

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PARANÁ  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CINEMA E ARTES DO VÍDEO  
MESTRADO EM CINEMA E ARTES DO VÍDEO

WASHINGTON LUIZ ALBUQUERQUE DE LIMA

MUNDOS SUSPENSOS:  
JOGOS DIGITAIS COMO RESISTÊNCIA À SOCIEDADE DO CANSAÇO

CURITIBA

2026

WASHINGTON LUIZ ALBUQUERQUE DE LIMA

MUNDOS SUSPENSOS:  
JOGOS DIGITAIS COMO RESISTÊNCIA À SOCIEDADE DO CANSAÇO

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo, Linha Pesquisa Teorias e Discurso no Cinema e nas Artes do Vídeo como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Cinema e Artes do Vídeo.

Orientadora: Prof. Dra. Beatriz Ávila Vasconcelos

CURITIBA

2026

Ficha catalográfica elaborada pelo Sistema de Bibliotecas da UNESPAR e Núcleo de Tecnologia de Informação da UNESPAR, com Créditos para o ICMC/USP e dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Luiz Albuquerque de Lima, Washington  
Mundos suspensos: jogos digitais como  
resistência à sociedade do cansaço / Washington Luiz  
Albuquerque de Lima. -- Curitiba-PR, 2026.  
154 f.: il.

Orientador: Beatriz Avila Vasconcelos.  
Dissertação (Mestrado - Programa de Pós-Graduação  
Mestrado em Cinema e Artes do Vídeo) -- Universidade  
Estadual do Paraná, 2026.

1. Jogos digitais. 2. Contemplação. 3.  
Transgressão lúdica. 4. Ciber-flânerie. 5. Ócio  
digital. I - Avila Vasconcelos, Beatriz (orient).  
II - Título.

# TERMO DE APROVAÇÃO

**WASHINGTON LUIZ ALBUQUERQUE DE LIMA**

## **MUNDOS SUSPENSOS: JOGOS DIGITAIS COMO RESISTÊNCIA À SOCIEDADE DO CANSAÇO**

Esta dissertação foi julgada e aprovada para a obtenção do título de Mestre em Cinema e Artes do Vídeo na Universidade Estadual do Paraná.

Curitiba, 27/03/2026.

---

Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV)  
Linha de pesquisa 1: Teorias e Discursos no Cinema e nas Artes do Vídeo



Documento assinado digitalmente  
**BEATRIZ AVILA VASCONCELOS**  
Data: 21/04/2026 23:24:47-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

**Profa. Dra. Beatriz Avila Vasconcelos**

Presidente da Banca (PPG-CINEAV/UNESPAR)



Documento assinado digitalmente  
**CRISTIANE DO ROCIO WOSNIAK**  
Data: 13/04/2026 15:21:20-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

**Profa. Dra. Cristiane do Rocio Wosniak**

Membro Interno (PPG-CINEAV/UNESPAR)



Documento assinado digitalmente  
**FABIANA PELINSON CHAS**  
Data: 13/04/2026 13:15:01-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

**Profa. Dra. Fabiana Pelinson**

Membro Externo (UEPG/Isulpar)

Para Sansão, mais uma estrela *que cintila, e cintila.*



## AGRADECIMENTOS

Sempre achei agradecimentos algo bobo, até precisar escrever um genuíno.

Hoje entendo que estamos sós, mas não. Então...

Obrigado, Punk, por me desafiar para essa aventura que é um mestrado.

Isis, pela paciência de ler minhas primeiras ideias e apontar as possibilidades.

Cau, pelo apoio incondicional e por ouvir tantas e todas as ideias que tive ao longo do tempo que nos conhecemos — e as que ainda virão.

Alexandre, por acolher meu projeto inicial e ser tão paciente e compreensivo quando ele deixou de fazer sentido e precisei seguir um novo caminho.

Bea, por aceitar me orientar tão de repente e confiar no meu potencial, além das lições para a academia e, principalmente, para a vida. Você é ouro.

Mãe, pelas palavras boas e ruins, pois tudo sempre foi um estímulo para não desistir.

Pai, por não entender muito o que tá rolando, mas se esforçar para estar presente.

Padrinho, pelas histórias de desventura que me acalmaram em crises de ansiedade.

Queria saber *cachorrês*, pois, por mais simplório que pareça, há sete *criaturinhas* que sempre me fizeram ter forças para mais uma manhã. Acho justo elas estarem aqui também: Sansão, Golias, Penélope, Tortuguita, Frida, Stella e Zig.

Cris e Fabi, por todas as trocas e oportunidades, até mesmo antes de aceitarem estar na banca de defesa deste trabalho, por acreditarem no que tenho para dizer... e validarem que não é apenas uma *fritação* sem sentido.

Agradeço a toda a galera que faz o PPG-CINEAV existir. À bolsa da CAPES que, independente de qualquer coisa, faz a diferença real e me permitiu uma dedicação que não seria possível sem ela.

E, por fim, agradeço a você que chega até esta dissertação e dedica seu tempo para ler, mesmo que um parágrafo. Espero que esse amontoado de ideias contribua para a sua pesquisa ou o que quer que seja o motivo que te trouxe até aqui. *Léeeeeeesgou!*

## RESUMO

Esta dissertação investiga como jogos digitais de mundo aberto podem ser ressignificados como espaços de resistência simbólica às demandas da sociedade contemporânea do desempenho. A partir do conceito de *Sociedade do Cansaço* (2015), do filósofo Byung-Chul Han, o estudo propõe que o ato de "fazer nada" dentro de um jogo — a suspensão voluntária e não estimulada dos seus objetivos estruturais — constitui uma transgressão que contraria tanto a lógica produtivista do design quanto às exigências cotidianas de hiperatividade e aceleração. Para sustentar essa proposição, o percurso teórico parte das dimensões culturais e antropológicas do jogo, com Johan Huizinga (2019) e Roger Caillois (2017), e avança até as teorias contemporâneas de game design, com Jane McGonigal (2003) e Jesse Schell (2011). A análise do corpus é orientada pela metodologia de análise fílmica de Manuela Penafria (2009), tensionada com a especificidade interativa dos jogos digitais. Os objetos analisados são *Red Dead Redemption II* (2018) e *Cyberpunk 2077* (2020), escolhidos por representarem pólos simbólicos opostos — natureza e passado de um lado, metrópole e futuro de outro — que permitem testar a hipótese em contextos contrastantes. A investigação se estende ainda à dimensão coletiva dessa experiência, através de vídeos de *walking* compartilhados no *YouTube*, articulando a noção de *ciber-flânerie* de André Lemos (2001). Os resultados apontam que determinados jogos de mundo aberto oferecem brechas que permitem ao jogador desacelerar, contemplar e resistir, preenchendo, na virtualidade, a ausência crescente de espaços reais de ócio e pausa.

Palavras-chave: Jogos digitais; Contemplação; Transgressão lúdica; *Ciber-flânerie*; Ócio digital.

## ABSTRACT

This dissertation investigates how open-world digital games can be reframed as spaces of symbolic resistance to the demands of contemporary performance society. Drawing on the concept of *The Burnout Society* (2015), by philosopher Byung-Chul Han, the study proposes that the act of "doing nothing" within a game — the voluntary and unstimulated suspension of its structural objectives — constitutes a transgression that runs counter to both the productivist logic of game design and the everyday demands of hyperactivity and acceleration. To support this proposition, the theoretical framework departs from the cultural and anthropological dimensions of play, with Johan Huizinga (2019) and Roger Caillois (2017), and advances toward contemporary game design theory, with Jane McGonigal (2003) and Jesse Schell (2011). The corpus analysis is guided by Manuela Penafria's (2009) film analysis methodology, held in tension with the interactive specificity of digital games. The objects of analysis are *Red Dead Redemption II* (2018) and *Cyberpunk 2077* (2020), chosen for representing opposing symbolic poles — nature and the past on one side, metropolis and the future on the other — allowing the hypothesis to be tested across contrasting contexts. The investigation also extends to the collective dimension of this experience, through *walking* videos shared on YouTube, drawing on André Lemos's (2001) notion of cyber-flânerie. The findings suggest that certain open-world games offer structural gaps that allow the player to slow down, contemplate, and resist, filling — in virtuality — the growing absence of real spaces for leisure and rest.

Keywords: Digital games; Contemplation; Ludic transgression; Cyber-flânerie; Digital idleness.

He's fucked in the head, the world's fucked in the head, and you're fucked in the head because my fucked up head is inside it. Guess if you wanna save the world, that's the first step; get fucked in the head.

**Johnny Silverhand, Cyberpunk 2077**

## **APONTAMENTO DE USO DE IA**

Em cumprimento à Portaria CNPq nº 2.664/2026, declaro que ferramentas de inteligência artificial generativa foram utilizadas como apoio em etapas pontuais do desenvolvimento desta dissertação. O Google Gemini e o Google NotebookLM (2025–2026) foram utilizados para revisão ortográfica e gramatical, pesquisa exploratória de fontes acadêmicas, leitura e localização de informações em materiais coletados em diferentes línguas de origem, exploração e cruzamento de fontes coletadas, além de sugestões sobre organização e fluxo de leitura entre parágrafos. O Claude (Anthropic) (2025–2026) foi utilizado para revisão ortográfica e gramatical, pesquisa exploratória de fontes e traduções de línguas estrangeiras como recurso de apoio. O desenvolvimento teórico, as análises, os argumentos e as conclusões presentes neste trabalho são integralmente de minha autoria.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Imagem 1 - Captura de tela do jogo A Plague Tale: Requiem (2022).	32
Imagem 2 - Captura de tela do jogo A Plague Tale: Requiem (2022)	33
Imagem 3 - Captura de tela do jogo A Plague Tale: Requiem (2022)	33
Imagem 4 - Afresco na Casa do Cervo em Herculano	34
Imagem 5 - Imagem do Janus em operação	36
Imagem 6 - Cena de gameplay do jogo America's Army (2002)	37
Imagem 7 - Visualização da câmera no Pokémon Go (2016)	45
Imagem 8 - Cena de gameplay do jogo Minecraft (2009)	48
Imagem 9 - Cena de gameplay do jogo Elden Ring (2022)	48
Imagem 10 - Cena de gameplay do jogo League of Legends (2009)	49
Imagem 11 - Foto da arena do evento Worlds 2022 de League of Legends na Califórnia	50
Imagem 12 - Cena do jogo Super Mario Party (2018)	51
Imagem 13 - Cena do jogo Dead Cells (2017)	51
Imagem 14 - Cena do jogo Red Dead Redemption II (2018)	52
Imagem 15 - Cena do jogo The Sims 4 (2014)	53
Imagem 16 - Cena do jogo Mirror's Edge Catalyst (2016)	54
Imagem 17 - Cena do jogo Rollercoaster Tycoon Joyride (2018)	54
Imagem 18 - Captura de tela no perfil oficial Street Fighter.	57
Imagem 19 - Captura de tela da conta Anti-Cheat Police Department.	58
Imagem 20 - Captura de tela da conta Anti-Cheat Police Department	58
Imagem 21 - Captura de tela da página de banimentos da Wizards of the Coast	59
Imagem 22 - Tabela descritiva de Agôn, Alea, Mimicry e Ilinx	60
Imagem 23 - Cena do jogo Left 4 Dead 2 (2009)	63
Imagem 24 - Cena do jogo The Last of Us Part II (2020)	65
Imagem 25 - Cena de gameplay do jogo Red Dead Redemption II (2018)	66
Imagem 26 - Cena de gameplay do jogo World of Warcraft (2004)	68
Imagem 27 - Fotografia sem autoria de preparação para sessão de tatuagem	72
Imagem 28 - Camiseta da banda punk Sex Pistols no site da marca Forever 21	76
Imagem 29 - Cena do jogo Horizon Zero Dawn (2017)	83
Imagem 30 - Cena do vídeo de walking em Night City no jogo Cyberpunk 2077 (2020)	87
Imagem 31 - Página inicial da plataforma Itch.io	91
Imagem 32 - Cena de cavalgada em jogo de Red Dead Redemption II (2018)	100
Imagem 33 - Arthur acampando em Red Dead Redemption II (2018)	103
Imagem 34 - Exemplo do HUD durante o jogo em Cyberpunk 2077 (2020)	106
Imagem 35 - Vista do terraço de um prédio de Night City em Cyberpunk 2077 (2020)	109
Imagem 36 - Deserto aos arredores de Night City em Cyberpunk 2077 (2020)	109
Imagem 37 - Acampamento da gangue Van der Linde em Red Dead Redemption 2 (2018)	112
Imagem 38 - Captura de tela da missão mencionada por Mohedano em Red Dead Redemption 2 (2018)	114
Imagem 39 - Cena de gameplay da missão "Pyramid Song" em Cyberpunk 2077 (2020)	117

Imagem 40 - Cena de gameplay da missão “Imagine” em Cyberpunk 2077 (2020)	119
Imagem 41 - Cena de encontro com Goro Takemura em Cyberpunk 2077 (2020)	120
Imagem 42 - Captura de tela de um vídeo do canal Rambalac no YouTube	123
Imagem 43 - Captura de tela de um vídeo do canal Rambalac no YouTube	123
Imagem 44 - Captura de tela de um vídeo do canal Rambalac no YouTube	124
Imagem 45 - Captura de tela do jogo Hogwarts Legacy no YouTube	125
Imagem 46 - Captura de tela do vídeo de RDR2 do canal DayDream Gaming	131
Imagem 47 - Captura de tela do vídeo de RDR2 do canal DayDream Gaming	132
Imagem 48 - Captura de tela do vídeo de RDR2 do canal DayDream Gaming	133
Imagem 49 - Captura de tela do vídeo de RDR2 do canal DayDream Gaming	133
Imagem 50 - Captura de tela do vídeo de RDR2 do canal DayDream Gaming	134
Imagem 51 - Captura de tela do vídeo de RDR2 do canal DayDream Gaming	135
Imagem 52 - Captura de tela do vídeo de RDR2 do canal DayDream Gaming	135
Imagem 53 - Captura de tela do vídeo de RDR2 do canal DayDream Gaming	136
Imagem 54 - Captura de tela do vídeo de CP2077 do canal DayDream Gaming	136
Imagem 55 - Captura de tela do vídeo de CP2077 do canal DayDream Gaming	137
Imagem 56 - Captura de tela do vídeo de CP2077 do canal DayDream Gaming	137

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>11</b>
<b>1 OS JOGOS E O MERCADO.....</b>	<b>21</b>
1.1 UMA BREVE PERSPECTIVA.....	21
1.2 O POTENCIAL DOS JOGOS INDIES.....	25
1.3 O IMPACTO DAS PLATAFORMAS NA EXPERIÊNCIA DIVERSA.....	26
<b>2 O JOGO COMO FENÔMENO CULTURAL E ALÉM.....</b>	<b>29</b>
2.1 O JOGO NAS ESFERAS DA VIDA.....	29
2.2 A TENSÃO CORRUPATIVA NO JOGO.....	55
2.3 CARACTERÍSTICAS DO JOGO A PARTIR DO GAME DESIGN.....	64
<b>3 A SOCIEDADE DO CANSAÇO.....</b>	<b>70</b>
3.1 A TRANSIÇÃO PARA UMA SOCIEDADE FOCADA NO DESEMPENHO E NADA MAIS.....	70
3.2 A NEGATIVIDADE E O EXCESSO DE POSITIVIDADE.....	75
3.3 ATENÇÃO FRAGMENTADA E O TÉDIO.....	79
3.4 NOTA: “NÃO-JOGO” E OUTROS CONDICIONANTES DE RESISTÊNCIA.....	85
<b>4 ANÁLISE DOS MUNDOS SUSPENSOS: A RESISTÊNCIA EM RED DEAD REDEMPTION II E CYBERPUNK 2077.....</b>	<b>95</b>
4.1 O MUNDO SIMULADO É UM NOVO ESPAÇO DE FUGA.....	98
4.1.1 Na natureza selvagem de RDR2.....	99
4.1.2 Na natureza artificial de CP2077.....	105
4.2 SIMULAÇÃO DE RELAÇÕES PROFUNDAS E PERDIDAS.....	111
4.2.1 Encontros na fogueira.....	111
4.2.2 Encontros na Cidade dos Sonhos.....	115
4.3 ALÉM DA SIMULAÇÃO.....	122
4.3.1 A tela como nova galeria.....	126
4.3.2 Ciber-Flânerie de Lemos.....	127
4.3.3 Ressignificar os vídeos de walking.....	129
<b>5 CONSIDERAÇÕES.....</b>	<b>139</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>142</b>

## INTRODUÇÃO

Talvez todas as pesquisas nasçam da curiosidade, da vontade de compreender significados e efeitos ocultos em *coisas* que nos atravessam. Eu sou apaixonado por jogos desde que me conheço por gente, e não é apenas curiosidade que me trouxe até essa pesquisa, mas algo mais essencial. Quando cheguei no mestrado, depois de um longo caminho dentro do design e da publicidade, tive a oportunidade de investigar algo que não era motivado pelo mercado, pela necessidade ou por demandas, mas por eu ter sido atraído para isso, e esse “isso” era o *pacing* (ou ritmo) nos filmes de Jim Jarmusch. Embora esta pesquisa não seja especificamente sobre esse diretor, é por causa dele que cheguei aqui. Como *gamer*<sup>1</sup>, nunca tive muitas amizades, nunca dei muita atenção pro mundo — de certa forma, mas foi através dos jogos que minha conexão com o cinema também se criou, e esse fluxo de mão dupla só fortalecia a minha relação com as artes, e possivelmente, de forma irônica, com o mundo e a própria vida.

Talvez esse deslocamento dos padrões das relações sociais me fizesse sentir um tanto quanto *outcast*, um forasteiro: minhas realidades favoritas eram virtuais, os mundos que eu amava viver e explorar durava 90 minutos. Com Jarmusch e seus personagens *misfits*<sup>2</sup> e descodificados, esses *outcasts*, parecia que tudo ao meu redor ganhava um novo significado, e a maneira como eu interagia com o mundo também vinha se moldando conforme eu me aprofundava no cinema dele e também nos mundos virtuais. Isso pode parecer meio desconexo agora, mas acrescente a pandemia e o isolamento generalizado da COVID-19 em 2020 nessa mistura e tudo vai fazer sentido.

Estranhamente — mas não uma surpresa — eu não me importei tanto em não poder me encontrar com as pessoas durante o período de isolamento da pandemia, mas eu precisava ver o lado de fora, pois as quatro paredes não estavam presentes apenas fisicamente, mas também simbolicamente e no fundo da minha cabeça. Assim, os *travellings*<sup>3</sup>, ângulos fixos e toda a verdade da relação espacial com o mundo, construída por Jarmusch e suas personagens peculiares, se tornou uma maneira de eu me conectar novamente com os ruídos da cidade, as vielas não notadas e o borrão das esquinas. Isso também foi ressignificado com horas de deriva e perambulo dentro de mundos digitais, como *Red Dead Redemption II* (2018), *Cyberpunk 2077* (2020), *Star Wars Jedi: Fallen Order* (2019), *Death Stranding* (2019), *Forza*

---

<sup>1</sup> Do inglês, um jogador assíduo de jogos digitais.

<sup>2</sup> Do inglês, algo/alguém que não se encaixa em um sistema, forma ou padrão.

<sup>3</sup> No audiovisual é quando a câmera se desloca fisicamente pelo espaço, e não apenas girar sobre o próprio eixo. É um movimento de câmera comum para acompanhar personagens que se deslocam ou explorar ambientes.

*Horizon 4* (2018), *The Witcher III* (2015), *Assassin's Creed IV: Black Flag* (2013) e tantos outros jogos que eu nunca lembrava de fazer as missões, pois estava distraído demais olhando para o “nada”.

Ao ingressar no mestrado, já havia aquela inquietação pulsando no meu interior: o que é esse desconforto prazeroso que eu busco constantemente nessas obras? Será que eu *tô fritando*<sup>4</sup> demais sozinho, dentro da minha cabeça, que essas simplicidades estéticas que eu vejo em *Paterson* (2016), *Ghost Dog* (1999) e também nos jogos são só uma *pira*<sup>5</sup> minha, uma fuga das realidades? Tem outras pessoas sendo arrastadas *pra* tantas horas de tela como acontece comigo? O que é esse *feeling*<sup>6</sup> em fazer “nada” que parece amortecer a minha ansiedade, mesmo quando o mundo *tá* um caos e eu “precisava” estar fazendo tantas coisas...

Havia mais questões, muitas outras, mas todas giravam em torno de um ponto em comum que só ficou claro quando me peguei observando meu histórico de vídeos no YouTube e notando que mesmo fora dos filmes, fora dos jogos, eu consumia vídeos em *loops* hipnóticos de 2, 4, 10 horas de duração com fragmentos desses mesmos filmes, desses mesmos jogos. Vídeos que criavam a mesma ambiência da experiência das obras, e eu nem precisava estar atento com todos os sentidos, mas apenas ouvindo, e já me sentia transportado para dentro de toda aquela experiência novamente. Por fim, o ponto em comum era: *fazer nada*.

Durante um ano me dediquei especificamente às obras de Jarmusch, mergulhando na sua poética visual e suja, carregada de ruídos e beleza. Estudei como ele manipulava a realidade, como o cinema era essa ferramenta maravilhosa de se criar algo que transcende o texto, a imagem e o som, de criar a partir da imaginação e da emoção. E, como já dei um grande *spoiler*<sup>7</sup> nos primeiros parágrafos, o cinema, depois de um ano, já não era suficiente para mim, e aquela inquietação que eu tinha sobre Jarmusch já estava sendo explorada de diferentes formas por pesquisas incríveis que me colocaram em contato com teorias fascinantes, como o Cinema Vertical de Maya Deren exposto no *Cinema 16 Symposium* e transcrito em *Poetry and Film* (1972), a forma como Gaston Bachelard adentrava os mistérios da memória e do espaço com *A Poética do Espaço* (2000), a relação do olhar com a imagem de Laura Mulvey em *Visual Pleasure and Narrative Cinema* (2009), o efeito da arte em *Three*

---

<sup>4</sup> Pensar demasiadamente.

<sup>5</sup> Algo que parece fazer sentido apenas para quem está pensando sobre.

<sup>6</sup> Termo em inglês que na gíria brasileira significa o “estado de espírito e emocional” de um determinado período de tempo, geralmente marcado por uma experiência que ressoa.

<sup>7</sup> Termo popularmente conhecido da língua inglesa para quando se antecipa uma informação importante de uma narrativa, possivelmente estragando a “surpresa” da experiência de tal informação no momento certo da narrativa.

