org/details/artofcomputergam00chri/page/n5/mode/2up>. Acesso em: 28 dez. 2019.

CRPG. *In*: PCMAG.COM, [s. l.], [s. d.]. Disponível em: <https://www.pcmag.com/encyclopedia/term/56612/crpg>. Acesso em: 7 set. 2019.

CRUZ, Gustavo Jaruga. **Estimativa da qualidade de mapas procedurais para jogos do gênero roguelike**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Engenharia de Software) – Universidade de Brasília, Brasília, 2014.

DANDY. *In*: MOBIGAMES.COM, [s. l.], [s. d.]. Disponível em: [https://www.mobygames.com/game/atari-8-bit/dandy\\_](https://www.mobygames.com/game/atari-8-bit/dandy_). Acesso em: 15 dez. 2019.

DELEUZE, Gilles. **Bergsonismo**. São Paulo: Editora 34, 2004.

DELEUZE, Gilles. **Imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 2013.

DIABLO II - Hell and Back. *In*: RPGGEEK.COM, [s. l.], [s. d.]. Disponível em: <https://rpggeek.com/image/557402/diablo-ii-hell-and-back>. Acesso em: 4 jan. 2020.

DIABLO II para a versão de jogo de tabuleiro de Dungeons and Dragons, lançado em 2000. *In*: MOBIGAMES.COM, [s. l.], [s. d.]. Disponível em: <https://www.mobygames.com/game/diablo-ii>. Acesso em: 3 set. 2019.

DIABLO II. *In*: DIABLOWIKI.NET, [s. l.], [s. d.]. Disponível em: [https://www.diablowiki.net/Diablo\\_II:\\_Diablerie](https://www.diablowiki.net/Diablo_II:_Diablerie). Acesso em: 4 jan. 2020.

DIABLO II. *In*: MOBIGAMES.COM, [s. l.], [s. d.]. Disponível em: <https://www.mobygames.com/game/diablo-ii>. Acesso em: 6 set. 2019.

DIABLO Immortal. *In*: NOTEBOOK.CHEK.NET, USA, 2019. Disponível em: <https://www.notebookcheck.net/The-original-Diablo-hits-Nintendo-Switch-but-as-an-unofficial-port.426838.0.html>. Acesso em: 26 nov. 2019.

DIABLO. *In*: GOG.COM, [s. l.], [s. d.]. Disponível em: <https://www.gog.com/game/diablo>. Acesso em: 15 out. 2019.

DIABLO3. Site comemorativo de *Diablo*. [s. l.], [s. d.]. Disponível em: <https://us.diablo3.com/pt/game/anniversary/>. Acesso em: 25 nov. 2019.

DIABLOWEB. *In*: GITHUB, [s. l.], [s. d.]. Disponível em: <https://d07riv.github.io/diabloweb/>. Acesso em: 13 out. 2019.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

DUNGEONS and Dragons. *In*: WIKIPÉDIA. a enciclopédia livre. [San Francisco: Wikimedia Foundation], [s. d.]. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Dungeons\\_%26\\_Dragons](https://pt.wikipedia.org/wiki/Dungeons_%26_Dragons). Acesso em: 13 nov. 2019.

EISENSTEIN, Serguei. **A forma do filme**. São Paulo: Zahar, 2002.

EMULADOR para *Rogue e Gauntlet*. *In*: ARCHIVE.ORG, [s. l.], [s. d.]. Disponível em: [https://archive.org/details/softwarelibrary\\_msdos\\_games](https://archive.org/details/softwarelibrary_msdos_games). Acesso em: 27 jul. 2018.

ERLL, Astrid. **Memory in culture**. Basingstoke, UK: Palgrave MacMillan, 2011.

ERNST, Wolfgang. Media archaeography: method and machine versus history and narrative of media. *In*: HUHTAMO, Erkki; PARIKKA, Jussi (orgs.). **Media archaeology: approaches, applications, and implications**. Berkeley: University of California Press, 2011.

ESKELINEN, Markku. **The gaming situation**. Games studies, 2001. Disponível em: <http://gamestudies.org/0101/eskelinen/>. Acesso em: 14 abr. 2019.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo dicionário Aurélio da Língua Portuguesa**. 4. ed. Curitiba: Positivo, 2009.