*Essays of Style* (1997) de Erwin Panofsky, entender as camadas do realismo (mesmo que meio polêmico) em *Theory of Film* (1960) de Siegfried Krakauer, por que somos tão atraídos pela nostalgia observando as ideias de Julia Kristeva em *Black Sun* (1989), e talvez uma das obras chave para essa dissertação existir (apesar de não ser a base, foi um motivador), os discursos de identidade cultural de Stuart Hall.

Eu não menciono aqui todas essas teorias à toa, elas me guiaram durante meses entendendo como as camadas das artes, especialmente o cinema, podem nos afetar, nos mover e criar algo, que transcende a explicação, dentro de nós. Uma forma de ver o mundo. Acho que todas as pesquisas que conheci ajudaram a iluminar minhas inquietações sobre o cinema de Jarmusch, e motivado principalmente pela vontade de querer contribuir *pra valer* para o campo das pesquisas em artes, eu aceitei que o cinema de Jim Jarmusch já era um terreno muito bem explorado, cuidado e ainda fértil, mas os jogos digitais continuavam naquele lugar estranho, complicado e desconhecido... que eu decidi explorar.

Assim, deixei o cinema ligeiramente de lado e voltei a minha atenção para o audiovisual e suas possíveis formas, especialmente os jogos digitais. Grande parte do que eu havia aprendido, começou a ganhar novas formas, e o “fazer nada” se tornava mais provocativo e de tamanha subjetividade que até mesmo a minha maneira de estudar a arte mudou. E eu entendi que essa relação não era o que a obra causava em mim ou o que eu buscava na obra, mas uma mistura de uma relação natural de encontro de potências e ressignificações das mesmas, e isso ganhava ainda mais profundidade nos jogos digitais, pois ao mesmo tempo que a experiência do jogo está presente, a do cinema também. O “fazer nada” se tornava ainda mais complexo, pois eu já não era mais um espectador passivo, eu era um participante: em momentos eu apenas observo, mas majoritariamente, minha presença no jogo é ativa, eu tenho o controle.

E então outros pontos também surgiram nessas reflexões: como o cinema diante do espectador passivo pode induzir certas emoções e sensações, enquanto o jogo, especialmente os jogos de mundo aberto – os quais possuem mapas com áreas amplas com pouca ou nenhuma limitação de exploração – que serão investigados aqui, pareciam não ter esse controle. *Ou será que tem?*

A poesia também existe nos jogos, e existem jogos criados propositalmente para serem poéticos, e visualmente cativantes e lentos, quase ansiolíticos, mas como é possível que essas sensações também possam ser experimentadas em jogos frenéticos, como *The Witcher III* em que você caça monstros e há violência constante? O que se entende de poesia no audiovisual – cinema, é o mesmo em jogos? Eu tinha muitas dúvidas, e você não está lendo

uma introdução confusa, ela é propositalmente um arranjo caótico, pois ilustra perfeitamente como é buscar uma explicação para algo que nós sequer compreendemos como uma questão, tão intangível e subjetiva. Mas existe, está lá. E por fim, hoje eu acredito que é assim que surgem as pesquisas, e foi assim que encontrei a minha.

Do cinema para os jogos digitais, do olhar sobre processos de criação para a teoria. Minha orientadora e amiga, Bea, não entendia de jogos digitais, mas conhecia o suficiente da estrutura basilar para me indicar um caminho. Mas acho que a maior contribuição para a minha pesquisa e a também minha vida, foi me ensinar a parar e organizar (ou tentar) os pensamentos. E é assim que eles se reconstruíram:

Jogos digitais de mundo aberto são meu corpus, pois tenho maior intimidade e uma relação mais duradoura com eles, além de incorporarem outras formas de artes que também me relaciono teórica e praticamente. A evidente semelhança que eu sinto na experiência do filme e dos jogos faz necessário, antes de tudo, entender o que de fato é o jogo. A construção dessa ideia é complexa, pois há teorias que o colocam como essencial e presente em todas as esferas da vida, não apenas um sistema de regras. Essa interdisciplinaridade presente nos estudos de jogos tem início com Johan Huizinga (2019), que estabelece o jogo como algo fundamental que antecede a própria cultura, na qual ela surge no e pelo jogo. Essa teoria também traz características interessantes sobre como nós jogamos, sobre como as regras do jogo não estão apenas nos jogos, mas é um valor lúdico que se faz presente até em como nos relacionamos em sociedade.

O autor Roger Caillois (2017) serve como um norteador para o jogo digital, refinando e também criticando a obra de Huizinga ao se debruçar sobre jogos no sentido mais tradicional, como corridas e apostas. Uma grande contribuição de Caillois está na possibilidade que ele abre para pensarmos os jogos não como algo santificado, mas também passível de corrupção que está além da quebra de regras, mas da transgressão do seu próprio sistema. Essa percepção da transgressão é um dos alicerces desse estudo, pois a experiência de “fazer nada” que, como eu disse, me transcende do cinema de para os jogos, vai se apresentar como um claro ato de confronto com o objetivo do jogo, um desvio do seu propósito, uma negação da sua estrutura.

Essa estrutura é melhor explorada, especificamente para dar mais sentido ao corpus, quando avançamos alguns anos em teorias para observar pensamentos sobre os jogos contemporâneos digitais, nos quais autoras como Jane McGonigal (2003) e Jesse Schell (2011) argumentam sobre o design do jogo, suas estruturas formais e simbólicas e ainda exploram os sentidos e efeitos do jogo como realidades e espaços interativos, ou melhor

dizendo, mundos simulados. Observar o jogo desde os primórdios da cultura até os mundos virtuais possibilita entender como a transgressão é um caráter presente em todas as formas de jogo, mas para este estudo, não é o seu poder corruptivo que importa, mas o seu poder transformador e seu potencial de resistência.

Quando paramos para compreender a estrutura dos jogos, em diversas camadas existem também diferentes regras e objetivos. Dentro da realidade do jogo, esses objetivos são necessários para progredir, seja em qualidades ou na história. É com essa percepção de progressão que o segundo alicerce se forma nesta pesquisa e o “fazer nada” começa definitivamente a ser questionado e ganhar profundidade. O filósofo Byung-Chul Han contribui aqui com sua obra *Sociedade do Cansaço* (2015), no qual somos apresentados a uma reflexão sobre a sociedade contemporânea e as doenças da mente, resultado da hiperestimulação pela “progressão” do indivíduo em sua vida.

Em uma sociedade acelerada e baseada em produtividade exponencial, o “fazer nada” é um vagabundear, um ato improdutivo, individualista e quase criminalizado. Os personagens *outcasts* de Jarmusch, as pessoas que decidem não seguir os *trends*, aquelas que não querem um carro, não vão para a igreja aos domingos, aquelas que se sentam enquanto todos estão correndo. A recusa às normas, a escolha pelo tédio, a pausa, o ócio, isso tudo é inaceitável. Na sociedade do desempenho, assim como nos jogos, você precisa concluir a história, fazer as missões secundárias, *upgrade* dos seus itens, acúmulo de riqueza capital, precisamos nos transformar em máquinas de produção e desempenho, iguais, funcionais e imparáveis.

Assim como na vida, o “fazer nada” nos jogos se torna uma transgressão, negar aos estímulos, suspender a ansiedade, abstrair... criar novas perspectivas. Para Han, o olhar demorado e a contemplação são estados que transcendem a lógica, nos proporcionam a possibilidade de experimentar, ver e fazer o mundo diferente. Através dessas práticas, as experiências se tornam mais genuínas, profundas e transformadoras. Essas atitudes se configuram como uma resistência simbólica à sociedade do cansaço, e com a escassez de espaços reais para “fazer nada”, os espaços virtuais, protegidos pelas suas próprias regras e a menor seriedade das punições da transgressão, são ressignificados como territórios sensíveis, onde as demandas da vida cotidiana não interferem, a estrutura do jogo é corrompida, permitindo ao jogador desacelerar, errar, contemplar, estar e, em última instância, resistir.

“Fazer nada” se torna um ato. Compreender que a sociedade e o sistema nos priva cada vez mais de espaços reais de ócio, e compreender que determinados jogos podem ser ressignificados, isso é fundamental para que o indivíduo faça manutenção da sua saúde, e

também crie novas maneiras de resistir, encontre novos caminhos que transbordam suas ações e de forma coletiva, em paralelo com a realidade, novas formas de jogar e viver são reveladas, menos estimuladas, mais profundas e conscientes.

A experiência descrita até aqui é subjetiva. Essas “potências”, que não são apenas formais, mas também simbólicas, existentes nos jogos é o que serão exploradas neste estudo a fim de entender se essa experiência de ressignificação pode ser atingida por outras pessoas e em outros sentidos, mas objetivando não uma forma de jogar, mas de se estar no jogo. Com isso, a questão que move essa pesquisa se faz sobre a possibilidade das experiências de jogo em jogos digitais de mundo aberto poderem ser ressignificadas e servirem como ferramentas para a pausa, aprofundamento e resistência às demandas cotidianas da sociedade do cansaço.

Para chegar em uma possível conclusão, este estudo busca explorar o conceito e o papel do jogo na cultura, assim como suas estruturas formais e simbólicas através da transição dos conceitos até os jogos digitais contemporâneos, analisar o comportamento depreciativo da sociedade do cansaço e como ela cria emergências para essas buscas de novas formas de pausa, abstração e descanso. Por fim, essa dissertação propõe investigar os jogos digitais como dispositivos culturais e suas características com potencial de suspensão, capazes de oferecer uma experiência subjetiva antagônica àquela promovida pela produtividade incessante.

Durante um processo “arqueológico” em busca de estudos que trouxessem possíveis respostas para essas inquietações, fiquei surpreso com a forma que as pesquisas sobre jogos digitais assumem diversas conexões interdisciplinares. Grande parte das minhas buscas focando em palavras-chaves como “poética”, “poesia”, “contemplação”, “deriva”, “abstração”, “jogos digitais”, “videogames”, etc., acabavam resultando em pesquisas que envolviam estudos simbólicos e estruturais, como *Narrative Explorations in Videogame Poetry* (2015) de Diğdem Sezen, que observa a interseção entre jogos, poesia e narrativa, mas analisando jogos que possuem em sua estrutura a poesia, como *Fatale* (2009) que é um jogo experimental de exploração sobre história Salomé inspirado na obra de Oscar Wilde e *Today I Die* (2008) que integra a poesia na jogabilidade e o jogador interage com palavras flutuantes. Na dissertação de Pós-Graduação de Filipe Alves Freitas, *A poética do Video Game* (2015), o autor busca explorar os jogos digitais como arte, trazendo teorias que se apoiam especialmente sobre a estética e seus efeitos, mas observando alguns jogos que possuem características estéticas que influenciam ou estimulam o jogador a refletir sobre, por exemplo, moralidade e realidade. Em *Project of Worth: Exploring Meaningfulness in Videogame Experiences* (2021), o autor Timothy Newsome-Ward usa do termo filosófico “eudaimonia”

para entender como os jogos digitais podem proporcionar experiências de valor nos jogadores, ele também explora essa ideia em um jogo protótipo que possui narrativa reduzida a fim de estimular o jogador a encontrar seu próprio significado através da exploração.

Há também estudos menos apoiados na intenção do jogo, mas na disposição do jogador inspirado pela figura do *flâneur*, apresentado por Walter Benjamin (1991). Em *A Cidade-Jogo em Videogames: Uma flânerie por BioShock Infinity e Assassin's Creed: Unity* (2020) de Hilario J. dos Santos, o autor discute a figura do *flâneur* ao explorar cidades virtuais ricas em detalhes e que se configuram como espaços que não são apenas passivos, mas ambientes que se atualizam e são significados pela interação do jogador, como em *Assassin's Creed* no qual o jogador atravessa por uma Paris durante a Revolução Francesa e pode vagar pela cidade sem rumo, vivenciando uma espécie de arqueologia que enriquece a experiência do jogo.

É muito comum esses estudos usarem o *flâneur* para observar a relação entre o jogador e o espaço urbano digital, comportamento social e criar relações com metaversos. Ainda, elas se apoiam na experiência – de certa forma, produtiva, apontando como, por exemplo, a indústria de jogos investe em mundos amplos, pois existe uma tendência da exploração, que se faz estimulada pela qualidade gráfica, a sensação de liberdade e a busca por segredos e singularidades em locais únicos. Em *Hiperestímulos na Contemporaneidade: Jogo e exploração espacial nos videogames* (2018), os autores Sérgio Nesteriuk e Diogo A. Gonçalves dialogam sobre a relação do jogador com o espaço virtual, porém, assim como os citados anteriormente, a análise ainda observa aspectos que o jogo, em sua estrutura, possui para que o jogador seja estimulado a ter outras formas de experiências.

Porém, em *Separation Anxiety: Plotting and Visualising the Tensions Between Poetry and Videogames* (2021), Jon Stone explora uma distinção estabelecida por N. Katherine Hayles, entre “atenção profunda” e “hiperatenção”, que são os *dois lados da moeda* desta dissertação. No texto, a atenção profunda está como o foco prolongado em um único objeto, como a experiência de ler um livro, enquanto a hiperatenção é marcada pela mudança rápida de foco. Mas diferente do que buscamos aqui, ainda a ideia de atenção profunda está ligada ao estímulo do jogo em oferecer uma situação, uma condição, para o jogador, não à toa é tomado como exemplo simuladores de caminhada, que facilitam a contemplação pois removem a necessidade de ações imediatas.

Acredito que a principal diferença entre o que é explorado nesta dissertação, em relação ao que encontrei de pesquisas e também publicações e fóruns e sites, é o próprio ato em si. Me interessa saber como é encontrada a atenção profunda, o que proporciona essa

imersão, e como a *flânerie* se relaciona com isso, porém, a suspensão desses mundos, o “fazer nada”, raramente se manifesta como um objetivo claro declarado pelo jogo, assim como não é uma busca racional do jogador. Esse ato emerge de um encontro tensionado por certas estruturas, ambiências e ritmos que os jogos de mundo aberto permitem ou acolhem, e da disposição do jogador em “estar” no jogo, a partir de uma brecha, escolhendo por habitar aquele espaço em vez de seguir a estrutura e continuar avançando. Assim, o que interessa para esta pesquisa está além de determinar se essa experiência vem do jogo ou do jogador, mas compreender como ela surge do atrito entre ambos, tal como o que essa tensão revela sobre a necessidade de fuga das demandas cotidianas da sociedade contemporânea. Esse “fazer nada” se faz a partir do efeito de sentido e emoção dessa experiência e se configura em características que subvertem as da sociedade do desempenho, preenchendo assim a ausência dos espaços reais de descanso com a virtualidade. Dessa forma, essa tensão se destaca como um fio condutor da análise, que revela como a contemplação não é nem integralmente proporcionada pelo design, ou pelo jogador, mas uma negociação contínua e fenomenológica entre ambos.

Essa investigação é baseada, mas não exclusivamente, por metodologias do cinema, que ajudam a me posicionar diante dos aspectos das obras com um olhar para a materialidade, o que o jogo em si oferece, e para o efeito subjetivo que ela causa em mim. Essas metodologias tensionadas são apontadas de modo prático e interessante por Manuela Penafria como a análise de imagem e do som, que “centra-se no espaço filmico” (Penafria, 2009, p. 7) e observa o que está em quadro (na tela) e analisa através da linguagem cinematográfica (plano, figurino, movimentos de câmera, atuação, etc.), e a análise poética, que analisa obras nas quais “os efeitos que produz são, essencialmente, sentimentos e emoções” (Penafria, 2009, p. 7). Apesar da metodologia estar voltada para o cinema, ela se faz muito rica aqui, pois o que está além do cinema, nos jogos, se configura no controle, transformando esse olhar sobre o material, quase uma observação de processo criativo, em que a experiência do filme é essencial, mas nos tornamos o cineasta (em suas mais diversas funções) em ação junto com a obra.

Seja como for, definitivamente essa estrutura para dissecar o corpus é mínima, efetiva e um guia interessante de observação. Assim, a análise que se aprofundará no corpus desta pesquisa será baseada em alguns aspectos, como a análise áudio e visual, estrutural e narrativa, além de uma exploração sobre o jogo além do jogo, mas a experiência de ressignificação intermediada por um médium como vídeos compartilhados na plataforma YouTube, possibilitando essa visão mais ampla e também a exploração da experiência de

pausa na virtualidade como algo coletivo, indo além do subjetivo, através de relatos do público que consome esse mesmo tipo de conteúdo.

A partir dessa contextualização histórico-teórica, o último capítulo foca integralmente nos objetos desta pesquisa. Dois jogos foram selecionados, e serão citados na sequência, por suas qualidades em comum: mundos abertos, narrativas principais e paralelas, estão localizados em espaços temporais distantes no imaginário (passado e futuro), mas ainda configuram realidades simuladas, e são produções *AAA* (*Triple A* são jogos de orçamentos milionários produzidos por empresas dominantes no mercado). Por algum tempo refleti sobre a possibilidade de “qualquer jogo” se encaixar no que estou tentando explorar com esse estudo, porém, como já mencionado antes, o mundo aberto é a qualidade primária para que essas potenciais que tanto menciono possam ser encontradas. Os objetos desta pesquisa serem *AAA* e com apelo visual realista são apenas coincidências e ligados a escolha por puro e simples gosto pessoal, porém, reforço desde já que a qualidade estética não é necessariamente um fator que influencia esses espaços de potência, uma vez que qualquer recorte visual, mesmo que uma parede monocromática, pode ser ressignificada pelo jogador. Em termos mais práticos, o jogo pode ser como *Minecraft* (2009), feito de blocos 3D, e ainda poderá ter esse potencial de ressignificação.

Em especial, aqui serão analisados *Red Dead Redemption II* e *Cyberpunk 2077* como exemplo de mundos simulados que, apesar de serem grande produções *AAA*, apresentam zonas de silêncio, não-ação e com potencial de contemplação – que desafiam e eventualmente quebram a lógica do jogo enquanto produto e design. A escolha desses títulos não se dá por acaso. Ambos representam extremos simbólicos: *Red Dead Redemption II* (*RDR2*) recupera uma natureza selvagem e romântica, onde o jogador pode vagar a cavalo por campos e florestas, pescar, montar acampamentos e apenas existir dentro daquele mundo. Esse título é amplamente reconhecido pela sua narrativa e nível de construção de mundo, no qual a história é inspirada por clássicos do cinema *western*<sup>8</sup>, mas possui uma enorme carga dramática que culmina em um final emocionante, antecedendo a história do primeiro jogo. Pessoalmente, o que cativa muito em *RDR2* está na simulação da vida. Apesar de, assim como qualquer jogo, muitos personagens não-jogáveis possuírem rotinas semelhantes e repetitivas, é possível notar a complexidade na programação ao observar o comportamento dos animais, predadores estão constantemente caçando nas florestas, as ações do jogador literalmente afetam a rotina dos

---

<sup>8</sup> Também conhecido como “faroeste”, é um gênero cinematográfico que ambienta suas tramas no Velho Oeste norte-americano, entre os séculos XIX e XX, tendo como foco de suas histórias conflitos individuais, morais, sociais e envolvendo cowboys (vaqueiros), pistoleiros, imigrantes e povos nativos americanos.

personagens, alguns até mesmo reagem de formas “naturais” e expressivas, como se assustando ao ver o jogador sacando armas ou alarmando os outros ao presenciarem algo errado, pedindo socorro ao serem atacados por animais selvagens e até mentindo. São incontáveis detalhes que não se encontram em outros jogos, mesmo *AAA* e só são possíveis de se notar com longas horas de exploração e atenção.

Como antagonista (quase antítese) e até mesmo uma leitura do que seria a “máxima” da sociedade do cansaço, *Cyberpunk 2077 (CP2077)* apresenta uma metrópole distópica e tecnológica, saturada por estímulos, mas que também possibilita momentos de suspensão, observação e abstração. Este jogo foi escolhido como um desafio para a análise, mas também por ser tão poderoso narrativamente e em construção de mundo quando *RDR2*. Há também um fator muito pessoal, que é a temática *cyberpunk*, pela qual tenho grande empatia nas mais diversas vertentes artísticas, como *comics*, filmes, animes, e a própria (estranha) nostalgia resultante da estética. Por se tratar de um mundo futurista, também existe a curiosidade de compreender esse novo universo, que possui tecnologias únicas, regras sociais que se distanciam do que conhecemos em muitos aspectos, materializam utopias e distopias curiosas e manifestam um grande poder criativo no design arquitetônico, um convite para a exploração dos seus espaços urbanos.

Em ambos os casos, mesmo diante do tamanho contraste narrativo e visual, interessa mais o que se pode fazer fora das missões e estruturas formais dos jogos, do que dentro delas. É nesse “não jogar” que o jogo revela sua outra potência e iremos explorar, começando pelo que é esse tal do jogo que não apenas um “jogo”.

## 1 OS JOGOS E O MERCADO

O mercado de jogos digitais é mais complexo do que parece. Iniciado na década de 1970 com os fliperamas, ele foi dominado por muito tempo pelas grandes corporações que criavam tanto *hardwares* quanto *softwares* e jogos. Com a ascensão da internet e ainda antes da expansão de ferramentas generativas no campo de Inteligências Artificiais, esse cenário já vinha mudando, pois muitos desenvolvedores desligados de grandes corporações acabaram se envolvendo em projetos menores e, a partir da necessidade, criando programas e linguagens mais simples para desenvolvimento.

Essas novas formas de criação aos poucos foram sendo exploradas por novas gerações de programadores, fundando assim um espaço independente de criação e publicação de jogos que, em muitos aspectos, ainda subvertem o padrão comercial. Hoje, a cultura de jogos independentes é um paralelo ao grande mercado, e foi fundamental para criar e manter diferentes públicos e proporcionar diferentes experiências. Apesar de o começo desse mercado ter sido nos fliperamas, é a partir da chegada dos consoles domésticos que a indústria ganhou relevância real pelo seu poder capital, e o ponto de partida para entendermos essa história.

### 1.1 UMA BREVE PERSPECTIVA

Hoje, uma indústria multibilionária, o mercado de jogos digitais percorreu um longo caminho desde os primeiros fliperamas dos anos 1970 e os consoles domésticos dos anos 1980. Essa evolução passou por diversos momentos críticos, como, por exemplo, o *crash* dos *videogames* nos primeiros anos da década de 1980, que prejudicou gravemente o mercado nos EUA e deu oportunidade para empresas japonesas, como a Nintendo e a Sega, crescerem mundialmente<sup>9</sup>, estabelecendo ciclos de inovação e consolidação que moldam o mercado até os dias atuais, além de construírem os primeiros modelos de negócios, expectativas de qualidade e padrões técnicos de grandes produções.