FERREIRA, Emmanoel. *E.T. Phone Home* ou, do poço para casa: interseções entre arqueologia e arqueologia das mídias. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO – INTERCOM, 42, 2019, Belém. **Anais [...]** Belém: UFPA, 2019. p. 1-18.

FERREIRA, Emmanoel. O jogo não acabou: relações entre apropriação lúdica e produção de sentido nos videogames. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO – INTERCOM, 41, 2018, Joinville, **Anais [...]** Joinville: UNIVILLE, 2018. p. 1-17.

FERREIRA, Emmanoel; FALCÃO, Thiago. Atravessando as bordas do círculo mágico: imersão, atenção e videogames. *In*: **Comunicação, Mídia e Consumo**, III Simpósio Nacional ABCiber, At São Paulo, v. 13, n. 36, p. 1-16, 2016. Disponível em: <http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/view/1075/pdf>. Acesso em: 26 dez. 2019.

FISCHER, Gustavo D.; GREBIN, Bárbara. Interfaces culturais e agir arqueológico: reflexões teórico-metodológicas para dissecar websites e softwares que operam pela Internet. *In*: **COLÓQUIO SEMIÓTICA DAS MÍDIAS**, 2012, João Pessoa. **Anais [...]** João Pessoa: Ciseco, 2012. p. 1-17.

FISCHER, Gustavo Daudt. Cinema em devir nos games: por um olhar arque-genealógico nas interfaces culturais. *In*: GERBASE, Carlos; GUTFRIEND, Cristiane Freitas. (orgs.). **Cinema em choque: diálogos e rupturas**. 1. ed. Porto Alegre: Sulina, 2013. v. 1, p. 195-214.

FISCHER, Gustavo Daudt. I don't wanna be buried in an app cemetery: reflexões sobre arqueologia da mídia online entre histórias de aplicativos derrotados. *In*: FERNÁNDEZ, Adrián José Padilla;

MALDONADO, Alberto Efendy; VELA, Norah S. Gamboa. (orgs.). **Procesos Comunicacionales Educación y Ciudadanía en las Luchas de los Pueblos**. Caracas: Fondo Editorial CEPAP-UNESR, 2015. p. 183-202.

FLUDERNIK, M. **An introduction to narratology**. London: Routledge. 2009.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Sinergia Relume Dumará, 2009.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado**: por uma filosofia do *design* e da Comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FOTO de Raiford Guins. *In*: THEATLANTIC.COM. Disponível em: <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2014/08/why-we-dug-atari/375702/>. Acesso em: 20 nov. 2019.

FOUCAULT, Michael. **A arqueologia do saber**. Tradução de Luiz Felipe Baeta Neves. 7. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

GALLOWAY, Alexander R. **Gaming**: essays on algorithmic culture. Minnesota: Published by the University of Minnesota Press, 2006.

GALLOWAY, Alexander R. **The interface effect**. Cambridge: Polity Press, 2012.

GAUNTLET. *In*: ARCADE HISTORY, [s. l.], [s. d.]. Disponível em: <https://www.arcade-history.com/?n=gauntlet&page=detail&id=938>. Acesso em: 3 nov. 2019.

GAUNTLET. *In*: TECHTUDO.COM, Rio de Janeiro, 2014. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/review/gauntlet.html>. Acesso em: 12 out. 2019.

GEEK.COM. Disponível em: [https://www.geek.com/games/analogue-pocket-saves-the-history-of-handheld-gaming-1807553/?utm\\_source=twitter&utm\\_medium=socialflow](https://www.geek.com/games/analogue-pocket-saves-the-history-of-handheld-gaming-1807553/?utm_source=twitter&utm_medium=socialflow). Acesso em: 25 jul. 2018.

GHAREHCHOPOGH, Farhad Soleimanian; MALEKI, Isa; SADOONI, Sahar. Analysis of the Fractal Koch Method in Computer Games Development. **International Journal of Computer Graphics & Animation (IJCGA)**, London, AK Peters, v. 4, n. 1, jan. 2014. Disponível em: <https://pdfs.semanticscholar.org/433c/9bebb58de4d018793280ddba7eb386f4a8e7.pdf>. Acesso em: 3 jan. 2020.

GOBLINS. *In*: REDDIT.COM, [s. l.], 2013. Disponível em: [https://www.reddit.com/r/Diablo/comments/why9h/treasure\\_goblins\\_are\\_they\\_an\\_idea\\_based\\_from/](https://www.reddit.com/r/Diablo/comments/why9h/treasure_goblins_are_they_an_idea_based_from/). Acesso em: 20 out. 2019.

GODDARD, Michael. Arqueologia das mídias, “anarqueologia” e ecologia das mídias. *In*: MELLO, Jamer Guterres de; CONTER, Marcelo Bergamin (orgs.). **A(na)rqueologia das mídias**. Curitiba: Appris, 2017.

GOLDEN Axe. *In*: MOBIGAMES.COM, [s. l.], [s. d.]. Disponível em: <https://www.mobygames.com/game/golden-axe>. Acesso em: 8 dez. 2019.

GOOGLE lança jogo de Carmem Sandiego integrado ao Earth. Google Earth. *In*: CANALTECH.COM, São Paulo, 2019. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/google-lanca-jogo-de-carmem-sandiego-integrado-ao-earth-134661/>. Acesso em: 18 mar. 2019.

GRAHAM, Shawn. The archaeologist who studied vídeo games, and the things he learned there. **The SAA Archaeological Record**, v. 16, n. 5, p. 16-18, November 2016. Disponível em: [HACK and slash. \*In\*: WIKIPÉDIA. a enciclopédia livre. \[San Francisco: Wikimedia Foundation\], \[s. d.\]. Disponível em: \[https://pt.wikipedia.org/wiki/Hack\\\_and\\\_slash\]\(https://pt.wikipedia.org/wiki/Hack\_and\_slash\). Acesso em: 18 nov. 2019.](http://digitaleditions.sheridan.com/publication/?i=356358&article_id=2638875&view=article&ver=html5#{%22issue_id%22:356358,%22publication_id%22:%2216146%22,%22page%22:18}</a>. Acesso em: 23 set. 2019.</p>
</div>
<div data-bbox=)

HAMILAKIS, Yannis. **Archaeology and the senses: human experience, memory and affect**. Cambridge: Cambridge University Press, 2013.

HANSEN, Mark. B. N. **Bodies in code: interfaces with digital media**. New York: Routledge, 2006.

HANSEN, Mark. B. N. **New philosophy for new media**. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology, 2004.

HEIJDEN, Tim van der. Technostalgia of the present: from technologies of memory to a memory of technologies. **European Journal of Media Studies** (NECSUS), Amsterdam University Press, v. 4, n. 2, p. 103-121, 2015. Disponível em: [https://www.academia.edu/19533260/Technostalgia\\_of\\_the\\_Present\\_From\\_Technologies\\_of\\_Memory\\_to\\_a\\_Memory\\_of\\_Technologies.\\_In\\_NECSUS\\_European\\_Journal\\_of\\_Media\\_Studies\\_4\\_2\\_2015\\_pp.103-121](https://www.academia.edu/19533260/Technostalgia_of_the_Present_From_Technologies_of_Memory_to_a_Memory_of_Technologies._In_NECSUS_European_Journal_of_Media_Studies_4_2_2015_pp.103-121). Acesso em: 27 out. 2019.

HENRIOT, Jacques. **Le jeu**. 3. ed. Paris: Editions Archétype82, 1983 (1969).

HETFELD, Malindy. Games can be our time machines: talking about games, and talking through games. Eurogamer. 5 out. 2019. Disponível em: <https://www.eurogamer.net/articles/2019-10-05-games-can-be-our-time-machines>. Acesso em: 24 dez. 2019.

HOUSTON, Stephen D. Decorous bodies and disordered passions: representations of emotion among the Classic Maya. **World Archaeology**, London, v. 33, n. 2, Archaeology and Aesthetics, out. 2001, Disponível em: [https://www.academia.edu/1072357/Decorous\\_bodies\\_and\\_disordered\\_passions\\_representations\\_of\\_emotion\\_among\\_the\\_Classic\\_Maya](https://www.academia.edu/1072357/Decorous_bodies_and_disordered_passions_representations_of_emotion_among_the_Classic_Maya). Acesso em: 24 nov. 2019.