---

<sup>9</sup> “O *Crash* dos *videogames* na América do Norte teve duas grandes consequências que duraram décadas. O primeiro foi que o domínio no mercado de consoles domésticos mudou dos Estados Unidos para o Japão. Em 1986, três anos após a sua introdução, 6,5 milhões de lares japoneses – 19% da população – possuíam o videogame da Nintendo, o *Family Computer*, e começou a exportá-lo para os EUA; em 1987 o *Nintendo Entertainment System* se tornou o *videogame* mais popular na América do Norte.” (Gularte, 2018).

Os anos 2000 trouxeram uma revolução digital que também afetou todas as camadas da experiência com jogos digitais. O surgimento de plataformas de distribuição online, como a *Steam*<sup>10</sup> (2003), transformou radicalmente o acesso aos jogos, eliminando as barreiras físicas e geográficas e permitindo que desenvolvedores independentes alcançassem públicos globais sem depender de *publishers*<sup>11</sup> tradicionais. Em paralelo, a democratização das ferramentas de desenvolvimento de jogos e modelagem 3D, como Unity (2005) e Unreal Engine (lançada inicialmente em 1998 e posteriormente disponibilizada para pequenos desenvolvedores), abriu portas para um mercado que descentralizou a produção e diversificou os potenciais criativos na indústria.

Essa revolução digital transformou profundamente as comunidades de jogadores. Fóruns online, plataformas de *streaming*<sup>12</sup>, como Twitch, e redes sociais criaram um novo espaço para discussão, compartilhamento e até mesmo co-criação de jogos que dissolveram as fronteiras entre desenvolvedores e consumidores.

Atualmente, este vasto mercado dos jogos digitais é dominado pela estrutura das superproduções *AAA*. Todos os anos, incontáveis títulos, de grandes estúdios e *publishers*, com orçamentos multimilionários são lançados no mercado. Estes jogos priorizam o espetáculo tecnológico, a ação intensa e fórmulas de sucesso comprovado para maximizar o retorno financeiro e alcançar um público massivo.

Segundo dados da Newzoo<sup>13</sup>, o mercado global de jogos movimentou mais de US\$180 bilhões em 2024, superando até mesmo a indústria do cinema (US\$130 bilhões) no mesmo período<sup>14</sup>, demonstrando não apenas sua relevância econômica, mas também o seu impacto cultural crescente na sociedade contemporânea. Essa distribuição, porém, não é uniforme globalmente. A região da Ásia representa aproximadamente 50% do mercado global de jogos. A América do Norte e a Europa continuam como mercados importantes, enquanto regiões como a América Latina apresentam os maiores índices de crescimento, alavancados

---

<sup>10</sup> Steam é uma plataforma digital de comércio de jogos digitais. Ela é uma das plataformas mais populares e engloba produções *AAA* e também independentes, sendo um dos principais canais de distribuição de jogos digitais atualmente.

<sup>11</sup> Publishers são estúdios e/ou editoras que assumem, normalmente, o papel da distribuição e comercial de jogos em parcerias com estúdios/desenvolvedores.

<sup>12</sup> *Streaming* é o processo de entrega de conteúdos digitais em tempo real, como vídeos, áudios, jogos digitais e outros conteúdos através da internet, sem a necessidade de baixar previamente o arquivo em sua totalidade.

<sup>13</sup> Disponível em: <<https://newzoo.com/resources/blog/global-games-market-revenue-estimates-and-forecasts-in-2024>>. Acesso em: 19 maio 2025.

<sup>14</sup> Disponível em: <<https://www.ibisworld.com/global/market-size/global-movie-production-distribution/2150>>. Acesso em: 19 maio 2025.

pela ampliação do acesso à internet e aos *smartphones*<sup>15</sup>.

Os jogos *AAA* estão no topo da pirâmide comercial dessa indústria. São caracterizados não apenas por seus orçamentos elevados, mas por um conjunto de expectativas que incluem qualidade técnica e visual de excelência, estratégias de marketing global, ciclos de desenvolvimento prolongados<sup>16</sup> e equipes que podem ultrapassar centenas de profissionais de diversas áreas. Esses jogos são comparáveis aos *blockbusters* produzidos em Hollywood, tanto em termos de investimento quanto alcance cultural e comercial.

AAA são aqueles que custam mais para desenvolver e comercializar, comparando-os a filmes de grande sucesso (*blockbusters*) [...] *Cyberpunk 2077* como exemplo. O jogo custou cerca de US\$ 174 milhões para ser criado, e ele acredita que o custo de marketing do jogo pode ter ultrapassado esse valor. (Alva, 2023).

Esta comparação com o cinema não é aleatória, ambas as indústrias compartilham de escalas de investimentos semelhantes, estratégias de marketing, setores de produção, distribuição global e busca por propriedades intelectuais de alto valor. Para se ter uma noção mais ampla do poder dessas empresas, apenas nomes como Blizzard, Rockstar Games, Sony, Ubisoft, Microsoft e Electronic Arts teriam capacidade para desenvolver e comercializar jogos nessas proporções. No site da BBC, há uma especulação de que o custo de produção do *Grand Theft Auto VI*, novo título da Rockstar Games – outro dos grandes nomes da indústria – marcado para ser lançado em maio de 2026, esteja em torno de 2 bilhões de dólares<sup>17</sup>.

A própria estrutura de produção *AAA* tende a favorecer a otimização de mecânicas já estabelecidas<sup>18</sup> e a criação de experiências que demandam engajamento constante. Estes jogos, por vezes, refletem e estimulam a aceleração característica da sociedade

<sup>15</sup> “O mercado de jogos da América Latina está experimentando um rápido crescimento, impulsionado pelo aumento da penetração da Internet, uma população jovem e a crescente popularidade dos jogos móveis. O Brasil se destaca como um mercado importante na região [...] A região Ásia-Pacífico domina o mercado global de jogos com uma participação de 48% no mercado de jogos em 2024” (Mordor Intelligence, 2023, tradução minha). No original: “Latin America’s gaming market is experiencing rapid growth, driven by increasing internet penetration, a young population, and the rising popularity of mobile gaming. Brazil stands out as a key market in the region [...] Asia Pacific dominates the global gaming market with a 48% gaming market share in 2024”.

<sup>16</sup> Um exemplo desses ciclos prolongados é o jogo *Cyberpunk 2077*, da desenvolvedora *CD Projekt Red*, que teve seu primeiro teaser lançado em 2013, e o lançamento oficial do jogo somente em 2020.

<sup>17</sup> Disponível em: <https://www.bbc.com/worklife/article/20231214-gta-6-grand-theft-auto-vi-could-smash-revenue-records>. Acesso em: 15 maio 2025.

<sup>18</sup> Uma publicação no site ScreenRant, a partir da review do último jogo da franquia *Assassin’s Creed*, *Shadows*, critica como os jogos passados da franquia vinham saturando o mercado com uma mesma “fórmula” de jogo. “A repetição sempre fez parte de *Assassin’s Creed* [...] O primeiro jogo era conhecido pelas suas missões repetitivas, *Brotherhood* fazia com que os jogadores subissem torre após torre e *Black Flag* tinha sequências de perseguição intermináveis; os jogos de mundo aberto são ainda mais criticados pelo seu conteúdo cópia-e-cola paralelo.” (Felton, 2025, tradução minha). No original: “Repetition has always been part of *Assassin’s Creed* [...] The first game was known for its repetitive missions, *Brotherhood* had players climbing tower after tower, and *Black Flag* had endless tailing sequences; the open-world RPG entries get even more criticism for their copy-paste side content.”.

contemporânea, não apenas através do “ritmo de jogo”<sup>19</sup>, como da própria experiência fora da *gameplay*<sup>20</sup>, com a compra de cosméticos<sup>21</sup>, conteúdos adicionais e passes para eventos sazonais. Esse modelo de negócio, conhecido como “*games as a service*”<sup>22</sup> (jogos como serviço), busca maximizar o tempo de engajamento e o gasto contínuo do jogador, um reforço da lógica de aceleração, produtividade e consumo atual.

Identificar quem está consumindo jogos é um exercício fundamental para entender como diferentes gerações e hábitos de consumo estão forçando os mais variados segmentos do mercado a se adaptarem ou explorarem novas tendências como vimos acima. Dados da Entertainment Software Association (ESA)<sup>23</sup>, de 2024, mostram que 53% dos jogadores se identificam como homens e 46% como mulheres, demonstrando a aproximação de um equilíbrio de gênero que desafia estereótipos antigos sobre o público *gamer*. Complementando esses dados, pesquisas da Statista<sup>24</sup> de 2023 revelam que 25% dos jogadores nos EUA estão na faixa etária de 27 a 42 anos, enquanto 19% tem 59 anos ou mais, o que contradiz diretamente críticas que colocam os jogos como um “produto” exclusivamente infanto-juvenil<sup>25</sup>. Isso também mostra a maturação da própria indústria – muitos jogadores adultos cresceram com *videogames* – e a expansão do apelo dos jogos para novos públicos.

A nostalgia também desempenha um papel importante nessas mudanças, com *remakes*, remasterizações e jogos baseados em clássicos que atraem jogadores que buscam se reconectar com experiências formativas do passado – agora revisitadas sob outras

---

<sup>19</sup> Neste estudo, me refiro ao “ritmo de jogo” como o fator que determina a velocidade com que as ações, a história e a intensidade requerida de atenção do jogador é manifestada nos jogos. Quanto maior e/ou mais acelerado for o ritmo de jogo, mais intensa e reativa é a experiência. Quanto menor ou mais lento for o ritmo de jogo, mais ponderada e reflexiva é a experiência. Esse termo também é uma alternativa ao termo técnico no *game design*, já mencionado, chamado “pacing”, que “é como a história mantém leitores, espectadores e jogadores motivados sem os sobrecarregar ou desmotivar ao longo do caminho.” (Shepard, 2014, tradução minha). No original: “is how a story keeps readers, viewers, or players engaged without overwhelming or underwhelming them along the way”.

<sup>20</sup> Termo em inglês que se refere a experiência do jogador durante o jogo. De forma mais genérica, o “jogar”.

<sup>21</sup> Cosméticos são itens ou acessórios comprados em jogos digitais que não exercem, necessariamente, influência nas mecânicas ou na matemática do jogo, servindo apenas como uma adição estética, por exemplo, cores diferentes para equipamentos, roupas para personagens, etc.

<sup>22</sup> É interessante destacar como, em produtos dessa categoria, “ao invés de depender exclusivamente das vendas iniciais do jogo, as empresas podem contar com uma fonte contínua de receita por meio de microtransações, passes de temporada e assinaturas, o que pode resultar em um fluxo de caixa mais previsível e estável”. (Oliveira, 2024).

<sup>23</sup> Disponível em: <https://www.theesa.com/resources/essential-facts-about-the-us-video-game-industry/2024-data/>. Acesso em: 19 maio 2025.

<sup>24</sup> Disponível em: <https://www.statista.com/statistics/189582/age-of-us-video-game-players/>. Acesso em: 19 maio 2025.

<sup>25</sup> Em uma coluna na Gazeta do Povo, Thiago Braga explora brevemente como esse pensamento e curiosamente aponta como o *videogame* “é coisa de criança”, mas todo seu potencial pode ser empregado dentro da educação. Disponível em: <https://www.gazetadopovo.com.br/vozes/thiago-braga/videogame-e-coisa-de-crianca2/>. Acesso em: 10 Out 2025.

perspectivas e expectativas adultas. Essa característica também influencia tanto grandes quanto pequenos desenvolvedores a atualizarem estilos e gêneros considerados “ultrapassados” pelo mercado *mainstream*<sup>26</sup>. Em meio a isso, como contraste à tendência dominante, emerge com força crescente um segmento significativo de jogos que oferecem experiências propositalmente mais lentas, contemplativas e focadas em profundidade temática ou narrativa. Esse segmento faz parte, mas não exclusivamente, do mercado *indie* (independente) de jogos digitais. De modo prático, esse segmento é definido pela ausência de controle financeiro e criativo de grandes *publishers*, e operam de maneira diferente do mercado *AAA*, tanto em estrutura e outros aspectos que serão abordados à seguir, como distribuição e comunicação.

## 1.2 O POTENCIAL DOS JOGOS *INDIES*

O movimento *indie* ganhou força especialmente a partir da década de 2010, impulsionado pela facilidade do acesso a ferramentas de desenvolvimento e plataformas digitais de distribuição direta para o consumidor. Jogos como *Minecraft* demonstraram que produções independentes poderiam alcançar sucesso comercial significativo, enquanto títulos como *Journey* (2012) estabeleceram novos patamares para experiências artísticas, contemplativas e emocionais nos jogos digitais.

Outro aspecto dos desenvolvedores *indie* é o fato de não possuírem os recursos – nem frequentemente o desejo – de competir com os *AAA* no terreno técnico. Essa aparente limitação, contudo, se transforma em liberdade criativa. Livres das regras rígidas corporativas e da necessidade de se deixar levar pelo denominador comum, os estúdios *indie* podem explorar nichos, experimentar formas e abordar temas que os grandes estúdios considerariam arriscados ou comercialmente inviáveis.

Os jogos indie são feitos por equipes de desenvolvimento muito pequenas e, às vezes, até por uma pessoa só. Esses jogos geralmente não têm um orçamento muito grande e, muitas vezes, são projetos dos sonhos de alguém que se transformam em algo maior. Grandes exemplos de jogos indie muito populares incluem *Loop Hero* e *Celeste*. (Alva, 2023).

É nesse espaço de liberdade que florescem os jogos com ritmo menos acelerado. A motivação por trás dessas criações, muitas vezes, não é, em primeiro lugar, o lucro massivo,

---

<sup>26</sup> Termo da língua inglês para referenciar o pedaço do mercado dominante que dita a tendência dentro de algum nicho.

mas a expressão artística, a exploração de uma ideia singular ou a vontade de contar uma história específica, seja por um desenvolvedor experiente no mercado ou um iniciante.

O modo de produção *indie*, mais ágil e menos hierárquico, permite que a visão autoral se sobreponha às demandas do mercado. Jogos como *Gris* (2018), *Stardew Valley* (2016) e *Jusant* (2023) exemplificam essa tendência. Eles substituem a adrenalina constante e a complexidade gráfica pelo estilo artístico coeso e uma atmosfera lenta, e a progressão rápida pela exploração e introspecção ou colaboração. Obras como essas frequentemente dialogam com outras formas de arte contemplativa, como o cinema ou a arte minimalista, criando pontes entre diferentes estéticas e expandindo o vocabulário expressivo dos jogos digitais, sendo eles eventualmente chamados de *cozy*, *poetic* e *slow-paced games*.

[...] enquanto os jogos AAA fazem os recursos de hardware da indústria de jogos avançarem bastante, os jogos indie e Triple-I<sup>27</sup> impulsionam o lado criativo da indústria com a mesma força. A existência de todos os tipos de jogos é importante para o avanço da indústria. (Alva, 2023).

No entanto, estes são apenas alguns exemplos. Assim como alguns produtos *AAA* podem criar jogos com características “artísticas e poéticas” mais pulsantes, mesmo que seus aspectos de design ainda sigam as receitas comerciais, desenvolvedoras *indie* também podem criar grandes jogos focados em ritmo acelerado, como *ZerOranger* (2018), *Celeste* (2018) e *Blasphemous* (2019), que possuem conflitos constantes e exigem habilidades precisas dos jogadores, demonstrando que a independência criativa pode operar em diferentes direções estéticas e mecânicas.

### 1.3 O IMPACTO DAS PLATAFORMAS NA EXPERIÊNCIA DIVERSA

O ecossistema de plataformas no qual os jogos são distribuídos e consumidos tem um papel importante na diversidade de experiências disponíveis. Algumas delas, como Steam, Epic Games, Itch.io e as próprias lojas de consoles como Nintendo, Sony e XBOX, facilitam cada vez mais o acesso a esses títulos. O mercado de dispositivos móveis, por sua vez, tende a proporcionar experiências mais curtas e fragmentadas, normalmente monetizadas por

---

<sup>27</sup> Além da categoria *indie* e *AAA*, existem outras classificações nas quais determinadas desenvolvedoras podem se encaixar. “Os jogos *Triple-I* (ou III) são títulos financiados de forma independente que tendem a oferecer o mesmo valor de produção alto de um jogo AAA, muitas vezes graças a uma equipe de desenvolvimento experiente. Depois, temos os jogos AA (ou duplo A) [...] eles geralmente vêm de estúdios que não são grandes o suficiente para serem considerados estúdios AAA, mas não são pequenos o suficiente para serem estúdios indie.” (Alva, 2023).

microtransações. Esse modelo econômico tem dado impulso para uma maneira particular de aceleração, com jogos feitos para maximizar o engajamento em sessões mais curtas e frequentes.

Nos consoles e PCs, serviços de assinatura (um pagamento fixo mensal permite acesso à uma biblioteca ampla de jogos), como *Game Pass* da Microsoft, também funcionam como uma alavanca para jogos *indie* atingirem um público mais amplo, inclusive que poderiam não comprar esses jogos individualmente, mas acabam tendo contato e validando a viabilidade comercial dessas propostas. Esses serviços têm alterado significativamente a economia dos jogos, permitindo que títulos mais experimentais encontrem seu público sem a pressão imediata de vendas unitárias elevadas.

Por outro lado, há críticas que apontam que esse modelo pode desvalorizar os jogos individuais e criar uma cultura de consumo mais superficial, na qual os jogadores experimentam muitos títulos brevemente, sem se aprofundar – rompendo com a experiência que os jogos podem proporcionar.

A própria demanda por experiências também é crucial. Uma fração crescente de jogadores busca alternativas ao formato dos jogos “*blockbusters*” em variados aspectos, procurando por jogos que oferecem relaxamento, reflexão e conexão emocional ou simplesmente uma experiência mais profunda para romper com as demandas do cotidiano. Comunidades online e influenciadores de nichos específicos ajudam a divulgar e dar espaço para esses jogos<sup>28</sup>, criando recomendações que atingem o público paralelo aos algoritmos das grandes plataformas.

Estendendo essa discussão brevemente para os objetos de estudo desta dissertação, é importante observar que existem, em diversos títulos *AAA*, espaços que poderíamos chamar de “irracionais” do ponto de vista da lógica produtiva. Estes espaços, presentes especialmente em jogos de mundo aberto, são “caracterizados pelos seus ambientes expansivos e

---

<sup>28</sup> É interessante e importante notar como, assim como existem resistências ao ritmo de vida contemporâneo por meio de práticas como os *digital gardens*, que são práticas mais lentas e criativas de lidar com informações e conteúdos na *internet*, ou mesmo “estilos de vida” minimalistas, expressos por meio do design de interiores, etc., dentro do universo dos jogos digitais, há um espaço amplo de criadores de conteúdo focados em jogos mais contemplativos, que estão dentro de diferentes vertentes, como o *slow gaming*, por meio do seu modo de se relacionar com o jogo, – irei abordar esse termo durante as análises nos próximos capítulos –, e também *cozy games*, que são jogos que possuem características bem definidas, como ausência de combates, incentivo à coletividade, desempenho de ações e funções mundanas dentro do jogo, e a própria filosofia do jogo é ser “acolhedor”. Perfis no TikTok, como @cozywithronnie e @cozycornerkai, são exemplos de como o conteúdo é gerado por meio da divulgação desses jogos e também da criação de um “estilo de vida” pautado no aprofundamento de pequenos momentos, experiências contemplativas, consumo de produtos culturais que também dialogam com esses tipos de jogos, como animações do Studio Ghibli, práticas de organização de *desktop* e também de uma vida de solitude medida. @cozywithronnie, disponível em: <<https://www.tiktok.com/@cozywithronnie>>. Acesso em: 15 maio 2025. @cozycornerkai, disponível em: <<https://www.tiktok.com/@cozycornerkai>>. Acesso em: 15 maio 2025.

interactivos, podem oferecer oportunidades únicas de escape cognitivo, potencialmente conducentes ao relaxamento e a um maior bem-estar” (Anto et al., 2024)<sup>29</sup>.

Nesses jogos, por meio de seu potencial espacial e da qualidade exploratória, que permite ao jogador se desviar da missão (ou objetivo), também existem as potências contemplativas em diversos aspectos, presentes na estética visual, na ambiência sonora e na oportunidade de “não-jogar”, mas sim se deixar levar por outro tipo de experiência no jogo. Esse fenômeno representa um paradoxo interessante, no qual jogos criados na lógica produtiva, por sua própria escala e complexidade, acabam oferecendo espaços para experiências que subvertem essa mesma lógica.

O jogador contemporâneo pode, de certa forma, assumir o papel de um *flâneur* digital, perambulando pelos mundos virtuais, abrindo mão de objetivos e progressão. Em seu trabalho sobre diários psicogeográficos, desenvolvido, como esta dissertação, também no Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo na Universidade Estadual do Paraná, Lucas Berthier Cardoso explora essas possibilidades de abandonar a narrativa em troca de perambular pelo mundo digital dos jogos:

A errância produz novos territórios a serem explorados. É nesta frase que encontro o foco do uso da deriva como ferramenta poética para a perambulação em mundos de jogos eletrônicos, ao me negar somente o prosseguimento da história e narrativa, os objetivos do jogo, e propor uma perambulação por estes espaços, com a intenção psicogeográfica de existir nestes ambientes como um vagante, é aí que proponho uma deriva nestes ambientes digitais. (Cardoso, 2021, p. 59).

Como vemos, há diversos fatores que permitem que os jogos não apenas existam, mas prosperem como um contraponto necessário à corrente principal da indústria. O reconhecimento crescente dos jogos não apenas como produto, mas como uma forma de arte e expressão cultural – evidenciado por exposições em museus como *Victoria and Albert Museum*<sup>30</sup>, eventos globais como o *Milan Machinima Festival*<sup>31</sup>, que ressignificam o jogo, e pelas pesquisas que florescem na academia, como a de Lucas Berthier Cardoso (2021) na Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR) – mostra como os jogos digitais podem transcender o mero entretenimento e, como será visto nos próximos capítulos, se configurar como uma forma de resistência à aceleração contemporânea e, como coloca o filósofo Byung-Chul Han, à sociedade do cansaço.

---

<sup>29</sup> No original: “[...] characterized by their expansive and interactive environments, may offer unique cognitive escapism opportunities, potentially leading to relaxation and enhanced well-being.”

<sup>30</sup> Disponível em: <<https://www.vam.ac.uk/exhibitions/videogames>>. Acesso em: 19 maio 2025.

<sup>31</sup> Disponível em: <<https://milanmachinimafestival.org/>>. Acesso em 19 maio 2025.