HUHTAMO, Erkki; PARIKKA, Jussi. Introduction. *In*: **Media archaeology: approaches, applications, and implications**. Berkeley: University of California Press, 2011.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5. ed. [s. l.]: Perspectiva, 2003.

INTERNET ARCHIVE. *In*: ARCHIVE.ORG, [s. l.], [s. d.]. Disponível em: <https://archive.org/>. Acesso em: 2 jul. 2019.

JOGOS para PC. *In*: CANALTECH.COM, São Paulo, 2019. Disponível em: <https://canaltech.com.br/jogos-para-pc/-134377/>. Acesso em: 27 nov. 2019.

JUUL, Jesper. **Half-Real**: Video games between real rules and fictional worlds. Cambridge: The MIT Press, 2005.

JUUL, Jesper. The Magic Circle and the Puzzle Piece. *In*: CONFERENCE PROCEEDINGS OF THE PHILOSOPHY OF COMPUTER GAMES 2008, Potsdam. **Anais [...]** Potsdam: Potsdam University Press, 2008. p. 56-67.

KALININA, Ekaterina. What do we talk about when we talk about media and nostalgia? **Medien & Zeit**, Viena, n. 4, p. 6-15, 2016. Disponível em: <https://medienundzeit.at/wp-content/uploads/2017/02/MZ-2016-4-online-ed.pdf>. Acesso em: 5 nov. 2019.

KERR, Michael Abrantes. **Filme e memória**: devires das imagens de arquivo. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2008.

KILLP, Suzana. **Imagem-duração e teleaudiovisualidades na internet**. Curitiba: Appris, 2018.

KRAPP, Peter. **Déjà vu**: aberrations of cultural memory. Minnesota: Published by the University of Minnesota Press, 2004.

LE DÉSIR attrapé par la queue. [s. l.], 1988. Vídeo de Jean Christophe (9 min 01 s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=aad0NGTzMRY>. Acesso em: 27 abr. 2019.

LEAL, Luana. *Curva de Koch*. Disponível em: [https://abelsiqueira.github.io/disciplinas/cm141/2016s2/luana\\_leal.pdf](https://abelsiqueira.github.io/disciplinas/cm141/2016s2/luana_leal.pdf). Acesso em: 3 jan. 2020.

LEGACY Hub. *In*: ARCHAEOLOGY Data Service, York, 2019. Disponível em: [https://archaeologydataservice.ac.uk/archives/view/nomansky\\_2019/](https://archaeologydataservice.ac.uk/archives/view/nomansky_2019/). Acesso em: 2 maio 2019.

LINHA de Pesquisa Mídias e Processos Audiovisuais do PPG em Ciências da Comunicação da Unisinos. Disponível em: <http://www.unisinos.br/mestrado-e-doutorado/comunicacao/presencial/sao-leopoldo/linhas-de-pesquisa>. *In*: UNISINOS. Acesso em: 16 jul. 2018.

LOJA virtual de *Diablo II*. *In*: US Shop Battle.net, [s. l.], [s. d.]. Disponível em: <https://us.shop.battle.net/en-us/product/diablo-ii>. Acesso em: 7 set. 2019.

LUERSEN, Eduardo Harry. Potências do ruído nas interfaces gráficas dos countergames. **RELACult – Revista Latino-Americana de Estudos em Cultura e Sociedade**, [s. l.], v. 3, p. 96-108, ago. 2017. Disponível em: <http://periodicos.claec.org/index.php/relacult/article/view/416>. Acesso em: 13 jul. 2018.

MACHADO, Arlindo. Por um audiovisual gráfico. **Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual**, SOCINE, [s. l.], a. 4, 7. ed. , jan./jun. 2015. Disponível em: <https://bit.ly/2xnPedJ>. Acesso em: 20 set. 2019.

MAINFRAME. *In*: TECHOPEDIA.COM, [s. l.], [s. d.]. Disponível em: <https://www.techopedia.com/definition/24356/mainframe>. Acesso em: 6 dez. 2019.

MAKUCH, Eddie. How Diablo 2 was almost lost, and why a remaster is less likely. *In*: **Gamespot**, [s. l.], 18 nov. 2019. Disponível em: <https://www.gamespot.com/articles/how-diablo-2-was-almost-lost-and-why-a-remaster-is/1100-6471517/>. Acesso em: 3 jan. 2020.

MANOVICH, Lev. **El software toma el mando**. Barcelona: Editorial UOC, 2013.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Massachusetts: MIT Press, 2001.

METROPOLITAN Museum of Art. *In*: METMUSEUM.ORG, New York, [s. d.]. Disponível em: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/548355>. Acesso em: 26 dez. 2019.

MINES of Moria Lord of the Rings. *In*: DEVIANTART, [s. l.], 2014. Disponível em: <https://www.deviantart.com/jcbarquet/art/Mines-of-Moria-Lord-of-the-Rings-TCG-492567894>. Acesso em: 4 jan. 2020.

MOD de Grim Dawn. *In*: REDDIT.COM, [s. l.], 2019. Disponível em: [https://www.reddit.com/r/rhykker/comments/bf5rbf/diablo\\_2\\_mod\\_for\\_grim\\_dawn\\_4\\_acts\\_all\\_quests\\_all/](https://www.reddit.com/r/rhykker/comments/bf5rbf/diablo_2_mod_for_grim_dawn_4_acts_all_quests_all/). Acesso em: 5 dez. 2019.

MOD. *In*: THEGAMER.COM, [s. l.], 2019. Disponível em: <https://www.thegamer.com/remember-diablo-2-play-again-grim-dawn-mod/>. Acesso em: 21 set. 2019.

MONTAÑO, Sonia. **A TV jogo no SBT**. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2007.

MONTAÑO, Sonia; KILPP, Suzana. Audiovisualidades, tecnocultura e a pesquisa em Comunicação. *In*: **Tecnocultura audiovisual: temas, metodologias e questões de pesquisa**. KILPP, Suzana *et al.* Porto Alegre: Sulina, 2015.

MONTAÑO, Sonia; KILPP, Suzana. Falsidade e fabulação em plataformas de compartilhamento de vídeos. **Significação: Revista de Cultura Audiovisual**, USP, v. 41, n. 41, p. 156-177, 31 jul. 2014. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/83425>. Acesso em: 27 dez. 2019.

MORGAN, Colleen. Video Games and Archareology. **The SAA Archaeological Record**, University of Montana, v. 16, n. 5, p. 9-10, November 2016. Disponível em: [MORIA. \*In\*: ROGUEBASIN.COM, \[s. l.\], \[s. d.\]. Disponível em: <http://roguebasin.com/index.php?title=Moria>. Acesso em: 5 nov. 2019.](http://onlinedigeditions.com/publication/?i=356358&article_id=2638843&view=articleBrowser&ver=html5#{%22issue_id%22:356358,%22publication_id%22:%2216146%22,%22page%22:10}</a>. Acesso em: 21dez. 2019.</p></div><div data-bbox=)

MOSHENSKA, Gabriel. Reverse engineering and the archaeology of the modern world. *In: FORUM KRITISCHE ARCHÄOLOGIE*, 2016, Berlin. **Anais [...]**, Berlin: University of Berlin, 2016. p. 16-28. Disponível em: [10.6105/journal.fka.2016.5.2](https://doi.org/10.6105/journal.fka.2016.5.2). Acesso em: 9 jan. 2020.

MUSSA, Ivan. Ambientes em metamorfose: a pré-história dos videogames do gênero *roguelike*. *In: ENCONTRO NACIONAL DE HISTÓRIA DA MÍDIA - ALCAR*, 10, 2015, Porto Alegre. **Anais [...]** Porto Alegre: UFRGS, 2015. p. 1-16.

O ESCURECER de Tristram. *In: DIABLO3.COM*, [s. l.], 2016. Disponível em: <https://us.diablo3.com/pt/blog/20407578/blizzard-entertainment-celebra-20-anos-de-diablo-28-12-2016>. Acesso em: 27 jul. 2018.