## 2 O JOGO COMO FENÔMENO CULTURAL E ALÉM

Observar o jogo a partir da perspectiva dos jogos digitais<sup>32</sup> parece um desafio, mas existe uma complexidade ainda maior quando tomamos alguns passos para trás para observar o jogo em algumas de suas possíveis formas. Isso não se trata apenas de sair dos digitais e ir para o analógico, com jogos de baralho e tabuleiros clássicos, como *Tarô* (aproximadamente século XV) e *Xadrez* (aproximadamente século VI) ou mesmo mais contemporâneos como *Magic: The Gathering* (1993) e *Catan* (1995), temos que também dar luz para jogos de azar, apostas, competições olímpicas e até mesmo cultos e rituais.

Essas diversas práticas que são essenciais na sociedade, possuem à sua maneira aspectos que tangem a ludicidade, pois são capazes de criar suas próprias regras e seu próprio espaço, independente da realidade cotidiana e, por muitas vezes, basilares para essa mesma existir. Especificamente, iniciando esse aprofundamento através dos estudos Johan Huizinga (1872-1945), e posteriormente permeando outras teorias que levaram esta dissertação até os estudos contemporâneos de *game design*, é o primeiro passo para compreender como os jogos têm se moldado nas mais diversas esferas da vida até os dias atuais, e como podem servir como ponte para outros tipos de experiências e experimentos que os transcendam, podendo assim entendermos como suas estruturas funcionam e como podem ser subvertidas.

### 2.1 O JOGO NAS ESFERAS DA VIDA

O ato de “jogar” vai além de simples diversão ou prazer, ainda que esses aspectos estejam frequentemente presentes quando pensamos sobre o jogo. Isso, em partes, se deve à noção do seu significado mais básico, aquele que se forma ainda na infância com brincadeiras como encaixar peças, pular amarelinha ou esconde-esconde. Essas atividades efêmeras são o que movem nossos primeiros anos e também despertam o potencial físico e cognitivo, além de representarem os passos iniciais nas relações sociais, que, com o tempo, se tornam mais estreitas e complexas.

---

<sup>32</sup> Existe uma diferença funcional entre jogos eletrônicos e jogos digitais. O primeiro, e termo originário, depende de dispositivos eletrônicos específicos para funcionar, enquanto o segundo possui seu conteúdo em forma digital e é independente do suporte eletrônico. Todo jogo digital pode ser considerado, assim, como jogo eletrônico. Mas nem todo jogo eletrônico é necessariamente digital, por exemplo: máquinas de *pinball* que possuem circuitos eletrônicos e *Duck Hunt* (1984) que fazia uso de uma pistola como controle remoto no console NES da Nintendo. Para fins práticos neste estudo, o termo “eletrônico” será utilizado quando se referir especificamente à jogos que dependem de dispositivos exclusivos, fora isso, o termo “digital” será usado de maneira geral.

O jogo pode assumir um caráter sério, como em “jogar o jogo”, em que há um domínio sobre as regras de um sistema, ou mesmo em estratégias de manipulação quando se fala em “joguinhos”. Essa dualidade revela que o jogo está além, podendo ser uma ferramenta de poder e interação social. Para pensar o jogo neste primeiro momento, podemos voltar até antes da nossa infância, ou mesmo à infância de nossos antepassados, em um passado tão distante, o que indica que a natureza do jogo está profundamente enraizada na experiência humana.

Johan Huizinga, historiador e linguista holandês que se dedicou a estudos críticos e teóricos da cultura, em *Homo Ludens* (2019), originalmente publicado em 1938, analisa o jogo como um elemento fundamental da cultura, indo além da simples diversão. Ele inicia sua reflexão observando o comportamento lúdico de animais, como cães, que se envolvem em combates simulados com regras implícitas e um ritual de convite e interação.

Huizinga sugere, assim, que o jogo é uma manifestação natural e essencial, uma expressão emocional e social profunda e complexa, presente tanto em animais quanto em humanos, com regras e significados intrínsecos o colocando além da simples brincadeira. Ao analisar esse comportamento a partir de cachorros, o autor argumenta que esses animais: Convidam-se uns aos outros para brincar mediante um certo ritual de atitudes e gestos. Respeitam a regra que os proíbe morderem, pelo menos com violência, a orelha do próximo. Fingem ficar zangados e, o que é mais importante, em tudo isso experimentam evidentemente imenso prazer e divertimento. (Huizinga, 2019, p. 21).

Ao se referir ao jogo dos animais, o filósofo aponta que há algo que supera e está além das necessidades imediatas, como caça ou sobrevivência, operando assim em um plano simbólico e regrado. Durante a brincadeira, os animais simulam emoções, respeitam limites e seguem uma lógica própria, diferente da realidade. Embora esses jogos não tenham um propósito produtivo direto, eles são cruciais no desenvolvimento de habilidades essenciais para a vida adulta.

Assim, o jogo adquire um valor intrínseco, transcendendo o meramente instintivo ou mecânico. Ele não só prepara os animais para desafios futuros, mas também dá um significado mais profundo para a ação, e revela uma dimensão social e simbólica. Dessa forma, Huizinga reforça que o jogo é uma manifestação autônoma e significativa.

[...] o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significante, isto é, encerra um determinado sentido [...] Se denominarmos o princípio ativo do jogo, aquilo que lhe confere essência, de “espírito” ou “vontade”, diremos muito; se o denominarmos “instinto”, nada expressaremos. (Huizinga, 2019, p. 21).

O autor também investiga variadas definições do jogo em diferentes disciplinas, que o reduzem a uma “descarga de energia”, “satisfação de um certo instinto de imitação” e “necessidade de distensão”. Porém, essas explicações são insuficientes, pois tratam o jogo como um meio para atingir algo externo, prático ou biológico, e ignoram que “nessa intensidade, nessa absorção, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e a característica primordial do jogo.” (Huizinga, 2019, p. 23).

Essa perspectiva pode ser observada em diferentes camadas em jogos digitais como *A Plague Tale: Requiem* (2022), um jogo de aventura e furtividade. A obra acompanha a jornada dos irmãos Amicia e Hugo pela França do século XIV, enquanto tentam escapar de um governo autoritário que os persegue em meio a uma praga anormal de ratos. Logo nos primeiros minutos de jogo, somos apresentados a um cenário sereno próximo a antigas ruínas, onde os irmãos, acompanhados do amigo Lucas, brincam de esconde-esconde. Essa cena vai além da narrativa superficial ou do simples tutorial mecânico: nela, podemos identificar três camadas em operação:

1. Lúdica: alinhada à visão de Huizinga, ela é uma atividade autotélica e reproduz a pureza do jogo;
2. Narrativa: estabelece vínculos emocionais entre os personagens e com o jogador;
3. Mecânica: ensina ações de furtividade e comandos no controle de forma orgânica, integrando regras do jogo digital (comportamento de NPCs<sup>33</sup>, movimentos e ambientação) à simulação do jogo infantil.

---

<sup>33</sup> NPC (*Non-playable Character*) são personagens não controláveis em jogos digitais. Estes personagens possuem pré-programações que definem suas atitudes e comportamentos.

Imagem 1 - Captura de tela do jogo *A Plague Tale: Requiem* (2022).

Fonte: Compilação do autor.

Uma experiência interessante no design está na subversão da artificialidade dos tutoriais: o jogador não apenas pratica mecânicas, mas vivencia a transição progressiva da brincadeira inocente para a furtividade necessária à sobrevivência, assim como explicita que a personagem Amicia não está apenas divertindo o irmão, mas, em diversos aspectos, o preparando com habilidades que serão úteis no futuro.

Na imagem a seguir, há um comparativo entre um momento da brincadeira em que Amicia e Hugo tentam passar por Lucas, mas um ícone vermelho surge sobre ele, alertando o jogador de que eles estão correndo perigo e na linha de visão do “inimigo”. Em seguida, Amicia e Hugo se escondem furtivamente de um inimigo real, que está atento à área, indicado pelo ícone cinza com interrogação sobre ele. A repetição de gestos (se esconder, evitar linhas de visão), com consequências radicalmente distintas (diversão *versus* morte), materializa a ambiguidade do jogo como um espaço ao mesmo tempo protegido e introdutório.

Imagem 2 - Captura de tela do jogo *A Plague Tale: Requiem* (2022).



Fonte: Compilação do autor.

Imagem 3 - Captura de tela do jogo *A Plague Tale: Requiem* (2022).



Fonte: Compilação do autor.

Um dos relatos mais antigos do esconde-esconde data do segundo século II d.C. na Grécia, a partir de estudos do filósofo e retórico Julius Pollux, em que uma descrição equivalente ao *apodidraskinda* (*ἀποδιδρασκίνδα*) é apresentada no livro *Onomasticon* (1824) de Pollux, editado por Wilhelm Dindorf.

Mas a *apodidraskinda*, um fica no meio, com os olhos fechados; ou alguém até cobre seus olhos. Os outros então começam a se esconder. Quando aquele que está no meio se levanta para começar a busca, o objetivo de cada um é chegar ao seu esconderijo antes que ele os encontre. (Dindorf, 1824, p. 191)<sup>34</sup>

<sup>34</sup> No original: “Ἡ δὲ ἀποδιδρασκίνδα, ὁ μὲν ἐν μέσῳ καταμύων κάθηται; ἢ καὶ τοὺς ὀφθαλμοὺς αὐτοῦ τις ἐπιλαμβάνει" οἱ δ' ἀποδιδράσχουσι: διαναστάντος δὲ ἐπὶ τὴν ἐξεδρεύνησιν, ἔργον ἐστὶν ἐκάστῳ εἰς τὸν τόπον ἐχείνου φθάσαι.”

Há também um afresco encontrado em uma casa de Herculano que mostra um jogo ao estilo esconde-esconde sendo jogado por dois *eroti*<sup>35</sup>. A pintura está localizada na chamada Casa do Cervo (*Casa dei Cervi* em italiano), datada aproximadamente do primeiro século (Cline, 2024).<sup>36</sup> “Os visitantes da Casa do Cervo provavelmente acharam divertido ou, pelo menos, agradável ver o afresco de pequenos *eroti* jogando jogos que eles conheciam de suas próprias infâncias [...]” (Nevin, 2021, tradução minha)<sup>37</sup>.

Imagem 4 - Afresco na Casa do Cervo em Herculano.



Fonte: Herculaneum in Pictures.<sup>38</sup>

<sup>35</sup> *Eroti* são “pequenos deuses do amor, crianças aladas, também conhecidos como ‘putti’.” (Nevin, 2021, tradução minha). No original: “mini love gods, winged children, also known as ‘putti’”. Os *Eroti* são antecedentes diretos dos *putti* renascentistas, ou no singular *putto*, “comumente definido como o motivo visual de um bebê ou criança pequena do sexo masculino, rechonchudo, geralmente alado e frequentemente nu. O motivo do putto pode representar, dependendo de seu contexto, Eros, o antigo deus pagão grego do amor, ou o equivalente romano, Cupido, ou ainda um querubim – na iconografia cristã, um dos anjos da segunda ordem. Usado como motivo decorativo, o putto às vezes se torna uma decoração genérica de caráter classicizante. Embora os putti sejam geralmente alados, há muitos putti sem asas, de tipo semelhante, que podem funcionar como amorini, querubins ou simplesmente crianças inspiradas no modelo clássico.” (Struthers, 1992, p. 12, tradução minha). No original: “customarily defined as the visual motif of a chubby, usually winged male infant, or young child, frequently nude. The motif of the putto can represent, depending on its context, Eros, the ancient pagan Greek love god, or the Roman equivalent, Cupid, or a cherub - in Christian iconography, one of the second order of angels. Used as a decorative motif, the Putto sometimes becomes a generic, classicizing decoration. Although putti are usually winged, there are many wingless putti close in general type who may function as amorini, cherubs, or simply classically inspired male children.”

<sup>36</sup> Data aproximada em comparação com os demais afrescos presentes nas ruínas.

<sup>37</sup> No original: “Visitor of the House of the Deer likely found it amusing or at least sweet to see the fresco of little *eroti* playing games that they knew from their own childhoods”.

<sup>38</sup> Disponível em: <https://herculaneum.uk/Ins%204/Herculaneum%204%2021%20p5.htm>. Acesso em: 07 dez. 2024.

A teoria de Huizinga se baseia nas maneiras pelas quais o jogo se coloca além das necessidades cotidianas, criando formas de experimentação do mundo que ultrapassam um simples ato e se refletem nas diversas esferas da vida social. Porém, é interessante notar como há uma fascinante coexistência entre a racionalidade estratégica e a irracionalidade lúdica, sendo esta última não apenas presente, mas fundamentalmente intrínseca à própria existência do jogo.

Enquanto isso, a racionalidade estratégica não descarta o fato de que o jogo possui a potência preparadora e transformadora que está além dos seus limites. Como vimos em *A Plague Tale*, a brincadeira serviu também como uma ferramenta para desenvolver as habilidades de Hugo e do jogador. Essa coexistência entre racionalidade e irracionalidade se manifesta mais claramente nos jogos de tabuleiro de guerra.

Durante o Império Romano, comandantes militares já utilizavam mesas e objetos representativos para simbolizar soldados, unidades e campos de batalha, permitindo visualizar espacialmente as posições do exército em relação ao inimigo e antecipar movimentos estratégicos considerando tanto as posições quanto às características do terreno.

Peter Perla, em sua obra *The Art of Wargaming* (2012), menciona o capitão norte-americano Abe Greenberg, que atribuiu a Sun Tzu – renomado filósofo e general chinês – a criação do jogo *Wei Hai*<sup>39</sup>, no qual os jogadores movimentam peças de diferentes cores sobre um tabuleiro com o objetivo de dominar territórios, exemplificando como o elemento lúdico se entrelaça com o pensamento estratégico ao longo da história.

Greenber credits Sun Tzu with the creation of the game known as Wei Hai (which means "encirclement") about five thousand years ago. [...] According to Sun Tzu's philosophy of resorting to the chances of battle only as a last resort, victory went not to the player who could bludgeon his opponent head-on, but to the first player who could outflank his enemy.<sup>40</sup>

Outros jogos, como *Chaturanga* (aproximadamente século VI) e o *Xadrez*, tiveram suas raízes a partir de objetivos militares, usados para colocar soldados em competições de astúcia e como formas de teorizar e criar estratégias militares com potenciais de execução. Já na era da computação, o *Janus* (1981) foi, possivelmente, o primeiro simulador de combate em tempo real, desenvolvido no final dos anos 1970 pelo Lawrence Livermore National

<sup>39</sup> A origem de muitos jogos antigos é incerta; por isso, em alguns casos, este trabalho indica apenas o local de origem. Wei Hai, por exemplo, é mencionado em *Handbook of Chinese Mythology* (2005), onde sua criação é atribuída ao monarca chinês Yao.

<sup>40</sup> No original: "Greenberg credits Sun Tzu with creating the game known as Wei Hai (meaning "encirclement") about five thousand years ago. [...] In keeping with Sun Tzu's philosophy of resorting to the chances of battle only as a last resort, victory went not to the player who could bludgeon his opponent head-on, but to the first player who could outflank his enemy."

Laboratory. O *Janus* foi escrito em FORTRAN, linguagem de programação computacional desenvolvido pela IBM em 1958<sup>41</sup>, executado em um computador modelo VAX 11/780, e “apresentava entradas e saídas de jogadores usando uma interface gráfica de usuário interativa” (Lawrence Livermore National Laboratory, 2019, tradução minha)<sup>42</sup>, na qual dois comandantes de equipe, em salas separadas, simulavam um combate em um mapa digitalizado e ícones que representavam suas forças militares.

Imagem 5 - Imagem do *Janus* em operação.



Fonte: Lawrence Livermore National Laboratory<sup>43</sup>.

Em 2002, o jogo *America's Army* foi lançado como estratégia de recrutamento pelo governo dos Estados Unidos, no qual o jogador simula atividades de um recruta no exército. Dividido em duas partes, na primeira, “os jogadores progredem por uma carreira militar virtual, servindo em várias unidades e melhorando sua pontuação em categorias como lealdade, honra e coragem pessoal conforme avançam” (Kennedy, 2002, tradução minha)<sup>44</sup>, enquanto a segunda é um combate multijogador online no estilo *FPS* (*first-person shooter*), simulando combates reais entre equipes.

<sup>41</sup> A FORTRAN, “*The IBM Mathematical FORMula TRANslating system*” (WILSON; CLARK, p. 19-20), foi criada em 1956, mas apenas em 1958 ela teve sua versão “estável” difundida.

<sup>42</sup> No original: “featured player input and output using an interactive graphical user interface.”

<sup>43</sup> Disponível em: <<https://st.llnl.gov/news/look-back/janus-conflict-simulation-model>>. Acesso em: 10 dez. 2024.

<sup>44</sup> No original: “players progress through a virtual career in the Army, serving in a variety of units and improving their ratings in categories like loyalty, honor and personal courage as they go.”

Jogos assim, às vezes referidos como “jogos sérios”, buscam levar os jogos além do entretenimento e para o campo do treinamento e da educação. Se os jogos eletrônicos são usados “apenas por diversão” ou para fins “sérios”, esses dispositivos de mídia servem como uma mercadoria cultural ideal para a transmissão de ideologias dominantes por meio de simulação. (Huntemann; Payne, 2009, p. 39-40, tradução minha)<sup>45</sup>.

Imagem 6 - Cena de *gameplay* do jogo *America's Army* (2002).



Fonte: YouTube.<sup>46</sup>

Por meio da teoria de Huizinga, vemos como a natureza lúdica proporciona elementos fundamentais, como a tensão, a alegria e o divertimento. Especialmente sobre o conceito de divertimento, o filósofo desenvolve uma detalhada análise linguística comparativa, buscando compreender as nuances da implicação dessa palavra como experiência a partir da palavra inglesa “*fun*”. Essa investigação semântica leva Huizinga a identificar possíveis correspondências no alemão, destacando os termos “*spass*” (diversão) e “*witz*” (humor/engenhosidade), além da palavra holandesa “*aardigheid*”, que evoca noções de essência ou natureza.

Contudo, o autor reconhece que estas aproximações linguísticas são insuficientes para capturar plenamente o significado da palavra inglesa “*fun*”, que possui um sentido, curiosamente, reconhecido de maneira intuitiva, transpassando as limitações das definições formais. Essa análise etimológica e conceitual também revela uma sensibilidade para as sutilezas culturais que permeiam a experiência lúdica humana, e demonstra que o fenômeno

<sup>45</sup> No original: “Such games, sometimes referred to as “serious games,” seek to move video games beyond entertainment and into the realm of training and education. Whether video games are taken up “just for fun” or for “serious” purposes, these media devices serve as an ideal cultural commodity for the conveyance of dominant ideologies through simulation.”

<sup>46</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=KvYpGWxLYlw>. Acesso em: 10 dez. 2024.

do divertimento, embora universalmente experimentado, possui particularidades linguísticas que desafiam traduções literais entre diferentes tradições culturais.

Ainda refletindo sobre o divertimento, há no jogo um fator de seriedade atrelado à ausência do divertimento ou mesmo díspar ao riso. No jogo, existe um nível de “loucura” que também está ligado à categoria do cômico. Porém, embora compartilhe características superficiais com o riso, o cômico e a loucura, se mantém em uma categoria própria e distinta, autônoma, escapando das classificações convencionais. É impossível julgar como “bom” ou “mau”, “verdadeiro” ou “falso”, pois não há uma função moral.

Todos os termos aqui livremente reunidos num mesmo grupo – jogo, riso, loucura, piada, gracejo, cômico etc. – têm em comum aquela mesma característica que devemos subscrever para o jogo, isto é, a de resistir a qualquer tentativa de redução a outros termos. Sem dúvida, sua ratio e sua mútua relação residem numa camada muito profunda de nosso ser espiritual. (Huizinga, 2019, p. 28).

Assim, o jogo, como uma expressão fundamental da vida, não se limita à racionalização, pois estaria se limitando à humanidade, superando, assim, as explicações mecanicistas e deterministas do mundo, já que também está presente entre os animais. “A existência do jogo é inegável” (Huizinga, 2019, p. 23), e por mais que outros conceitos abstratos, como beleza, verdade e até mesmo Deus, possam ser questionados, o jogo é universalmente reconhecido e experimentado, independentemente do contexto. Essa consciência de estar jogando e a capacidade de nos engajarmos em ações desprovidas de propósito prático e imediato revelam uma natureza irracional no sentido criativo – a “presença do espírito” (dimensão subjetiva, criativa e consciente do ser), que não se submete às leis estritas da lógica ou da razão.

Se os animais são capazes de brincar, é porque são alguma coisa mais do que simples seres mecânicos. Se brincamos e jogamos, e temos consciência disso, é porque somos mais do que simples seres racionais, pois o jogo é irracional. (Huizinga, 2019, p. 23).

Em busca de entender a essência do jogo, Huizinga volta-se às suas manifestações mais primitivas, observando como o jogo surge como um impulso fundamental da cultura. Ele destaca a imaginação como um exercício que transforma a realidade ao atribuir significados às coisas, revelando assim seu valor criativo e simbólico.

Nesse contexto, a linguagem se apresenta como uma das principais atividades humanas marcadas pelo jogo. Considerada o primeiro grande instrumento da humanidade, ela permite não apenas nomear e organizar o mundo ao nosso redor, mas também o elevar a uma dimensão simbólica, que vai além da matéria. As coisas deixam de ser apenas objetos ou

estímulos sensoriais e passam a representar ideias, conceitos e significados – criando uma realidade que transcende o mundo físico.

Para explorar essa dimensão mais sutil do jogo, Huizinga recorre ao mito, mostrando como o homem primitivo, por meio da imaginação, criava narrativas para atribuir sentido aos fenômenos naturais e à própria existência. Ao projetar esses significados em uma dimensão divina, o mito se tornava uma forma de organizar o mundo. Nesse processo, o jogo surge, segundo o autor, no “extremo limite entre a brincadeira e a seriedade” (Huizinga, 2019, p. 26). Essa transformação simbólica da realidade é o que Huizinga chama de cultura *sub specie ludi* – uma perspectiva em que a criação de sentido e a expressão simbólica são vistas como manifestações do espírito lúdico, ao mesmo tempo anterior e essencial à cultura.

Para Huizinga, ainda que o jogo possa incorporar elementos estéticos como graça, ritmo e harmonia, ele deve ser afastado da noção de beleza. Diante de tantas implicações iniciais, é necessário analisar o jogo a partir da descrição de suas principais características. Aqui, se destaca a voluntariedade na atividade do jogo: o jogo é apresentado como livre e culturalmente enriquecedor, sendo uma expressão de liberdade genuína, uma atividade que dispensa justificativa funcional ou biológica para ser compreendida. Dessa forma, jogar pelo simples prazer de jogar é, então, uma manifestação dessa liberdade intrínseca.