O NOVO Dungeons and Dragons e a cena do RPG no Brasil. *In: NEXO JORNAL*, São Paulo. 9 out. 2019. Disponível em: <https://www.nexojournal.com.br/expresso/2019/10/09/O-novo-Dungeons-Dragons.-E-a-cena-do-RPG-no-Brasil>. Acesso em: 5 dez. 2019.

OBS PROJECT. *In: OBSPROJETCT.Com*, [s. l.], [s. d.]. Disponível em: <https://obsproject.com/pt-br>. Acesso em: 2 fev. 2019.

PARENTE, André. **O virtual e o hipertextual**: a rede como paradigma da contemporaneidade. Rio de Janeiro: Editora Pazulin, 1999.

PARIKKA, Jussi. Arqueologia da mídia: interrogando o novo na artemídia. *In: MELLO, Jamer Guterres de; CONTER, Marcelo Bergamin (orgs.). A(na)rqueologia das mídias*. Curitiba: Appris, 2017.

PARIKKA, Jussi. **What is media archaeology?** Cambridge: Polity Press, 2012.

PAULA, Julieth C. *Walkabout*: Experiências Fotográficas em Videogames. *In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO – INTERCOM*, 40, 2017, Curitiba. **Anais [...]** Curitiba: Universidade Positivo, 2017. p. 1-13.

PERRON, B. L'attitude ludique de Jacques Henriot. **Sciences du jeu**, Villetaneuse, n. 1, p. 1-16, 2013. Disponível em: <http://sdj.revues.org/216>. Acesso em: 30 nov. 2019.

PERRY, Sara. The Enchantment of the Archaeological Record. **European Journal of Archaeology**, [s. l.], v. 22, Special Issue 3 (Digital Archaeologies), August 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.1017/eea.2019.24>. Acesso em: 22 dez. 2019.

PERRY, Sara; MORGAN, Colleen. Materializing Media Archaeologies: the MAD-P hard drive excavation. **Journal of Contemporary Archaeology**, UK, v. 2, n. 1, p. 94-104, 2015. Disponível em: <https://journals.equinoxpub.com/JCA/article/view/27083>. Acesso em: 26 ago. 2019.

RAPP, Bernhard. Selfreflexivity in computer games: analyses of selected examples. *In: NÖTH, Winfried; BISHARA, Nina. Selfreference in the media*. Berlin: Mouton de Gruyter, 2007. p. 253-268.

RASO, Daniel García. **Yacimiento píxel**: los videojuegos como cultura material. 1. ed. Madrid: Jas Arqueología, 2017.

RECURSIVIDADE; FRACTAL. *In*: DICIONÁRIO Michaelis. Disponível em: [www.michaelis.uol.com.br](http://www.michaelis.uol.com.br). Acesso em: 10 dez. 2019.

REINHARD, Andrew. **Archaeogaming**: an introduction to archaeology in and of video games. New York: Berghahn Books, 2018.

REINHARD, Andrew. **Portable, digital heritage and memories of place**. Disponível em: <https://berghahnbooks.com/blog/portable-digital-heritage-and-memories-of-place>. Acesso em: 27 set. 2019.

REINHARD, Andrew. **Site pessoal**. Disponível em: <http://andrewreinhard.com/>. Acesso em: 21 abr. 2019.

REINHARD, Andrew. Director of publications. *In*: NUMISMATICS.ORG, New York, [s. d.]. Disponível em: <http://numismatics.org/andrewreinhard/>. Acesso em: 5 set. 2019.

REINHARD, Andrew. Video games as archaeological sites: treating digital entertainment as built environments. *In*: MOL, Angus A. A.; ARIESE-VANDEMEULEBROUCKE, Csilla E.; BOOM, Krijn H. J.; POLITOPOULOS, Aris (orgs.). **The interactive past**: archaeology, heritage and vídeo games. Sidestone Press: Netherlands, 2017.

REINHARD, Andrew; KOURELIS, Kostis; CARAHER, William. **Punk archaeology**. Dakota: The Digital Press, University of North Dakota, 2014.

REPOSITÓRIO Digital. *In*: UNISINOS. Disponível em: <http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/7446>. Acesso em: 13 jul. 2018.

REZENDE, Luiz Augusto. Cinema e televisão - heterotopias e heterocronias. *In*: SOCINE (org.). **Estudos de cinema**: Socine II e III. São Paulo: Annablume, 2000.

ROBINETT, Warren. Foreword. *In*: WOLF, Mark J. P.; PERRON, Bernard (eds.). **The Video Game Theory Reader**, New York: Routledge. 2003.

ROPER, Bill. *Warcraft*. WIKIPÉDIA. a enciclopédia livre. [San Francisco: Wikimedia Foundation], [s.d.] Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Diablo\\_\(video\\_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Diablo_(video_game)). Acesso em: 1 nov. 2019.

SAHRAOUI, Nassima; SAUTER, Caroline. **Thinking in constellations**: Walter Benjamin in the humanities. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing, 2018.

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

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **The game design reader**: a rules of play anthology. Cambridge: The MIT Press, 2006.

SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna (orgs.). **Mapa do jogo**: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SANTAELLA, Lucia; RIBEIRO, Daniel Melo. A arqueologia benjaminiana para iluminar o presente midiático. *In*: MUSSE, Christina Ferraz; SILVA, Herom Vargas; NICOLAU, Marcos Antonio (orgs.). **Comunicação, mídias e temporalidades**. Brasília: EDUFBA, Compós, 2017. p.

59-78. Disponível em:

[https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/22861/3/Comunica%C3%A7%C3%A3o%2cM%C3%ADdiaseTemporalidades\\_ChristinaMusse-HeromVargas-MarcosNicolau.pdf](https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/22861/3/Comunica%C3%A7%C3%A3o%2cM%C3%ADdiaseTemporalidades_ChristinaMusse-HeromVargas-MarcosNicolau.pdf). Acesso em: 5 jul. 2018.

SEIWALD, Regina. Games within games: the two (or more) fictional levels of video games. *In: ZAGALO, N.; VELOSO, A.; COSTA, L.; MEALHA, Ó. (eds). Videogame sciences and arts. Communications in Computer and Information Science, Aveiro, Portugal, v. 1.164, Springer, 2019. Disponível em: [https://doi.org/10.1007/978-3-030-37983-4\\_2](https://doi.org/10.1007/978-3-030-37983-4_2). Acesso em: 21 ago. 2019.*

SEVEN facts you never knew about Gauntler. *In: IGN.COM, [s. l.], 2012. Disponível em: <https://www.ign.com/articles/2012/03/08/seven-facts-you-never-knew-about-gauntlet>. Acesso em: 7 abr. 2019.*

SHAW, Debra Benita. **Technoculture: the key concepts**. New York: Berg. 2008. *E-book*.

SITE promocional de *Diablo IV*. *In: BLIZZARD.COM, [s. l.], 2019. Disponível em: <https://diablo4.blizzard.com/en-us/>. Acesso em: 6 set. 2019.*

SLOAN, Robin J. S. A impression of home: player nostalgia and the impulse to explore game worlds. *In: FIRST INTERNATIONAL JOINT CONFERENCE OF DIGRA AND FDG. Digital Games Research Association and Society for the Advancement of the Science of Digital Games, August, 2016, Dundee, Scotland. Proceedings [...] v. 13, n. 1. Disponível em: <http://www.digra.org/digital-library/publications/an-impression-of-home-player-nostalgia-and-the-impulse-to-explore-game-worlds/>. Acesso em: 22 dez. 2019.*

SOFTWARE Library: MS-DOS Games. INTERNET ARCHIVE. *In: ARCHIVE.ORG, [s. l.], [s. d.]. Disponível em: [https://archive.org/details/softwarelibrary\\_msdos\\_games](https://archive.org/details/softwarelibrary_msdos_games). Acesso em: 20 set. 2019.*

SOFTWARE livre – freeware shareware copyleft – entenda as licenças de softwares. *In: TECNOLOGIA.UOL, São Paulo, 2007. Disponível em: <https://tecnologia.uol.com.br/ultimas-noticias/redacao/2007/12/20/software-livre-freeware-shareware-copyleft-entenda-as-licencas-de-software.jhtm>. Acesso em: 6 set. 2019.*