Porém, atribuir o jogo a um “instinto” seria, segundo Huizinga, um erro conceitual – uma explicação vaga e insuficiente que levaria ao *petitio principii*, ou seja, a uma justificativa circular, na qual o jogo seria explicado pela sua utilidade e não responderia à pergunta do que o jogo é em si. É no ato de brincar, por diversão e prazer, que está a liberdade dos jogadores, seja uma pessoa ou animal. Assim, a atividade do jogo acaba se atrelando também a uma função facilmente dispensada, exceto quando se liga a noções de obrigações, como o culto ou o ritual.

É possível, em qualquer momento, adiar ou suspender o jogo. Jamais é imposto pela necessidade física ou pelo dever moral, e nunca constitui uma tarefa, sendo sempre praticado no “tempo livre”. (Huizinga, 2019, p. 30).

Uma segunda característica fundamental do jogo é a criação de uma realidade própria. Ao jogar, o indivíduo vivencia uma dupla consciência: por um lado, permanece ciente do mundo concreto; por outro, se insere em uma espécie de “faz de conta”. Ainda que essa dimensão lúdica seja frequentemente considerada inferior à vida “real” e sua seriedade, isso não impede que o jogo seja vivido com intensidade e compromisso – muitas vezes “com um enlevo e um entusiasmo que chegam ao arrebatamento” (Huizinga, 2019, p. 30). A separação

entre essas duas realidades, no entanto, não é rígida. O contraste entre jogo e seriedade é fluído, pois o jogo pode “alcançar extremos de beleza e de perfeição que ultrapassam em muito a seriedade” (Huizinga, 2019, p. 31). Assim, a experiência lúdica pode ser tão vívida e significativa quanto a realidade concreta.

A terceira característica é o que afasta o jogo do cotidiano, o “isolamento e limitação”. Assim como tem um início, o jogo também deve ter um fim, obedecendo a limites de tempo e espaço. Essa delimitação não apenas organiza o jogo, mas também lhe dá sentido: ao se encerrar, ele alcança um valor simbólico e espiritual, se transformando em memória.

É transmitido, torna-se tradição. Pode ser repetido a qualquer momento, quer seja “jogo infantil” ou jogo de xadrez, ou em períodos determinados, como um mistério. Uma de suas qualidades fundamentais reside nesta capacidade de repetição, que não se aplica apenas ao jogo em geral, mas também à sua estrutura interna. Em quase todas as formas mais elevadas de jogo, os elementos de repetição e de alternância, como no refrão, constituem como o fio e a tessitura do objeto. (Huizinga, 2019, p. 32).

Ao considerar essas limitações, se percebe que o espaço no qual o jogo ocorre adquire um significado e complexidade maiores. O jogo habita um espaço funcional e separado – seja ele físico ou imaginário – que o distingue da vida cotidiana. Dentro desse espaço, existem regras específicas que não se aplicam fora dele. Assim como o jogo, o culto religioso também se realiza em um espaço delimitado e obedece a regras próprias. Ambos criam um “lugar sagrado”, com um simbolismo distinto do mundo exterior. O envolvimento do jogador neste espaço é pleno e imersivo. Para Huizinga, essa “ordem específica e absoluta” é outra característica essencial: o jogo “cria ordem e é ordem”.

Essa ordem – suprema e absoluta – que rege o jogo, se violada, pode comprometer sua existência. Ao se aproximar da ideia de ordem, Huizinga vincula o jogo ao campo da estética e destaca a tensão como um elemento central. A tensão representa a incerteza e a busca pela superação: o desafio, a tentativa de vencer, a resolução de conflitos. É essa dinâmica que move o jogo e engaja o jogador, “todos procuram conseguir alguma coisa difícil, ganhar, acabar com uma tensão” (Huizinga, 2019, p. 33).

Assim, para manter a ordem, quando as regras são infringidas – deliberadamente ou não – os indivíduos são banidos do jogo, pois sua presença rompe a realidade lúdica. Essa dinâmica mostra como o jogo constrói uma micro comunidade regida por valores e normas compartilhadas, que podem, muitas vezes, ultrapassar o próprio espaço do jogo e se estender à vida concreta, criando laços e significados na realidade.

Há também uma aura especial no jogo, que o diferencia das obrigações diárias. O mistério que envolve o jogo é o que potencializa seu encanto. Essa imersão plena é o que possibilita que o jogo seja completo em si mesmo, funcionando como uma abstração momentânea do mundo exterior. “poderíamos considerá-lo 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.” (Huizinga, 2019, p. 36). Assim, o jogo se desliga de interesses materiais, permanecendo dentro de um espaço limitado com características próprias, possibilitando aos jogadores interações de caráter social e performances desconectadas das suas personas fora do jogo e do resto do mundo.

Inicialmente desvinculado de qualquer finalidade prática, o jogo adquire um valor sagrado quando se associa ao ritual ou ao culto: “um espetáculo, uma representação dramática, uma atualização imaginária de uma realidade vicária.” (Huizinga, 2019, p. 40). Ao citar Leo Frobenius, Huizinga menciona como a humanidade arcaica “jogava” ao representar a ordem da natureza a partir de seus fenômenos – o ciclo das estações, os movimentos do Sol e da Lua, o crescimento das plantas e dos animais. Esses fenômenos foram transpostos para cerimônias sagradas, cuja função era manter a harmonia cósmica através da repetição e recriação simbólica.

Frobenius rejeita a explicação do jogo como simples instinto: para ele, o “instinto de jogo” é insuficiente para captar a complexidade simbólica e expressiva do jogo. A relação entre o humano e o cosmos surge de uma experiência emocional profunda, que ele chama de “captura” – um estado de comoção diante da natureza que desperta um impulso criativo no humano. “A experiência, ainda inexpressa, da natureza e da vida, manifesta-se no homem primitivo sob a forma de captura, sendo captura o ‘arrebato ou comoção’” (Huizinga, 2019, p. 41). Essa comoção é vivida como uma revelação da ordem cósmica e conduz à ação reflexiva e simbólica. A “captura”, portanto, é o ponto de partida para a criação.

Fica evidente, assim, que o interesse de Huizinga pelo jogo vai além de suas características formais. Ele busca compreender o jogo como um campo simbólico e expressivo, capaz de motivar processos reflexivos e de estruturar a própria filosofia. O jogo, para ele, não é apenas passatempo, mas uma das formas mais profundas de expressão humana.

Nos jogos digitais, observamos um fenômeno semelhante. Essas experiências também constroem uma “esfera temporária” com regras e objetivos próprios, à parte da rotina cotidiana – um “faz de conta” que funciona como uma realidade paralela. No texto *Imersão em games narrativos*, Suely Fragoço trata desse duplo estado de consciência, no qual “o jogador, consciente de que está jogando, desconsidera deliberadamente as disparidades entre

as ações que realiza com seu corpo e seus efeitos na representação” (Fragoso, 2014, p. 67). Essa dissociação intencional permite compreender o conceito de imersão nos jogos digitais como uma entrega completa às experiências mediadas pelo *software* e *hardware*.

Esse “faz de conta” também se aproxima do conceito de “suspensão voluntária da descrença” – ou simplesmente “suspensão da descrença” – cunhado por Samuel Taylor Coleridge em *Biographia Literaria* (1817). Trata-se de um pacto entre obra e espectador, no qual este último aceita a realidade proposta pela ficção, ignorando seus aspectos irrealis para vivenciar a experiência de forma mais genuína.

Nesta ideia surgiu o plano das "Baladas Líricas"; no qual se concordou que meus esforços deveriam ser direcionados a pessoas e personagens sobrenaturais, ou pelo menos românticos; ainda assim, de forma a transferir da nossa natureza interior um interesse humano e uma aparência de verdade suficiente para proporcionar a esses sombras da imaginação a disposição de suspensão de descrença por um momento, que constitui a fé poética.<sup>47</sup> (Coleridge, 2014, p. 208).

Um ponto importante dessa expressão é a palavra muitas vezes esquecida: “voluntária”. Ela é fundamental porque mostra que é preciso ter consciência das camadas da realidade ficcional para que essa relação com a ficção realmente se desenvolva. Não basta apenas interagir com algo fictício, é necessário entender, de forma consciente, que se está suspendendo a descrença.

Na interpretação mais frequente, a suspensão de descrença é entendida como o abandono da capacidade crítica diante do apelo imersivo de um universo ficcional (por exemplo, em LAUREL, 1993; MURRAY, 1998). Entretanto, essa compreensão perde de vista o significado original da expressão para Coleridge ao deixar de levar em conta, por exemplo, a diferenciação entre descrença e ausência de crença, em que a primeira (descrença) é associada à ação voluntária, intelectual, racional, enquanto a ausência de crença é caracterizada pela ausência de poder e estagnação. (Fragoso, 2014, p. 61).

Não distante dos jogos e mais próximo ao cinema e às artes cênicas, o “fazer de conta” também está presente na expressão da atuação, e não apenas na sua recepção. Charles J. McGaw, em seus estudos sobre atuação, discute sobre a realidade e a ficção na interpretação. Sua obra, explorada no texto de Jane McGonigal (2003), constrói uma percepção mais apurada do conceito a partir da “diferença entre o que é percebido como

---

<sup>47</sup> No original: “In this idea originated the plan of the “Lyrical Ballads;” in which it was agreed, that my endeavours should be directed to persons and characters supernatural, or at least romantic; yet so as to transfer from our inward nature a human interest and a semblance of truth sufficient to procure for these shadows of imagination that willing suspension of disbelief for the moment, which constitutes poetic faith.”

“real” e o que é sentido como “verdadeiro”, emocional e fenomenologicamente [...]” (McGonigal, 2003, tradução minha)<sup>48</sup>.

Nem a criança nem o ator estão preocupados com a realidade – com a veracidade das coisas sobre ele... Ele sabe, também, que a situação não é real e que ele não é realmente o personagem que está interpretando. Com relação a tudo isso, ele mantém a mesma atitude. Em relação a todos esses fatores irreais, ele diz: ‘Agirei como agiria se eles fossem reais’. E sua convicção na verdade de suas próprias ações permite que ele acredite também na verdade (não na realidade) de sua coroa de papelão [...] (McGaw, apud McGonigal, 2003, tradução minha)<sup>49</sup>.

A autora discute a suspensão da descrença no cinema, citando Tom Gunning e refletindo sobre a clássica exibição do filme *The Arrival of a Train at the Station* (1896), dos irmãos Lumière, no final do século XIX. Apesar da popularização da ideia de que o público teria se aterrorizado ao ver o filme, Gunning argumenta que não podemos apenas aceitar a ingenuidade do público em acreditar na realidade da imagem projetada. Em vez disso, o público estaria conscientemente engajado com o filme e com a experiência proposta com ele.

“O espectador não se perdeu”, ele argumentou, “mas permaneceu consciente do ato de olhar”, sentindo um meta-prazer em admirar conscientemente o uso magistral da tecnologia pelo cineasta [...] Gunning cunhou o termo “espectador [in]crédulo” para explicar essa performance engenhosa da crença; o espectador mantém o “[in]” oculto e apresentam apenas a “credulidade”. (McGonigal, 2003, tradução minha)<sup>50</sup>.

No texto de McGonigal, a relação entre o digital e o físico se aprofunda nos estudos sobre os *jogos pervasivos*, ou *jogos ubíquos*, conceito derivado da *computação ubíqua*, que se refere à integração das tecnologias no cotidiano, por meio de variados dispositivos. Essa integração se torna onipresente, criando uma relação natural entre o digital e o físico na experiência das pessoas. Um exemplo disso é o GPS (*Global Positioning System*), que simula um mapa digital como base para o deslocamento no mundo real, assim como outros *softwares* e *hardwares* potencializados principalmente pela popularização e pelos crescentes avanços tecnológicos dos dispositivos móveis.

<sup>48</sup> No original: “difference between what is perceived as “real” and what is felt to be “true”, emotionally and phenomenologically, in performed belief [...]”

<sup>49</sup> No original: “Neither the child nor the actor is concerned with reality – with the actuality of the things about him... He knows, too, that the situation is not real and that he is not really the character he is playing. Toward all of these he maintains the same attitude. Toward all of these unreal factorshe says: ‘I will act as I would if they were real.’ And his conviction in the truth of his own actions enables him to believe also in the truth (not in the reality) of his cardboard crown.”

<sup>50</sup> No original: ““The spectator does not get lost,” he argued, “but remains aware of the act of looking,” taking meta-pleasure in consciously admiring the filmmaker’s masterful use of technology [p. 823]. Gunning coined the term the “[in]credulous spectator” to account for this deceptive performance of belief; spectators keep the “[in]” hidden and present only the “credulity.””

McGonigal explica os jogos pervasivos como uma extensão do mundo real ou como uma mescla entre o ficcional e o mundo real, que “consiste da “realidade mixada” de jogos que usam tecnologias digitais móveis, onipresentes e incorporadas para criar campos de jogo virtuais em espaços cotidianos [...]” (McGonigal, 2003, tradução minha)<sup>51</sup>. Um exemplo disso é o jogo *Pokémon Go*, lançado em 2016 pela desenvolvedora Niantic Inc. para dispositivos móveis com sistemas Android e iOS. O jogo é baseado na franquia de mídia japonesa *Pokémon*, criado em 1995 por Satoshi Tajiri a partir de dois jogos lançados para o *Game Boy*, console portátil da Nintendo, e pertencente à The Pokémon Company.

O jogo permite que o usuário interaja com um mapa baseado no mundo real (inicialmente utilizando o *Google Maps* e atualmente o *OpenStreetMap*) e se desloque pelas ruas enquanto procura por criaturas virtuais (*pokémons*). Ao se deparar com uma dessas criaturas, o celular emite um alerta e o usuário pode visualizar na tela a imagem do *pokémon*, podendo interagir com ele. Há também a possibilidade de, utilizando a câmera do *smartphone*, visualizar os *pokémons* no mundo real através da realidade aumentada. Essas trocas de visualização e interação entre o mundo real e o simulado podem acontecer a qualquer momento, conforme a vontade do jogador de explorar o ambiente ao seu redor apenas por meio do mapa simulado ou utilizando a câmera para visualizar os *pokémons* e as interações no mundo real. Abaixo (Imagem 7), temos um exemplo de como os *pokémons* são visualizados em interação com o ambiente e tempo real pela câmera do celular com realidade aumentada.

---

<sup>51</sup> No original: “consists of “mixed reality” games that use mobile, ubiquitous and embedded digital technologies to create virtual playing fields in everyday spaces.”

Imagem 7 - Visualização da câmera no *Pokémon Go* (2016).

Fonte: Site El País.<sup>52</sup>

Se afastando um pouco do geral e buscando um olhar mais apurado sobre aspectos e características específicas dos jogos, podemos encontrar em *Os Jogos e os Homens: a Máscara e a Vertigem* (2017) de Roger Caillois, apontamentos sobre como os esforços de Huizinga resultam em uma análise profunda do papel do jogo na cultura humana, em que o espírito lúdico se mostra presente nas mais variadas manifestações culturais, como artes, filosofia e poesia. Caillois aponta que apesar da contribuição de Huizinga ser significativa, sua abordagem é voltada mais para os aspectos do “espírito do jogo” do que para a descrição e classificação concreta dos próprios jogos.

Caillois observa que Huizinga desconsidera, ao definir o jogo como uma ação desprovida de interesses materiais e de lucro, as apostas e os jogos de azar e, conseqüentemente, espaços como cassinos e loterias. Caillois argumenta, ainda, sobre a importância econômica desses jogos no cotidiano de diferentes povos, destacando como sua relação com o lucro contraria a visão proposta de Huizinga.

Contudo, Caillois ainda mantém no cerne da sua análise a característica de ação livre e voluntária do jogo, sendo que a exclusão disso acabaria transformando o jogo em outra coisa, que não o jogo.

---

<sup>52</sup> Disponível em: <[https://brasil.elpais.com/brasil/2016/07/12/tecnologia/1468336791\\_763102.html](https://brasil.elpais.com/brasil/2016/07/12/tecnologia/1468336791_763102.html)>. Acesso em: 21 maio 2025.

O jogo só existe quando os jogadores desejam jogar e jogam, ainda que seja o jogo mais absorvente, mais cansativo, na intenção de se divertir e de fugir de suas preocupações, ou seja, para se afastar da vida cotidiana. O mais importante, porém, é que tenham a liberdade de partir quando bem entenderem, dizendo: “Não jogo mais”. (Caillois, 2017, p. 31).

Além da ação *livre*, o autor também aborda outras definições – “qualidade puramente formais” – para o jogo como atividade, sendo ele *separado*, tal como Huizinga também argumentou, possuindo seu próprio espaço e tempo, sendo distinto da vida cotidiana e estando separado da realidade:

- *Incerto*, no sentido da imprevisibilidade e de resultados, tendo o jogador a liberdade de influenciar os eventos e resultados dentro do jogo;
- *Improdutivo*, por não ter objetivo de gerar riquezas ou produzir algo tangível, exceto dentro dos limites e para o jogo em seu espaço e tempo;
- *Regrado*, para que o ambiente do jogo gere igualdade entre os jogadores, suspendendo temporariamente as normas e leis da vida cotidiana, assumindo um acordo de “legislação própria” válida somente dentro do espaço e do tempo do jogo;
- *Fictícia*, os jogadores têm consciência de que estão imersos em um mundo diferente da realidade, no qual as leis e convenções do cotidiano não se aplicam e a suspensão de descrença é parte essencial da experiência.

Porém, na tentativa de classificar os jogos, Caillois reconhece o desafio diante de tamanha quantidade e variedade de experiências de jogo que já existiam em sua época, e recorre a uma divisão em quatro tipos de jogos:

- *Âgon* – jogos de competição;
- *Alea* – jogos de acaso;
- *Mimicry* – jogos de simulacro;
- *Ilinx* – jogos de vertigem.

As quatro pertencem ao campo dos jogos: jogamos futebol ou bolinhas de gude ou xadrez (agôn) ou jogamos na roleta ou na loteria (alea), jogamos de brincar de pirata ou jogamos de representar Nero ou Hamlet (mimicry), ou o jogo é provocar em nós, por um movimento rápido de rotação ou de queda, um estado orgânico de confusão e de desordem (ilinx). (Caillois. 2017, p. 38).

Há também duas dimensões que representam lados antagonistas que buscam setorizar os jogos:

- *Paidia*, que representa a parte mais livre e espontânea do jogo, nela se manifesta a fantasia, a improvisação e a diversão despreocupada. Ela é associada ao prazer incontrolado, à liberdade e à criação de novas possibilidades;
- *Ludus*, com uma estrutura de jogo, disciplina e relação com o esforço, paciência e destreza necessárias para superar desafios, transformar a atividade em algo mais formal e desafiador.

É possível ver algumas características do conceito de *Paidia* em jogos digitais como *Minecraft*, jogo no estilo *sandbox*<sup>53</sup> em que os jogadores podem encontrar modos de jogo que permitem explorar e criar livremente em um mundo simulado. A picareta em *Minecraft* (Imagem 8) é um item que melhor representa a liberdade criativa neste jogo, usado para demolir objetos no jogo, gerando matéria-prima para a criação de novos objetos diversos. Já o *Ludus* se manifesta em jogos como *Dark Souls* (2011) e *Elden Ring* (2022), da FromSoftware, caracterizados pelo alto nível de dificuldade, densidade narrativa e exigência de habilidades apuradas e estratégias por parte dos jogadores para superar os desafios. Especialmente *Dark Souls* (Imagem 9), é conhecido pelo alto nível de dificuldade, principalmente em combates contra “chefes”, exigindo um profundo conhecimento das mecânicas, recursos e habilidades do personagem no jogo.

---

<sup>53</sup> Jogos *Sandbox* possuem características únicas, como a possibilidade de explorar um mundo pré-gerado ou gerado proceduralmente e normalmente desprovido de objetivos ou histórias complexas. Os jogadores podem criar e interagir com o ambiente de forma não linear, possuindo uma autonomia criativa e narrativa. Outra característica comum dos *sandbox* é a interatividade, sendo muitos dos jogos multijogadores, como *Grand Theft Auto Online* (2013), desenvolvido pela Rockstar North, e o já citado *Minecraft*. Em seu livro de 2009, Wendy Despain explora a escrita para diferentes gêneros de jogos de videogame, e dedica um capítulo a falar sobre o mundo *sandbox*, onde é astuta ao comparar esse modo de jogo com o espaço do parque onde crianças são levadas para brincar, tal como a própria palavra leva a figurar em sua tradução “caixa de areia”. No parque, as crianças estão imersas em um mundo singular que, como no pensamento de Huizinga, suspende a vida cotidiana. Ali, elas podem brincar nesse espaço, com suas próprias regras e vontades, usar um pouco de água, usar a areia para construir o que quiser e também destruir. “Jogos *sandbox* precisam oferecer esse mesmo tipo de liberdade de jogo aos jogadores. Certos tipos de jogos *sandbox* não precisam de objetivos; *SimCity* é um exemplo [...]” (Despain, 2009, p. 137, tradução minha). No original: “Sandbox games need to offer players the same type of freedom of play. Certain sandbox games don’t need to have objectives; *SimCity* is an example.”

Imagem 8 - Cena de *gameplay* do jogo *Minecraft* (2009).



Fonte: YouTube.<sup>54</sup>

Imagem 9 - Cena de *gameplay* do jogo *Elden Ring* (2022).



Fonte: YouTube.<sup>55</sup>

No artigo *O Jogo da Escritura* (1990), a autora Celina Moreira de Mello explora as características fundamentais de Caillois, dando maior compreensão dos seus significados: *Agôn* – “do grego: competição e concurso” (Mello, 1990, p. 249), se refere aos jogos de

<sup>54</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=W9VD1rj1aNU>. Acesso em 10 dez. 2024.

<sup>55</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=7yIKejd55xk>. Acesso em 10 dez. 2024.

competição, como futebol ou xadrez. São jogos nos quais o foco está na habilidade, na destreza e na astúcia dos jogadores em competir uns contra os outros.

Nos jogos digitais, essa característica é facilmente identificada em títulos como *FIFA*, uma franquia de jogos digitais de futebol desenvolvida pela EA SPORTS, em que dois jogadores se enfrentam, cada um com seu time escolhido. Tal como em uma partida tradicional de futebol, cada jogador é responsável por controlar os membros da equipe. A última edição da franquia foi lançada no final de 2023.

Outro exemplo é *Street Fighter V* (2016), da desenvolvedora Capcom, parte de uma franquia de jogos de luta, com torneios mundiais oficiais, nos quais os competidores escolhem um personagem e se enfrentam em rodadas para vencer e conquistar prêmios. Já *League of Legends* (2009), desenvolvido pela Riot Games, é um jogo do gênero multijogador online, no qual cada jogador escolhe um personagem com habilidades específicas, e o objetivo é destruir a torre principal localizada na base do time adversário (Imagem 10), além disso, é um jogo que exige um alto nível de conhecimento para controlar os personagens e fazer o melhor uso possível das habilidades para vencer lutas e conquistar vantagens. Os eventos oficiais são mundiais e atraem um grande número de público todos os anos (Imagem 11).

Imagem 10 - Cena de *gameplay* do jogo *League of Legends* (2009).



Fonte: Compilação do autor.

Imagem 11 - Foto da arena do evento Worlds 2022 de *League of Legends* na Califórnia.<sup>56</sup>



Fonte: One Esports.<sup>57</sup>

*Alea* – “do latim: jogo de dados” (Mello, 1990, p. 249), está também a sorte ou o acaso presente, “é uma competição em que o adversário é o próprio destino.” (Mello, 1990, p. 249-250). Mello reforça uma observação de Caillois, em que “os jogos de azar são jogos humanos por excelência. Os animais conhecem os jogos de competição, de simulacro e de vertigem.” (Caillois apud Mello, 1990, p. 250).

Podemos aproximar essa característica de jogos como *Super Mario Party* (2018), desenvolvido pela Nintendo, em que cada jogador assume o controle de um personagem em uma sequência de desafios. Esses desafios, no entanto, são selecionados aleatoriamente, conforme os personagens se deslocam por um mapa semelhante a um tabuleiro, de acordo com o resultado dos dados, podendo encontrar vantagens e desvantagens esporadicamente. Outro exemplo é *Dead Cells* (2017), desenvolvido por Sebastien B nard, no qual o jogador controla um personagem que deve atravessar cen rios, superar desafios e enfrentar inimigos gerados de maneira procedural, o que quebra a percep o de padr es, adicionando aleatoriedade aos n veis e   distribui o de itens – elementos que introduzem o fator de sorte   experi ncia de jogo.

<sup>56</sup> Segundo o site ESPORTS CHARTS, especializado em *E-Sports*, a audi ncia do Campeonato Mundial 2024 (*Worlds 2024*) de *League of Legends* foi de aproximadamente 6.9 milh es de espectadores em seu maior pico, tendo aproximadamente 2.2 milh es de d lares em premia es. Dados dispon veis em: <<https://escharts.com/pt/tournaments/lol/2024-world-championship-lol>>. Acesso em: 11 dez. 2024.

<sup>57</sup> Dispon vel em: <[https://cdn.oneesports.gg/cdn-data/2023/07/LeagueofLegends\\_Worlds2022\\_ChaseCenter\\_California\\_Stage.jpg](https://cdn.oneesports.gg/cdn-data/2023/07/LeagueofLegends_Worlds2022_ChaseCenter_California_Stage.jpg)>. Acesso em: 10 dez. 2024.

Imagem 12 - Cena do jogo *Super Mario Party* (2018).

Fonte: Nintendo.<sup>58</sup>

Imagem 13 - Cena do jogo *Dead Cells* (2017).

Fonte: Nintendo.<sup>59</sup>

*Mimicry* – “do inglês: mimetismo” (Mello, 1990, p. 250), são jogos de imitação, como brincadeiras como polícia e ladrão ou outra representação de personagens. Essas representações se apresentam em simulações de situações, imitações de algo ou alguém, ou mesmo uma realidade. Títulos como *Red Dead Redemption II*, desenvolvido pela Rockstar Games, ilustram o mimetismo por meio de uma espécie de realidade simulada na qual o

<sup>58</sup> Disponível em: <<https://www.nintendo.com/pt-br/store/products/mario-party-superstars-switch/>>. Acesso em: 10 dez. 2024.

<sup>59</sup> Disponível em: <<https://www.nintendo.com/pt-br/store/products/dead-cells-switch/>>. Acesso em: 10 dez. 2024.

jogador pode interpretar um cowboy em um período semelhante aos clássicos de *Western* nos cinemas e explorar um mundo aberto, vivendo histórias e interagindo com o ambiente e NPCs em diferentes situações.

Ainda aqui, *The Sims 4* (2014), da desenvolvedora Electronic Arts, é um jogo no qual o jogador cria um avatar e simula a vida cotidiana, podendo “atuar” como um criador, manipulando a arquitetura de determinados locais – como organizar o seu terreno e construir sua casa (desde paredes, janelas e portas à móveis e decoração). *The Sims* permite que o jogador viva ou “gerencie” a vida do seu avatar, atribuindo atividades cotidianas como comer, dormir, trabalhar, se divertir, socializar e até mesmo morrer.

Imagem 14 - Cena do jogo *Red Dead Redemption II* (2018).



Fonte: Website The Hills Rehab.<sup>60</sup>

---

<sup>60</sup> Disponível em: <https://thehillsrehabchiangmai.com/rdr2s-exploration-of-mental-health/>. Acesso em: 10 dez. 2024.

Imagem 15 - Cena do jogo *The Sims 4* (2014).

Fonte: Website Electronic Arts.<sup>61</sup>

*Ilinx* – “do grego: turbilhão, que deriva *ilingos*, vertigem” (Mello, 1990, p. 250), esse é lugar dos jogos que criam distorções da ordem, confusão e vertigem, como giros rápidos ou quedas, e atividades como a balança, a gangorra, a dança e outros que geram um estado de alteração do equilíbrio ou da percepção. *Mirror’s Edge Catalyst* (2016), da desenvolvedora DICE, é um jogo de ação que incorpora movimentos de *parkour*<sup>62</sup> em perseguições por espaços como ruas e telhados de prédios. Esse jogo faz uso de uma câmera em primeira pessoa, o que coloca o jogador como “incorporado” na personagem e tendo um contato mais objetivo com a ação, também com a sensação de vertigem e velocidade provocados pelos movimentos e pelas percepções de altura e distância.

O jogo *Rollercoaster Tycoon Joyride* (2018), da desenvolvedora Nvizzio Creations, possui compatibilidade com o PS VR – um *headset*<sup>63</sup> com visor de realidade virtual. Nele, o jogador, por meio de uma visão em primeira pessoa, pode construir e explorar diferentes montanhas-russas simuladas. Apesar dos sentidos provocados na experiência serem a visão e a audição, o movimento frenético do carrinho sobre a montanha-russa e a experimentação do

<sup>61</sup> Disponível em: <https://www.ea.com/pt-br/news/behind-the-sims-4-for-rent-expansion-pack>. Acesso em: 10 dez. 2024.

<sup>62</sup> “Parkour / Freerunning / Art du Deplacement é primeiramente uma disciplina física não competitiva de treinamento para se movimentar livremente sobre e através de qualquer terreno usando apenas as habilidades do corpo, principalmente por meio de corrida, salto, escalada e movimentos quadrúpedes.” (Parkour UK, 2025, tradução minha). No original: “Parkour / Freerunning / Art du Deplacement is the primarily non-competitive physical discipline of training to move freely over and through any terrain using only the abilities of the body, principally through running, jumping, climbing and quadrupedal movement.”

<sup>63</sup> *Headset* é um aparelho de fone de ouvido que, comumente, possui também controle de volume e microfone.

espaço tridimensional do jogo podem facilmente provocar vertigem, desorientação e outros efeitos de desordem.

Imagem 16 - Cena do jogo *Mirror's Edge Catalyst* (2016).



Fonte: Website IGN.<sup>64</sup>

Imagem 17 - Cena do jogo *Rollercoaster Tycoon Joyride* (2018).



Fonte: Website CGM.<sup>65</sup>

---

<sup>64</sup> Disponível em: <https://www.ign.com/games/mirrors-edge-catalyst/reviews>. Acesso em: 10 dez. 2024.

<sup>65</sup> Disponível em: <https://www.cgmagonline.com/review/game/rollercoaster-tycoon-joyride-psvr-review/>. Acesso em: 10 dez. 2024.

Apesar das diferentes características, muitos jogos trazem duas ou até mais delas em sua composição. É o caso de *RDR2*, que, embora esteja diretamente ligado ao *Mimicry*, devido à natureza randômica dos encontros e aos resultados inesperados das situações narrativas, também se relaciona com a *Alea*, bem como com a *Agôn* – o espírito competitivo presente em atividades das quais o personagem participa, como pôquer, duelos e outras que exigem habilidade, seja contra NPCs, seja contra outros jogadores no modo online.

## 2.2 A TENSÃO CORRUPTIVA NO JOGO

Celina também observa que Caillois contrapõe o jogo à atividade artística, entendida como produtora de uma obra – ou seja, de um resultado tangível e comercializável –, destacando, assim, a improdutividade como uma característica essencial do jogo (Mello, 1990, p. 250). No entanto, a autora tensiona essa noção ao propor a produção literária como um “jogo de escritura”, questionando os limites entre criação artística e lúdica. Essa transgressão da natureza do jogo ocorre, segundo Caillois (2017), quando se rompe o “muro” simbólico que delimita o espaço em que o jogo acontece – o que Huizinga chama de “círculo mágico”:

A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, [...] lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras [...] são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial. (Huizinga, 2019, p. 33).

A queda desses limites compromete elementos fundamentais como a liberdade e o isolamento, dissolvendo a separação entre jogo e vida cotidiana. Com isso, o jogo deixa de ser um espaço voluntário, livre e prazeroso, e pode assumir formas opressivas. “O que era prazer torna-se ideia fixa; o que era evasão torna-se obrigação; o que era divertimento torna-se paixão, obsessão e fonte de angústia” (Caillois, 2017, p. 76). O problema reside, portanto, nos efeitos da trapaça ou da profissionalização, que diluem as barreiras simbólicas, contaminam o jogo com as exigências do real e desfiguram sua essência lúdica. Essa noção da ruptura de algumas qualidades do jogo é exemplificada pelo autor com atividades como o boxe, o ciclismo e a atuação, nas quais os jogadores perdem a distração do *agôn* ou *mimicry*, que antes permitiam a diversão e o relaxamento. Agora, ao se tornarem atividades monetizadas, o jogo se torna trabalho e provoca o contrário do que deveria provocar.

Desse ponto de vista, jogos como *League of Legends* e *Street Fighter*, ao formarem profissionais individuais e equipes para competir por dinheiro em eventos locais e mundiais, acabam sendo contaminados pela realidade. Muitas vezes, o esforço cotidiano necessário para vencer nos aspectos competitivos se sobrepõe ao prazer do jogo, o transformando em uma obrigação para a subsistência, marcada pela pressão da vida cotidiana. Refletir sobre essa contaminação do jogo pela realidade, em seus diferentes aspectos, também é importante para entender o valor essencial do jogo enquanto prática regida por convenções e elementos que sustentam seu equilíbrio e civilidade. Quando essas convenções são violadas ou deliberadamente ignoradas, se abrem brechas para que aconteçam manifestações mais brutais.

Caillois reflete sobre as manifestações do jogo a partir da ideia de sua corrupção – a subversão de seus princípios fundamentais, quando a pulsão primordial que motiva as atividades lúdicas escapa das regras que garantem seu equilíbrio. Esse rompimento revela o quanto a civilização depende de normas para regular impulsos potencialmente destrutivos. “Os jogos disciplinam os instintos e lhes impõem uma existência institucional” (Caillois, 2017, p. 87). Ao observar o *agôn* – a competição – e transpor essa lógica para a realidade, se torna evidente como uma disputa pode sair de controle na ausência das regras do jogo.

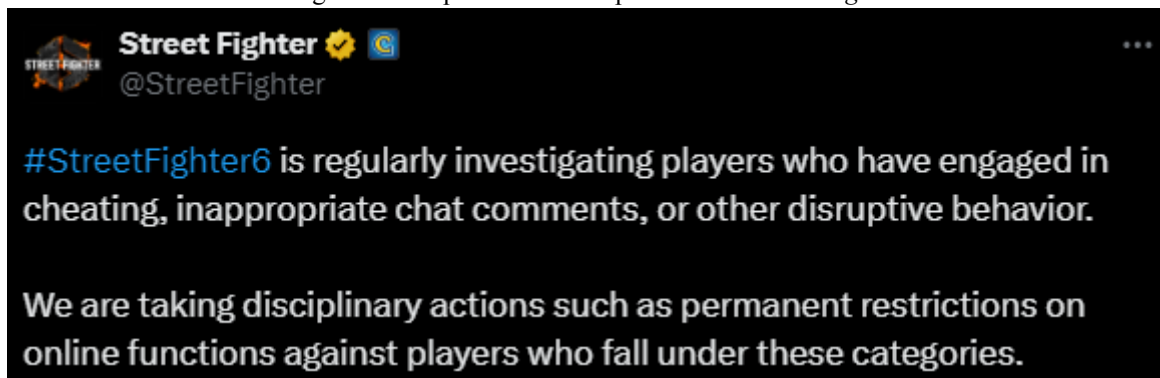
Mesmo fenômenos concretos, como a guerra, que em certas épocas incorporavam elementos lúdicos, como duelos e combates ritualizados, acabam por se descolar de qualquer código moral ou regulatório. Reféns da modernidade e dos interesses estratégicos de dominação, esses conflitos se tornam massacres e destruições em massa, desprovidos de limites ou ética – uma degradação do jogo em sua forma mais perversa.

Nos jogos, esse desvio, apesar de praticamente não possuir resultados desastrosos como uma guerra, pode revelar instintos destrutivos e perversos, como no uso de *cheating*<sup>66</sup>, uma prática desleal usada principalmente em jogos digitais competitivos (*Agôn*) para explorar vantagens e até mesmo oprimir adversários. Um exemplo desse comportamento pode ser visto em uma postagem feita na plataforma X, em dezembro de 2023, pelo perfil oficial do *Street Fighter*, anunciando investigações regulares sobre jogadores de *Street Fighter 6* (2023) suspeitos de utilizarem “trapaças, comentários inapropriados no chat ou qualquer comportamento disruptivo” (Street Fighter, 2023, tradução minha)<sup>67</sup>.

---

<sup>66</sup> *Cheating* ou trapaça é quando “um jogador sai do jogo para alterar, modificar ou mudar a experiência do jogo em relação à intenção original do desenvolvedor” (Bycer, 2015, tradução minha). No original: “a player goes outside playing the game to alter, modify or change the experience of the game from the developer’s original intent.”

<sup>67</sup> No original: “cheating, inappropriate chat comments, or other disruptive behavior.”

Imagem 18 - Captura de tela no perfil oficial *Street Fighter*.

Fonte: Plataforma X.<sup>68</sup>

Comumente, trapaceiros em jogos digitais são punidos com banimentos de eventos ou até banimento definitivo do jogo, nos casos mais extremos. Em alguns casos, os próprios jogadores exercem seu direito de denúncia, revelando trapaceiros e outras ações ilegais às desenvolvedoras. Esse comportamento emerge da formação de comunidades que, a partir de um senso comum de harmonia e convivência dentro dos espaços digitais (como chats, fóruns, redes sociais e os próprios jogos) e/ou físicos (como eventos e torneios), assumem uma autonomia reguladora. Essas comunidades buscam preservar a igualdade e o respeito às regras que estruturam o jogo, promovendo um ambiente justo para todos que compartilham daquele espaço.

Além de ações individuais e da comunidade, há também grupos que se constituem de pessoas com diferentes habilidades para monitorar o ambiente digital e identificar infrações. Esses grupos costumam estar presentes em comunidades virtuais como o Discord<sup>69</sup>, onde há extensos e diferentes diálogos sobre o jogo e espaços para discussões e denúncias de situações ilegais.

Em abril de 2024, o grupo *Anti-Cheat Police Department* publicou uma postagem na plataforma X sobre uma nova atualização “*anti-cheating*” em *Valorant* (2020), um jogo competitivo de tiro em primeira pessoa desenvolvido pela Riot Games. Junto à notificação, foi divulgado um vídeo mostrando um jogador sendo banido em tempo real durante uma partida, após ser identificado trapaceando. No mesmo dia, também houve a publicação de uma denúncia com resultado de banimento pela Riot Games de 227 jogadores identificados por ações de trapaças.

<sup>68</sup>Disponível em: <<https://x.com/StreetFighter/status/1737642795492675819>>. Acesso em: 12 dez. 2024.

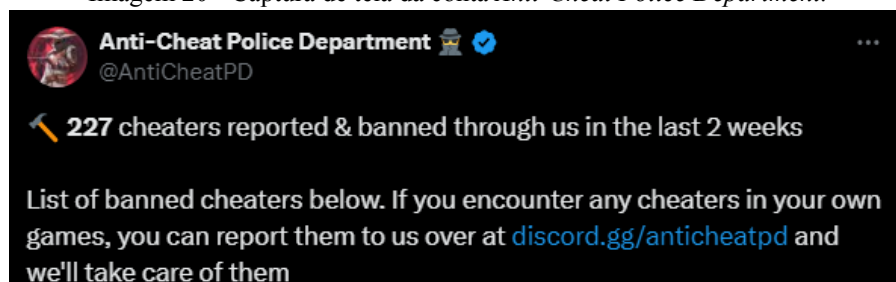
<sup>69</sup> Plataforma social de bate-papo em grupo. Dentro da plataforma, um usuário pode criar diversos e diferentes canais temáticos nos quais outros usuários podem solicitar participação ou entrar como convidados. A plataforma suporta conversas textuais, chamadas de áudio e vídeo, além da indexação de diferentes formatos de mídias compartilhadas dentro dos “espaços”. Atualmente, o *Discord* é uma das principais plataformas de bate-papo com foco no universo de jogadores de jogos digitais.

Imagem 19 - Captura de tela da conta *Anti-Cheat Police Department*.



Fonte: Plataforma X.<sup>70</sup>

Imagem 20 - Captura de tela da conta *Anti-Cheat Police Department*.



Fonte: Plataforma X.<sup>71</sup>

Outro caso interessante de banimento ocorreu com o norte-americano Alex Bertoncini, jogador de *Magic: The Gathering*, da desenvolvedora Wizards of the Coast, jogo de cartas competitivo, que também conta com ligas profissionais nas quais de dois a quatro jogadores se enfrentam utilizando baralhos com funções semelhantes a exércitos de criaturas fantásticas. Após diversos banimentos temporários por ter sido flagrado trapaceando em torneios e diante da pressão da comunidade de jogadores, Bertoncini recebeu, em janeiro de 2018, uma punição definitiva, “lifetime”.

<sup>70</sup> Disponível em: <http://x.com/AntiCheatPD/status/1783326050736353535>. Acesso em: 12 dez. 2024.

<sup>71</sup> Disponível em: <https://x.com/AntiCheatPD/status/1783288646524690506>. Acesso em: 12 dez. 2024.

Imagem 21 - Captura de tela da página de banimentos da Wizards of the Coast.

Last Name	First Name	DCI Number	City	Region	Country	Start Date	End Date
Bertoncini	Alex	1265286779	Cortlandt Manor	New York	United States	2019-01-07	Lifetime

Fonte: Hipsters of the Coast.<sup>72</sup>

Em um contexto mais amplo, quando não há medidas disciplinares contra o *cheating*, seja ele ignorado ou tolerado, pode ocorrer uma ruptura na integridade do jogo, estendendo as tensões à realidade e vice-versa. Isso também corrói as relações sociais e culturais criadas em torno do jogo, podendo inclusive comprometer princípios éticos fundamentais. A função civilizadora do jogo, conforme refletido por Caillois em sua colocação sobre dois pólos da competitividade, se manifesta na maneira como ele disciplina os instintos humanos, construindo um espaço seguro para sua expressão. E, como também destacado por Huizinga, isso gera ordem dentro de um contexto mais amplo de caos e desordem – uma “ordem suprema e absoluta”.

Retomando o conceito de *Alea*, em que o acaso e a sorte devem ser imparciais e livres de qualquer manipulação, a prática da trapaça ou qualquer outra quebra mal intencionada de regras desestabiliza o jogo por completo. Ela retira sua natureza impessoal, o tornando em mera fraude.

Em seu trabalho, Caillois ilustra algumas possíveis formas da corrupção em relação a formas culturais e institucionais de cada característica trazida por ele. Esse quadro é uma construção visual que ajuda a compreender como cada característica é passível de trapaças, podendo ser relida independentemente do contexto ao qual o jogo pertença, seja ele eletrônico e digital, físico ou fantástico.

<sup>72</sup>

Disponível em: <https://www.hipstersofthecoast.com/2019/01/alex-bertoncini-given-lifetime-suspension-from-magic-by-the-dci-mtg/>. Acesso em: 12 dez. 2024.

Imagem 22 - Tabela descritiva de *Agôn*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx*.

	Formas culturais que permanecem à margem do mecanismo social	Formas institucionais integradas à vida social	Corrupção
<i>Agôn</i> (Competição)	Esporte	Competição comercial Exames e concursos	Violência, vontade de poder, astúcia
<i>Alea</i> (Sorte)	Loterias, cassinos Hipódromos Apostas mútuas	Especulação na Bolsa	Superstição, astrologia etc.
<i>Mimicry</i> (Simulacro)	Carnaval Teatro Cinema Culto da estrelas	Uniforme, etiqueta cerimonial, profissões de representação	Alienação, desdobramento da personalidade
<i>Ilinx</i> (Vertigem)	Alpinismo, Esqui – acrobacias Embriaguez da velocidade	Profissões cujo exercício implica o domínio da vertigem	Alcoolismo e droga

Fonte: Livro *Os Jogos e os Homens* (2017).<sup>73</sup>

Tão importante quanto observar como as características se relacionam, é como elas podem se afastar. Caillois lista seis combinações possíveis que vão além de justaposições, e como esses elementos podem se associar em pares para formar diferentes tipos de jogos e suas dinâmicas:

- Competição-sorte (*agôn-alea*);
- Competição-simulacro (*agôn-mimicry*);
- Competição-vertigem (*agôn-ilinx*);
- Sorte-simulacro (*alea-mimicry*);
- Sorte-vertigem (*alea-ilinx*);
- Simulacro-vertigem (*mimicry-ilinx*).

Apesar de poderem existir simultaneamente, há relações de independência entre essas características. Por exemplo, em uma corrida com apostas, a presença da aposta não modifica o princípio da corrida em si; contudo, se a corrida for corrompida, a sorte envolvida na aposta pode ser diretamente afetada. Essa relação, ao mesmo tempo instável e eficiente, evidencia – especialmente nos dias atuais – a complexidade do design de jogos, que precisa lidar com elementos distintos e encontrar o equilíbrio entre eles, enriquecendo, assim, a experiência lúdica. Do mesmo modo, a relação entre esses elementos pode ser simplesmente abstrata, sem uma intenção significativa ou funcional.

<sup>73</sup> Caillois, 2017, p. 88.