SPRITE de Sonic. *In: DEVIANTART.COM, [s. l.], 2016. Disponível em: <https://www.deviantart.com/darkchaos73/art/Sonic-with-sword-sprite-sheet-637214886>. Acesso em: 27 abr. 2019.*

TARLOW, Sarah. The archaeology of emotion and affect. **Annual Review of Anthropology**, Palo Alto, CA, v. 41, p. 169-185, out. 2012. Disponível em: <https://doi.org/10.1146/annurev-anthro-092611-145944>. Acesso em: 20 nov. 2019.

TELENGARD. *In: BUILDING Worlds, [s. l.], 2005. Disponível em: <http://buildingworlds.com/telegard/>. Acesso em: 18 dez. 2019.*

TELLES, Marcio. **A(s) arqueologia(s) das mídias em quatro teses**. Disponível em <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-0084-1.pdf>. Acesso em: 5 jul. 2018.

THE DARKENING of Tristram. Notícia do lançamento do evento. *In: DIABLO3.COM, [s. l.], 28 dez. 2017. Disponível em: <https://eu.diablo3.com/en/blog/21361560/the-darkening-of-tristram-28-12-2017>. Acesso em: 7 set. 2019.*

THE WITCHER 3: Wild Hunt. *In*: CD PROJEKT RED.COM, [s. l.], [s. d.]. Disponível em: <https://en.cdprojektred.com/>. Acesso em: 5 dez. 2019.

THE\_DARKENING\_of\_Tristram. *In*: DIABLO.FANDOM.COM, [s. l.], [s. d.]. Disponível em: [https://diablo.fandom.com/wiki/The\\_Darkening\\_of\\_Tristram](https://diablo.fandom.com/wiki/The_Darkening_of_Tristram). Acesso em: 24 dez. 2019.

THIEF. *In*: GOLDENAXE.fandom.com, [s. l.], [s. d.]. Disponível em: <https://goldenaxe.fandom.com/wiki/Thief>. Acesso em: 12 out. 2019.

TRILHA sonora de *Diablo*. *In*: STEAMCOMMUNITY.COM, [s. l.], 2017. Disponível em: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1140810111>. Acesso em: 13 dez. 2019..

ULDUM Obelisk of the Stars. *In*: GAMINGCFG, [s. l.], [s.d.]. Disponível em: <https://www.gamingcfg.com/screenshot/Uldum-Obelisk-of-the-Stars-7910>. Acesso em: 6 maio 2019.

ULDUM. *In*: WOW GAMEPEDIA.com, [s. l.], [s. d.]. Disponível em: <https://wow.gamepedia.com/Uldum>. Acesso em: 22 dez. 2019.

UNIX o pai de todos os sistemas operacionais. *In*: TECMUNDO.COM, [s. l.], 6 jun. 2011. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/macOS/10556-unix-o-pai-de-todos-os-sistemas-operacionais.htm>. Acesso em: 6 jan. 2020.

WHAT is a game engine? *In*: UNITY3D.COM, [s. l.], [s. d.]. Disponível em: <https://unity3d.com/pt/what-is-a-game-engine>. Acesso em: 4 jan. 2020.

WHIMSYSHIRE. *In*: DIABLOWIKI.NET, [s. l.], [s. d.]. Disponível em: <https://www.diablowiki.net/Whimsyshire>. Acesso em: 3 out. 2019.

WITCHER 3. *In*: THEWITCHER.COM, [s. l.], [s. d.]. Disponível em: <https://thewitcher.com/en/witcher3>. Acesso em: 3 set. 2019.

YUGE, Claudio. Novo console da Atari passa por teste e está bem perto de ser lançado. 13 dez. 2019. Disponível em: <https://canaltech.com.br/soles/novo-console-da-atari-passa-por-teste-e-esta-bem-perto-de-ser-lancado-157877/>. Acesso em: 5 jan. 2020

ZIELINSKI, Siegfried. **Deep time of the media**: toward an archaeology of hearing and seeing by technical means. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2006.