Dentro dessa observação sobre como essas características se relacionam, o autor também cria três parâmetros: combinações proibidas, contingentes e fundamentais. Ao combinar vertigem (*ilinx*) e competição (*agôn*), há um atravessamento que destrói as condições fundamentais da competição, como a destreza, o controle e a ordem, sendo a desordem causada pela vertigem incompatível com as características lógicas e reguladas da competição. O simulacro (*mimicry*) e a sorte (*alea*) se tornam incompatíveis quando o jogador assume um personagem, invalidando o abandono total à sorte. Esse disfarce interfere na aleatoriedade, introduz controle consciente no jogo.

Porém, há combinações que conseguem coexistir e se complementar. A sorte (*alea*) e a vertigem (*ilinx*) estabelecem uma relação de potência, na qual o jogador é tomado pelo fervor da possibilidade do destino a seu favor, a ponto de perder o controle sobre as emoções e os efeitos sensoriais. Já a competição (*agôn*) e a simulação (*mimicry*) se encontram em uma relação frequente no espetáculo e no drama, em que há regras estruturadas, presença de público e uma relação campeão-estrela: a performance se torna não apenas uma disputa por vitória, mas também uma forma de encantar e cativar a audiência. O jogador, nesse contexto, não se sente pressionado apenas a vencer, mas a impressionar – e o público, por sua vez, se torna parte integrante da competição, contribuindo para a performance.

Então, a competição (*agôn*) e a sorte (*alea*), bem como a simulação (*mimicry*) e a vertigem (*ilinx*), compartilham combinações fundamentais. No primeiro par, há um compromisso com regras que promovem a igualdade diante do acaso: mesmo com a presença da sorte, o rigor matemático impõe que a vitória dependa, exclusivamente, da habilidade do jogador, criando uma ordem própria, baseada na organização e no mérito. Já no segundo par, a simulação, que exige o assumir de um papel, o faz de conta, é potencializado pela vertigem e êxtase, desestabilizando a consciência em uma relação de experiências intensas, como uma espécie de transe.

Para Caillois, a competição e o simulacro podem criar instituições culturais duradouras, dotadas de valores educativos e estéticos. A cultura do mérito, presente na busca competitiva pela vitória, não apenas celebra a conquista, mas também insere os jogadores em um processo de desenvolvimento de habilidades, criando ambientes de aprendizado e aprimoramento contínuo. Essas instituições passam, assim, a ser valorizadas socialmente e individualmente, estabelecendo novos padrões de competição e colaboração.

Da mesma forma, o valor estético e cultural das artes reside em sua capacidade de educar e enriquecer culturalmente, ultrapassando o mero faz de conta e promovendo a reflexão sobre a realidade e as complexidades da experiência humana. Em contrapartida, a

sorte (*alea*) e a vertigem (*ilinx*) se estruturam a partir do caos e da imprevisibilidade, podendo gerar experiências intensas, mas efêmeras, que raramente resultam em formas culturais estáveis – sendo, por vezes, passionais e até destrutivas.

*Agôn e alea*, nesse universo, ocupam o campo da regra. Sem regra não existem nem competições nem jogos de azar. No outro polo, *mimicry* e *ilinx* supõem igualmente um mundo desregrado onde o jogador improvisa constantemente, contando com uma fantasia transbordante ou com uma inspiração soberana, cujo código nenhuma das duas reconhece. (Caillois, 2017, p. 108).

Quando traduzidos para os jogos digitais, os elementos combinados de Caillois também se manifestam em obras que, muitas vezes, se estendem a outras combinações. No entanto, considerando sua forma principal, é possível identificar a presença da competição-sorte (*agôn-alea*) em títulos como *Super Mario Party*, em que os competidores participam de desafios que dependem da habilidade, mas cujas ações também são resultantes de rolagens de dados.

Outro exemplo é *Magic Arena* (2018), da *Wizards of the Coast*, versão digital do jogo de cartas *Magic the Gathering*, que, assim como o original, se baseia na criação estratégica de baralhos. Nesse caso, o fator sorte está presente na ordem de compra das cartas do baralho, com os baralhos embaralhados, e na astúcia do jogador em lidar da melhor forma com a carta que é revelada.

A franquia *FIFA* e *Street Fighter* estão na competição-simulacro (*agôn-mimicry*), em que os jogos simulam eventos esportivos competitivos, como partidas de futebol e lutas de artes marciais mistas. O jogo *Rocket League* (2015), da Psyonix, assim como os títulos da franquia *F-Zero* (1990), inicialmente da Nintendo, manifesta a competição-vertigem (*agôn-ilinx*) por meio de corridas frenéticas e futuristas de veículos em alta velocidade, realizadas em pistas com arquiteturas coloridas e únicas, que potencializam a experiência visual da velocidade e da competição. Já a combinação sorte-simulacro (*alea-mimicry*) está presente na franquia *The Sims* (2000), da Electronic Arts, e *Animal Crossing* (2001), da Nintendo. Nesses jogos, os jogadores assumem o controle de avatares e simulam vidas cotidianas, ao mesmo tempo em que estão sujeitos a eventos aleatórios e a elementos do acaso, por estarem inseridos em mundos simulados e autônomos.

Apesar de a vertigem não se manifestar de forma similar para todos os jogadores, estando ligada principalmente ao ritmo das ações e movimentos, a combinação sorte-vertigem (*alea-ilinx*) parece estar fortemente presente em jogos com elementos procedurais, como *Left 4 Dead 2* (2009), da Valve Corporation. Neste título, quatro jogadores (ou até mais, em

servidores massivos com mais de 20 jogadores simultâneos) assumem o papel de sobreviventes em um apocalipse zumbi e precisam atravessar mapas enfrentando mortos-vivos gerados em pontos aleatórios, colocando os jogadores em dependência da sorte para não serem atingidos por ondas de ataques em momentos de desvantagem.

Imagem 23 - Cena do jogo Left 4 Dead 2 (2009).



Fonte: Imdb<sup>74</sup>.

O combate acelerado, os movimentos de câmera e a interferência das “habilidades” dos inimigos podem causar euforia e enjoo de movimento. *Children of Morta* (2019), da Dead Mage, também apresenta elementos de sorte em diversos aspectos, como a geração procedural de mapas e itens, comuns ao estilo *roguelike*<sup>75</sup>, e está fortemente vinculado à vertigem, pela desorientação provocada pelos mapas aleatórios. Como mencionado anteriormente, *Mirror's Edge Catalyst* e *Rollercoaster Tycoon Joyride* ilustram facilmente a simulação-vertigem (*mimicry-ilinx*), na qual os jogadores simulam experiências em realidades moldadas por

<sup>74</sup> Disponível em: <<https://www.imdb.com/pt/title/tt1543024/>>. Acesso em: 22 maio 2025.

<sup>75</sup> Não há tradução para roguelike. O termo surgiu para “classificar” jogos com características semelhantes ao jogo *Rogue* (1985), da Epyx, Inc., que se destacou por ser um jogo de exploração de masmorras com mapas gerados aleatoriamente. Com o tempo, novas características foram solidificando o que se entende como roguelike; uma descrição eficiente sobre o termo pode ser: “Tradicionalmente roguelikes [...] compartilham qualidade específicas com *Rogue*, ou seja, ser baseado em grade/turno com geração processual e morte permanente” (Reddit, 2020, tradução minha), descrito pelo usuário do fórum Reddit *silverlarch* em 16 de janeiro de 2020. Não se pode ignorar que essa descrição aponta características principais existentes em jogos roguelike, podendo muitos títulos terem características adicionais ou apenas uma ou outra mencionada. No original: “Traditional roguelikes [...] share specific qualities with *Rogue*, namely being grid/turn-based with procedural generation and permadeath.”

elementos em primeira pessoa, movimentos acelerados, velocidade, altura e outros fatores que permitem um contato com a vertigem.

### 2.3 CARACTERÍSTICAS DO JOGO A PARTIR DO *GAME DESIGN*

Mudando a perspectiva para o ponto de vista do *game design*, no livro *A Arte de Game Design* (2011), Jesse Schell investiga as particularidades do que é o jogo e como ele se comporta. Embora o texto seja focado em parâmetros disciplinares voltados ao desenvolvimento de aspectos determinantes para os jogos, a sua reflexão também complementa o trajeto percorrido com Huizinga, ao conceber o jogo como algo pré-cultural, e aprofundado por Caillois e suas classificações, e consegue trazer alguns argumentos que podem ajudar a compreender o jogo digital e, principalmente, como interagimos com ele.

O ponto de partida mais interessante está em sua visão da experiência, quando afirma: “o jogo possibilita a experiência, mas não é a experiência.” (Schell, 2011, p. 10). Ele ilustra essa ideia com uma questão zen: “Se uma árvore cai na floresta e não há ninguém para ouvir, ela produz som?” (Schell, 2011, p. 11). Nesse exemplo, mesmo que o evento ocorra, o som produzido pela queda da árvore não será experienciado, se tornando, portanto, nulo.

Da mesma forma que o som depende de alguém para o ouvir, a experiência do jogo depende da interpretação e percepção do jogador. Ao trazermos *The Last of Us Part II* (2020), da Naughty Dog, para esse contexto, as mecânicas de combate e exploração, a trilha sonora e o HUD<sup>76</sup> são parte do “artefato”, enquanto a sensação de perda, tensão e empatia com os personagens, movidas pelo conjunto de características que compõem o jogo, são subjetivas, ou parte da “experiência”.

---

<sup>76</sup> HUD é um termo redutivo de “*head-up display*”, comumente utilizado no design de experiência e jogos. Ele é “uma interface que é colocada na câmera para mostrar informações de jogo necessárias, como pontos de vida, recursos, um mapa, pontuação, tempo restante, etc.” (Rocket Brush Studio, 2024, tradução minha). No original: “It’s an interface that is placed on the camera to display the necessary gameplay information, such as health points, resources, a map, score, time left, etc.”.

Imagem 24 - Cena do jogo *The Last of Us Part II* (2020).

Fonte: Medium.<sup>77</sup>

Porém, essa característica não é exclusiva dos jogos. Outras mídias, como livros, filmes e músicas, também dependem da imaginação e da percepção do público para criar experiências. No entanto, a relação entre artefato e experiência no design de jogos é mais complexa e apresenta uma diferença fundamental no controle e interação em relação a outras mídias. Enquanto mídias como os filmes, os livros ou o teatro produzem experiências lineares, em que o criador define cada aspecto da obra, como a sequência de eventos, o tempo, o ritmo e a perspectiva; os jogos oferecem experiências – algumas das características a seguir podem estar ou não presentes – que são interativas, nas quais há uma entrega de controle de ritmo, tempo, sequência de eventos, e a experiência final depende de uma mistura de efeitos de regras estabelecidas, elementos processuais e escolhas do jogador.

Damos ao jogador bastante controle em relação ao ritmo e à sequência de eventos na experiência. Interpomos até mesmo eventos aleatórios! Isso torna a distinção entre artefato e experiência muito mais óbvia do que é para o entretenimento linear. Ao mesmo tempo, porém, é muito mais difícil assegurar qual experiência surgirá na mente do jogador. (Schell, 2011, p. 12).

Em *Red Dead Redemption II*, vemos essa distinção de forma mais clara, em que apesar da narrativa principal – que norteia os principais eventos da história do jogo, o jogador tem a liberdade para simplesmente explorar o mapa, caçar, interagir com NPCs aleatórios, etc.

<sup>77</sup> Disponível em: <https://medium.com/super-jump/analysing-ux-in-the-last-of-us-part-ii-b76a27b8930e>. Acesso em: 14 dez. 2024.

Cada escolha permite uma experiência única e dificilmente replicada por outro jogador, mesmo quando as mesmas decisões são tomadas.

Imagem 25 - Cena de *gameplay* do jogo *Red Dead Redemption II* (2018).



Fonte: Red Bull.<sup>78</sup>

Outro aspecto importante da experiência está na introspecção. Schell discute como outras disciplinas discorrem sobre pontos negativos da introspecção na ciência, porém, para os jogos, por se tratarem de experiências subjetivas, o autor defende que a introspecção se destaca no design de jogos, uma vez que o foco está na percepção subjetiva, não na realidade objetiva.

Essa subjetividade permite que os jogos não precisem alcançar uma verdade objetiva, mas possam criar algo que pareça verdadeiro ou funcional para os jogadores, e é o suficiente: “Nós nos preocupamos mais com a maneira como as coisas parecem ser e menos com aquilo que é realmente verdadeiro.” (Schell, 2011, p. 16). Isso permite ao jogo alcançar algo que o autor chama de “essência de uma experiência”, que descarta a necessidade de todos os detalhes de uma experiência real – que também seria um processo extremamente complexo – para que ela estimule o jogador, sendo necessário capturar o que torna a experiência especial e significativa. Essa essência se faz como núcleo emocional e significativo, tornando a experiência memorável.

---

<sup>78</sup> Disponível em: <https://www.redbull.com/au-en/red-dead-redemption-2-essential-hunting-tips>. Acesso em: 14 dez. 2024.

Ao rever sua memória da experiência de uma luta de bolas de neve, por exemplo, você poderia pensar em várias coisas. Algumas, você poderia até mesmo considerar essenciais para essa experiência: "Havia muita neve, as aulas foram canceladas", "Brincamos bem no meio da rua", "Havia neve suficiente para fazer as bolas", "Estava muito frio, mas ensolarado - o céu estava tão azul", "Havia crianças em todos os lugares", "Construímos essa grande fortaleza", "Fred atirou uma bola de neve muito alto - quando olhei para ela, ele acertou uma direto na minha cabeça!", "Não conseguíamos parar de rir". Há também partes dessa experiência que você não considera essenciais: "Eu estava usando calças de veludo", "Eu tinha algumas balas no meu bolso", "Um homem passeando com seu cão olhou para nós". (Schell, 2011, p. 20).

Esse conceito é a primeira “lente” de uma série de construções reflexivas sobre o que é o jogo, descrito por Schell. Em seu esforço de definir o que é um jogo, ele atravessa diferentes discursos de pensadores para encontrar uma definição, mas não antes de estabelecer inicialmente uma relação entre diversão e brincadeira como elementos disparadores do jogo e como a surpresa se manifesta como parte “crucial” do entretenimento.

Talvez seja uma boa ideia começarmos a considerar os elementos que constituem um bom brinquedo. “Diversão” é uma palavra que vem à mente associada a bons brinquedos. Na verdade, você poderia dizer: Um bom brinquedo é um objeto com que é divertido brincar [...] Em geral, coisas divertidas envolvem surpresas. Assim, uma definição para diversão poderia ser: Diversão é prazer com surpresas. (Schell, 2011, p. 26).

Analisando outras definições, o autor se esforça para encontrar um argumento que valide sua reflexão e se debruça sobre a “ação intencional” no ato de brincar, e não propriamente na brincadeira. Algumas questões surgem, como: “O que acontece quando pressionno esse botão?” [...] ‘Podemos vencer este timer?’ [...] ‘o que posso fazer com essa argila?’ (Schell, 2011, p. 30), levando à reflexão sobre a brincadeira envolver a curiosidade, uma ação de explorar e buscar respostas. Assim, ele conclui: “Brincar é a manipulação que satisfaz a curiosidade.” (Schell, 2011, p. 30).

Embora Schell não defina diretamente o que é o jogo, o caminho que ele traça parece revelar algo sobre a postura do jogador em relação ao jogo. O ato de brincar se torna, então, o motivo central para o engajamento da pessoa com o objeto jogo, possibilitando, assim, a vivência das experiências proporcionadas. O ato de brincar surge como uma resposta à curiosidade, mas não é exclusivo dos jogos: ele está presente também na leitura de um livro, na exploração de um ambiente natural e, como exemplifica o autor, no teste de uma ideia em um laboratório.

A frase conclusiva de Schell abrange atividades que não envolvem os sistemas estruturados característicos dos jogos, mas é valiosa ao pensarmos na estrutura do jogo, do

ponto de vista da sua construção, pelo potencial de enfatizar o engajamento emocional e mental do jogador, a criação de sistemas que incentivem o jogador a experimentar, descobrir e manipular a realidade proposta e reforça a ponte para uma experiência significativa, ou seja, o que torna o jogo divertido e envolvente.

Esse valor endógeno (interior) também se estende para além do espaço do jogo, atuando como catalisador na criação de comunidades que se formam para discutir e explorar o jogo de outras formas e níveis. Isso revela a possibilidade – que, de certa forma, contraria Caillois e a influência da realidade no jogo – de o jogo transbordar para o mundo real.

Schell exemplifica esse fenômeno por meio dos *MMORPGs* (*Massive Multiplayer Online Role Playing Games*)<sup>79</sup>, podendo ser citado aqui *World of Warcraft* (2004), da Blizzard Entertainment. Nesse jogo, os jogadores assumem papéis de criaturas de diferentes raças, exploram e combatem rivais em um mundo aberto, cumprindo missões, melhorando suas habilidades e itens. Dessa perspectiva, além das inúmeras comunidades dedicadas ao jogo, existe o comércio de contas e itens do jogo – e dentro do jogo – através de dinheiro real – com operações externas.

Imagem 26 - Cena de *gameplay* do jogo *World of Warcraft* (2004).



Fonte: YouTube.<sup>80</sup>

Com isso, e analisando a frase: “Um jogo é um sistema fechado, formal, que envolve os jogadores em um conflito estruturado, e resolve-os na forma de um resultado desigual.”

<sup>79</sup> Jogos online onde mundos virtuais são compartilhados em tempo real por centenas e até milhares de jogadores.

<sup>80</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=hHFFTgblv1M>. Acesso em: 14 dez. 2024.

(Fullerton, Swain e Hoffman apud Schell, 2011, p. 33), o autor adiciona mais cinco qualidades à lista: jogos são interativos, contêm desafios, podem criar valores internos próprios, envolvem os jogadores e são sistemas fechados, formais. Outra forma de analisar essas qualidades vem da proposta de Schell de tratá-las como partes da resolução de um problema.

Ao enfrentar um problema, criamos uma versão simplificada do mundo real, um “espaço de problemas”, que não é a realidade em si, mas um modelo reduzido para a proposta, sem necessidade de ser relevante fora do contexto, chamado o círculo mágico. No entanto, tratar essa construção apenas como uma busca por respostas ignora a natureza voluntária do jogo. Schell supera essa limitação ao assumir, enfim, uma nova definição conclusiva e, aparentemente final: “Um jogo é uma atividade de solução de problemas, encarada de forma lúdica.” (Schell, 2011, p. 37).

Observar o jogo como uma solução de problema de maneira lúdica é uma abordagem curiosa, pois apesar de jogos como *Minecraft* não possuírem um “problema” explícito, a própria liberdade do jogador em interagir com o mundo acaba por despertar o gatilho apontado pelo autor, a curiosidade, e, por consequência, estabelece seus próprios problemas a serem resolvidos, seja buscando materiais para construir algo ou refletindo sobre como desconstruir algo.

Essa abordagem se aplica especificamente aos jogos – e, para os interesses desta pesquisa, aos jogos digitais, mas de maneira alguma descarta construções sistemáticas, como as estabelecidas por Caillois, ou mais generalistas, como as de Huizinga. Pelo contrário, ela permite que se crie um funil para compreender o que é o jogo em diferentes escalas e, principalmente, como é a nossa relação com o jogo por meio da sua base estrutural cultural até o contato com dispositivos que permitam uma outra forma da experiência lúdica, como os jogos digitais.

A identificação dessas outras formas de experiência constitui a bússola que orienta as análises realizadas a partir do corpus deste trabalho, na tentativa de evidenciar o que os jogos podem oferecer, ou onde eles deixam brechas acidentais, para tornar tais experiências possíveis. Também se busca compreender como essas experiências podem servir como caminhos de resistências às demandas da sociedade contemporânea, que é explorada e criticada por Byung-Chul Han, a partir da perspectiva produtiva e de desempenho que rege a contemporaneidade, como veremos à fundo no próximo capítulo.

### 3 A SOCIEDADE DO CANSAÇO

Se pensarmos que provavelmente o jogo mais difícil da vida, seja a própria vida, tal como na simulação, há de encontrarmos brechas para termos vivências que não se resumem a rotina e cotidiano. Essa “fuga da realidade” vem se tornando cada vez menos possível com o aumento das demandas da sociedade, o tempo parece cada vez mais curto, e por maior que o mundo tenha se tornado com as tecnologias, espaços para se desviar das “regras e demandas” parecem cada vez mais pulsantes nos jogos, do que na vida real. Essa aceleração da vida contemporânea também afeta os jogos nos mais diversos aspectos, criando caminhos para um mercado fervoroso e extremamente lucrativo que potencializa a hiperatividade dos consumidores, e do outro lado, jogos que apelam para a arte e um tipo de poética que tenta antagonizar a ação.

O filósofo Byung-Chul Han (2015) proporciona um panorama oportuno e crítico sobre essa sociedade produtiva e insaciável que iremos explorar e possibilita entendermos como a evolução do jogo é um caminho de mão dupla e só chegou onde está hoje, pois o público criou a demanda. Mas ao mesmo tempo, observar as ânsias dos dias atuais, é a oportunidade perfeita para utilizarmos uma nova lente ao voltar, nos próximos capítulos, para os jogos, não mais os observando como produtos ou obras, mas essencialmente, experiências e potências.

#### 3.1 A TRANSIÇÃO PARA UMA SOCIEDADE FOCADA NO DESEMPENHO E NADA MAIS

Ao contrário do que se imagina, os jogos eletrônicos não surgiram nos consoles de videogames e fliperamas. Como vimos no capítulo anterior, o *Janus*, desenvolvido na década de 1970, pelo Laboratório Nacional Lawrence Livermore, tinha propósitos militares – assim como muitos outros que viriam na sequência, criados exclusivamente pelo seu potencial utilitário e produtivo para um fim.

O século XX foi marcado pela noção de utilidade: o desenvolvimento tecnológico acompanhava as necessidades das guerras, tal como o próprio comportamento do mercado e da sociedade. Byung-Chul Han identifica essa época a partir da perspectiva da linguagem da guerra. Para Han, o século passado foi a “época imunológica”, caracterizada pelo claro discernimento entre “dentro e fora, amigo e inimigo ou entre próprio e estranho” (Han, 2015,

p. 7). Porém, essa reação imunológica à alteridade, levada a extremos, poderia gerar uma cegueira, buscando excluir o que era diferente, independentemente de ser uma ameaça ou não. A lógica imunológica compunha o principal mecanismo de defesa da sociedade: identificar e eliminar aquilo considerado estranho ou externo. Colocado como exemplo por Han, a própria Guerra Fria ilustra isso perfeitamente, período no qual o mundo se dividia rigidamente entre: capitalismo e comunismo.

Assim, os “jogos” criados com propósitos utilitários faziam parte dessa preparação para o conflito, funcionando como reforço da defesa e dos anticorpos contra aquilo que poderia causar mal. Como visto no caso do *America's Army*, esses jogos também serviam como uma estrutura do pensamento do soldado americano, que sempre via o outro como uma ameaça. Essa distinção não se dava apenas da perspectiva drástica do conflito letal, mas nos pequenos esquemas da arquitetura social. O imigrante, por exemplo, podia ser recebido em outro país com uma política de tolerância superficial, mascarada, que o submeteria a um processo silencioso de apagamento cultural.

Da mesma forma, as empresas produziam hierarquias sólidas, nas quais as posições eram ocupadas com base em critérios que nem sempre tinham relação com o mérito, mas com normas não visíveis que antecedem até mesmo o próprio percurso profissional. Han identifica também essa sociedade, também a partir de Foucault, como: “sociedade disciplinar [...] determinada pela negatividade da proibição. O verbo modal negativo que a domina é o não-ter-o-direito” (Han, 2015, p. 14). A disciplina se espalhava por instituições como escolas, hospitais, presídios e quartéis, mas também operava nos discursos econômicos e corporativos, que viam sindicatos e formas coletivas de resistência como ameaças. Viver era, em muitos sentidos, sobreviver à norma – se manter dentro dos limites impostos pelo medo do outro, do diferente e do desvio.

Isso, que caracteriza a sociedade disciplinar de Foucault, ainda está presente em discursos sociais. No entanto, Han observa que o reconhecimento desse modelo é o que revela sua decadência, fase em que um “paradigma ser erigido propriamente como objeto de reflexão, muitas vezes, é sinal de seu declínio” (Han, 2015, p. 8). Assim, para o filósofo, o século XXI é marcado pelo desaparecimento da alteridade e do estranho, dando lugar à diferença “que não provoca nenhuma reação imunológica” (Han, 2015, p. 8).

Em nível imunológico, ela é o *mesmo*. Falta à diferença, de certo modo, o agulhão da estranheza, que provocaria uma violenta reação imunológica. Também a estranheza se neutraliza numa fórmula de consumo. O estranho cede lugar ao exótico. O *tourist* viaja para visitá-lo. O turista ou o consumidor já não é mais um *sujeito imunológico*. (HAN, 2015, p. 8).

De certo modo, a diferença é algo domesticado, assimilado pelo sistema, integrado na lógica do consumo e do entretenimento. O que antes provocava um choque a partir do contato com a alteridade agora se desfaz em uma relação superficial, em que a estranheza se torna “exótica”, é capitalizada, transformada em mercadoria, explorada e consumida sem ameaçar o *status quo*. Quando observado do ponto de vista cultural, isso é como a diversidade que, em um mundo super conectado, é celebrada de forma vazia, sem substância e apenas pela sua estética e potencial de capitalização, enquanto seu potencial desafiador, ameaçador e realmente transformador é neutralizado. O diferente se torna mera curiosidade, e o turista está nesse trânsito de consumo e apreciação sem a experiência.

Imagem 27 - Fotografia sem autoria de preparação para sessão de tatuagem.



Fonte: Instagram.<sup>81</sup>

A imagem acima, publicada na rede social *Instagram* em 2022, ilustra este pensamento da transição da alteridade para a diferença. Ela foi feita em um momento em que *dreadlocks*, alargadores e tatuagens já estavam plenamente inseridos na cultura. Porém, no início da minha carreira nas artes plásticas e na tatuagem, ainda na década de 2010, eu era

<sup>81</sup> Disponível em: <https://www.instagram.com/p/Cg9rrSArPhy/>. Acesso em: 13 mar. 2025.

questionado não apenas pela cor da minha pele, mas também pelo cabelo, pelos alargadores e pelas tatuagens expostas – nas mãos, braços, pescoço e rosto.

As agressões, quase sempre verbais, eram comumente: “Como você vai ter futuro com o corpo todo tatuado?”, “Quem vai te contratar com esse cabelo?” ou ainda a redução pejorativa de que alargadores eram “coisa de índio”. Essas críticas refletiam como a modificação corporal e essas práticas inspiradas em outras culturas eram marginalizadas, vistas como uma ameaça aos padrões, sempre ancoradas em pseudo preocupações com o “futuro”, e giravam em torno da figura produtiva, do “emprego”, além da desvalorização de expressões culturais corporais – como se o alargador, associado à figura do indígena (muitas vezes chamado de forma depreciativa), fosse um sinal de primitivismo, selvageria ou ignorância.

Nos anos seguintes, porém, a popularização das redes sociais, especialmente o TikTok e o Instagram, transformou a tatuagem em tendência. Personalidades influentes exibiam seus corpos tatuados e modificados normalizando e até glamourizando a prática, algo movido não apenas pelo *status* da personalidade, mas por um constructo racista que colocava no topo da cadeia influente pessoas de pele clara em constantes (indiferente de consciente ou não) atos de apropriação, distorção e subversão de elementos culturais. Segundo Jareta (2023), só em São Paulo já existiam mais de 9 mil pequenos negócios de tatuagem – um aumento de 145% desde 2019, com a maioria sendo microempreendedores individuais (92,4%), uma estatística relevante para vermos como a tendência se projetou através desse comportamento.

Em seu livro, a antropóloga Margo DeMello (2000) expõe:

Outro medo é que como a tatuagem se torna *mainstream*, ela também se torne branca<sup>82</sup>. Com tantas pessoas se tatuando hoje em dia, os riscos terão que aumentar para manter um pouco do choque que é tradicionalmente associado à tatuagem. Conforme as tatuagens se tornam ambíguas, aqueles que possuem tatuagem terão que ter tatuagens ainda mais visíveis e ainda mais subversivas—como tatuagens no rosto e na cabeça—para se diferenciar na multidão. De que outra forma você pode manter qualquer individualidade quando todo mundo tem tatuagem? (DeMello, 2000, p. 192, tradução minha)<sup>83</sup>.

---

<sup>82</sup> A autora usa a “*whitewashed*”, ou “branqueamento”, um termo usado para apontar quando há supressão, apagamento, apropriação ou distorção de algo para favorecer uma narrativa dominante, normalmente sendo branca ou eurocêntrica.

<sup>83</sup> No original: “Another fear is that as tattoos become mainstream, they also become whitewashed. With so many people becoming tattooed today, the stakes will have to rise in order to keep some of the shock value that is traditionally associated with tattooing. As tattoos become ubiquitous, those wearing tattoos will have to wear ever-more-visible and ever-more-subversive tattoos – like facial and head tattoos – in order to stand out from the crowd. How else can you retain any individuality when everyone wears tattoos?”

O aumento do mercado trouxe acessibilidade, mas também a banalização. Com a entrada de muitos artistas de outras áreas, a tatuagem se expandiu em representações visuais, mas virou *commodity*: os preços caíram, cópias de obras alheias se multiplicaram e aspectos essenciais da prática – como tradição, ritual e originalidade artística – foram ofuscados. Hoje, em 2025, corpos tatuados são comuns. O que antes era marginal (e ainda enfrenta resistência em círculos conservadores) e uma representação da transgressão se tornou exótico, diluído e consumido.

Nesse cenário, as pessoas “colecionam” tatuagens como acessórios de identidade, em uma busca paradoxal por alteridade através da uniformidade. Os corpos se tornaram fachadas da rebeldia pasteurizada, a alteridade se dilui banalizada pelo exótico. As tatuagens desse circuito “comercial” não apenas domesticam o que já foi transgressor e identitário como esgotam o potencial artístico-crítico e transformam a resistência em simples acessório estético.

Esse tensionamento entre alteridade e diferença é explorado por Han a partir da dialética da negatividade, na qual o outro representa o negativo – o que desafia ou nega o próprio. “A autoafirmação imunológica do próprio, portanto, se realiza como negação da negação. O próprio afirma-se no outro, negando a negatividade do outro.” (Han, 2015, p. 9). Ou seja, é no confronto com o que é diferente que o sujeito reafirma sua identidade. No século XX, esse confronto era evidente: culturas oprimidas geravam choques que produziam movimentos de resistência e transformação social, como o *punk*<sup>84</sup>, que nasce do atrito com as normas que dominam.

Hoje, porém, a diferença não é mais combatida diretamente, mas absorvida, convertida em tendência, mercadoria, estética. O problema não é mais a exclusão do outro,

---

<sup>84</sup> Existem diferentes formas de se compreender o *punk*, como música, moda, etc. Porém, para este estudo a visão sobre o *punk* como resistência se faz a partir da sua formação como uma subcultura. Originado na década de 1970, o *punk* emergiu paralelamente nos Estados Unidos e na Inglaterra, porém possuem diferenças marcantes em suas essências e que delineiam explicitamente a forma como se manifestam. “A cena musical underground de Nova York parece ter sido, em grande parte, uma função do tédio da classe média expresso sob a forma de rebelião artística: arte pela arte. Já na Grã-Bretanha, por outro lado, os músicos realmente enfrentavam dificuldades para conseguir empregos regulares que lhes garantissem sustento. O estilo e a postura da classe trabalhadora não eram afetações de uma classe média em busca de “emoções” ou de um certo “mergulho no submundo”, por assim dizer, mas sim um fato concreto da vida. Por essa razão, o punk britânico não era apenas música pela música, mas carregava uma verdadeira mensagem social. A música refletia o descontentamento da classe trabalhadora. Em certos momentos, era um grito de desespero social e econômico.” (Henry, 1989, p. 69, tradução minha). No original: “The New York underground music scene seems to have been primarily a function of middle-class boredom expressed in the form of artistic rebellion: art for art's sake. In Great Britain, on the other hand, musicians actually did have difficulty finding regular jobs to support themselves. Working-class style and demeanor were not affectations of a middle class looking for "kicks," or "slumming it," as it were, but an actual fact of life. For this reason British punk was not just music for music's sake, but contained a real social message. The music was concerned with working-class unrest. At times it was a cry of social and economic despair.”

mas a neutralização. Ele é esvaziado do seu potencial opositor e sua essência transformadora é reduzida a uma variação inofensiva dentro de um sistema que consome tudo.

### 3.2 A NEGATIVIDADE E O EXCESSO DE POSITIVIDADE

O autor amplia essa reflexão ao sugerir que o grande mal do século XXI é a pobreza da negatividade e o excesso de positividade – um regime no qual tudo deve ser aceito, adaptado, integrado. “A violência não provém apenas da negatividade, mas também da positividade, não apenas do outro ou do estranho, mas também do igual” (Han, 2015, p. 9). Assim, a lógica imunológica precisava de um inimigo para justificar sua existência: era contra algo que os sistemas se organizavam, como, por exemplo, o já mencionado movimento *punk*, que só faz sentido enquanto resistência a um sistema opressor, a crítica perde a força quando não há um alvo claro.

Este movimento também, dentro da análise de Han, torna oportuno observar a decadência dos princípios do movimento a partir da lógica da produtividade. Originado na década de 1970 na Inglaterra, o *punk* foi um movimento político a partir da união de um grupo de pessoas – em sua maioria jovens, que se rebelaram contra as classes mais abastadas, expressando-se por meio das artes, principalmente da música, da poesia e da moda. As músicas eram agressivas e “barulhentas”, as poesias criticavam fortemente o capitalismo e o consumismo, algumas vezes com perspectivas anarquistas, e a moda se baseava em peças “*trashed*”, destruídas, de jeans e couro, além do uso de correntes e coturnos.

Nesse período, a banda Sex Pistols se destacou não só pela música, mas pelo estilo visual de seus integrantes e acabou atingindo públicos além do *punk*. Com o tempo, o movimento e o discurso *punk* foi sendo ofuscado pela adesão da sua estética pelo mercado fashion:

O verdadeiro significado do punk foi minado pela venda de roupas inautênticas sem o propósito de confrontar e desafiar as normas sociais. [...] De certa forma, essas marcas de fast-fashion representam a própria antítese do punk, cujas intenções originais anti-beleza estão em desacordo com a forma diluída e voltada para o lucro tipificada pelas lojas de shopping center que as copiam.<sup>85</sup> (Santos; Avery, 2016, tradução minha).

---

<sup>85</sup> No original: “The true meaning of punk has been undermined by the sales of inauthentic clothing created without the purpose of challenging and defying societal norms [...] In a way, these fast-fashion brands represent the very antithesis of punk, whose anti-establishment original intentions are at odds with the profit-driven, diluted form typified by the mall outlets that copy them.”

Imagem 28 - Camiseta da banda punk Sex Pistols no site da marca Forever 21.



Fonte: Forever 21.<sup>86</sup>

Observando o mundo contemporâneo, esse inimigo se dilui, o outro desaparece e dá lugar ao excesso do igual, a violência ainda existe, mas agora de forma menos visível, e se manifesta pela exaustão e saturação, onde “quem vive pelo igual, perece pelo igual” (Baudrillard apud Han, 2015, p 10). O colapso vem de dentro, não mais pela invasão de um inimigo, mas pelo peso de um mundo saturado de si mesmo.

As patologias sociais não se caracterizam mais pela repressão, mas por meio dos excessos pela autoexploração. Citando Baudrillard, o autor torna mais nítido que o problema da exclusão, do combate, desaparece, se configurando em saturação. Há uma “obesidade de todos os sistemas atuais” (Baudrillard apud Han, 2015, p. 10), um excesso de produção, comunicação e informação, sem limites claros nos quais tudo acaba se condensando e sobrecarregando, criando uma violência do igual marcada pelo adoecimento desses excessos de estímulos, onde a comunicação destrói seu próprio sentido e a liberdade é apenas outra ilusão opressiva.

Na sociedade, agora do desempenho, o indivíduo se torna seu próprio opressor em um ciclo constante em busca dos “hipers”: desempenho, conectividade, produtividade e aperfeiçoamento.

---

<sup>86</sup> Disponível em: <https://www.forever21.com/us/2000489695.html>. Acesso em: 16 abr. 2025.

A positivação do mundo faz surgir novas formas de violência. Essas não partem do outro imunológico. Ao contrário, elas são imanentes ao sistema [...] A violência da positividade não é privativa, mas saturante; não excludente, mas exaustiva [...] A violência viral, que continua seguindo o esquema imunológico [...] não está mais em condições de descrever enfermidades neurais [...]. Tanto a depressão quanto Tdah ou a SB apontam para um excesso de positividade. A SB é uma queima do eu por superaquecimento, devido ao *excesso do igual*. O hiper da hiperatividade não é uma categoria imunológica. Representa apenas uma *massificação do positivo*. (Han, 2015, p. 12).

A violência após a época imunológica “não parte mais de uma negatividade estranha ao sistema. É antes uma violência *sistêmica*, isto é, uma violência imanente ao sistema.” (Han, 2015, p. 12), como as doenças neuronais, em que o inimigo é a pressão interna do próprio sistema que exige cada vez mais produtividade, eficiência e engajamento do indivíduo. Essa autoexploração, alimentada por estímulos constantes, empurra o sujeito a um estado de pressão contínua por superação. Zygmunt Bauman (2001) também observa esse estado de movimento perpétuo e insatisfação crônica, destacando, como Han, a incapacidade de pausa e a lógica do “nunca é suficiente”, que conduz à exaustão e à doença.

O que a faz tão moderna como era mais ou menos há um século é o que distingue a modernidade de todas as outras formas históricas do convívio humano: a compulsiva e obsessiva, contínua, irrefreável e sempre incompleta modernização; a opressiva e inerradicável, insaciável sede de destruição criativa (ou de criatividade destrutiva, se for o caso: de "limpar o lugar" em nome de um "novo e aperfeiçoado" projeto; de "desmantelar", "cortar", "defasar", "reunir" ou "reduzir" tudo isso em nome da maior capacidade de fazer o mesmo no futuro – em nome da produtividade ou da competitividade). (Bauman, 2001, p. 36).

Bauman vê a modernidade como uma experiência marcada por uma incessante movimentação. O sujeito não para, e não por estar buscando adiar a satisfação, mas por essa mesma satisfação nunca ser possível, ele corre em direção a um horizonte que parece sempre recuar. Assim, a inquietação permanente e a ausência da gratificação colocam a satisfação como um desejo impossível e frustrado, que acaba se configurando em uma estrutura inatingível e um movimento perpétuo. Esse movimento para Bauman, junto a sua visão do indivíduo moderno, assume também um caráter de velocidade, pois ser moderno “passou a significar, como significa hoje em dia, ser incapaz de parar e ainda menos capaz de ficar parado” (Bauman, 2001, p. 37).

Vemos que tanto em Han quanto em Bauman, a modernidade desloca continuamente os objetivos para um futuro inalcançável, gerando uma existência pautada pela ausência de realização e pela constante exigência de superação. Han aprofunda essa crítica destacando

como em um mundo saturado de positividade, a violência deixou de ser externa e se tornou interna, subjetiva e silenciosa – mas não menos devastadora.

A *massificação do positivo* explicita a inefetividade dos mecanismos imunológicos tradicionais, o sistema não se protege mais, mas se desgasta absorvendo tudo sem limites. A hiperprodutividade e a sobrecarga perdem seu título de problema e se tornam uma qualidade. Ser um sujeito “multitarefa” se torna parte de uma qualidade necessária para o indivíduo do desempenho. Esse hiperfoco é criticado pelo autor por, ao contrário do que se acredita, não representar uma habilidade produtiva e construtiva, mas simplesmente uma ação de atenção dispersa da qual nada realmente é gerado; se trata de um retrocesso humano, algo selvagem e presente e necessário entre os animais estritamente como um meio de sobrevivência na vida selvagem. Hoje, não somos tomados pelas limitações, mas pela ausência delas:

O *poder* ilimitado é o verbo modal positivo da sociedade do desempenho. O plural coletivo da afirmação *Yes, we can* expressa precisamente o caráter de positividade da sociedade do desempenho. (Han, 2015, p. 14).

Não temos mais proibições nas relações sociais, mas um excesso de expectativa e excitação, estímulos que proporcionam a sensação de poder e sucesso dentro dos moldes sociais contemporâneos diretamente sob responsabilidade do indivíduo, que deve dar seu 150%, pois os 100% já não são mais suficientes, gerando, entre muitos males, a ansiedade.

O próprio mercado não oprime mais diretamente, mas estimula a ideia de proatividade, empreendedorismo e disponibilidade. Nos tornamos gerentes do nosso próprio esforço, produto e tempo, precisando *entregar* sempre mais, enquanto a “negatividade (da sociedade disciplinar) gera loucos e delinquentes. A sociedade do desempenho, ao contrário, produz depressivos e fracassados.” (Han, 2015, p. 14-15). A perspectiva da sociedade do cansaço está justamente apontando para a diluição de todas as coisas, a aceleração constante e a falta da suspensão. Ela trata todos os elementos fundamentais da vida como potências do trabalho, aspectos passivos de capitalização. Nessa busca pela otimização e pelo desempenho, perdemos a noção do tempo, em uma constante sensação de que ele está sempre se esgotando. No entanto, a percepção do tempo só é possível quando há uma atenção dedicada a ele, tal como a própria percepção da vida, algo impossível quando estamos imersos e afogados por estímulos pela atenção fragmentada e o apagamento do tédio.

### 3.3 ATENÇÃO FRAGMENTADA E O TÉDIO

Han explica que na “vida selvagem, o animal está obrigado a dividir sua atenção em diversas atividades, por isso não é capaz de aprofundamento contemplativo” (Han, 2015, p. 18), pois sua sobrevivência depende dessa atenção fragmentada. O sujeito do desempenho, em sua excelência na multitarefa, não consegue alcançar uma atenção plena, contemplativa. Não apenas isso, a hiperatenção dispersa:

[...] se caracteriza por uma rápida mudança de foco entre diversas atividades e como esse indivíduo possui [...] uma tolerância bem pequena para o tédio, também não admite aquele tédio profundo que não deixa de ser importante para um processo criativo. (Han, 2015, p. 19).

Na hiperatenção, estamos em um estado de atenção fragmentada, na qual, apesar da dinâmica de foco, há uma dificuldade crônica de aprofundamento em qualquer coisa, eximindo até mesmo a possibilidade da verdadeira experiência, como o contato com artes abstratas, como a poesia ou a meditação. Aqui, o tédio também passa a ser rejeitado, pois vai na contramão da tendência social, ele é um estímulo à desaceleração e, por isso, parece um ato de “não fazer algo produtivo” ou de não resultar em algo capitalizável.

Ao citar Walter Benjamin, que “chama esse tédio profundo de um ‘pássaro onírico, que choca o ovo da experiência” (Han, 2015, p. 19), o autor demonstra como o tédio é necessário para a criatividade, para a geração de novas coisas, a possibilidade de novas ideias surgirem e amadurecerem.

Quem se entedia no andar e não tolera estar entediado, ficará andando a esmo inquieto [...] Mas quem é tolerante com o tédio, depois de um tempo irá reconhecer que possivelmente é o próprio andar que entendia. Assim, ele será impulsionado a procurar um movimento totalmente novo. (Han, 2015, p 19).

A impaciência diante do tédio leva à repetição automática e à impossibilidade de refletir sobre ele, reduzindo o processamento linear de todas as coisas, como uma máquina. Por outro lado, a tolerância ao tédio pode gerar uma transformação verdadeira. No mundo contemporâneo, somos estimulados a fazer algo o tempo todo, e algo “produtivo”.

Não há espaço para o vazio ou a pausa, pois esse “tempo livre” é visto como improdutivo. Na impaciência, somos prisioneiros da repetição, que não afeta somente nosso comportamento repetitivo, impedindo a vivência de uma experiência, mas também distorce nossas percepções da realidade e nosso senso crítico.

O pensamento demanda pausa e descanso, “tomar seu tempo”, recapitular os passos

já dados, examinar de perto o ponto alcançado e a sabedoria (ou imprudência, se for o caso) de o ter alcançado. (Bauman, 2001, p. 239).

Bauman aponta como o pensamento interrompe o fluxo produtivo e se torna incômodo quando inserido no contexto de um mundo acelerado. No entanto, é a partir dessa pausa que conseguimos compreender nossa posição no caminho que seguimos. Sem o exercício do pensamento, as pessoas aceitam sua condição como algo inevitável e natural, quando, na verdade, ela é resultado de um sistema que impede a construção de bases sólidas e estáveis para a existência.

E na falta do pensamento, o patinar sobre o gelo fino que é uma fatalidade para todos os indivíduos frágeis na realidade porosa pode ser equivocadamente tomado como seu *destino*. (Bauman, 2001, p. 239).

E dando mais clareza a visão de Bauman como complemento para Han, ele finaliza o parágrafo apresentando o gelo fino como a existência superficial, que por sua vez, é atravessada às pressas pela ânsia da conquista que nunca chega. Ela é arriscada, falsa e precária, e assim, a sociedade vive nessa velocidade constante na esperança de não afundar, mas sem realmente desenvolver uma base sólida e segura. Tal como Han aponta a hiperatenção como o básico da sobrevivência animal, aqui, o gelo fino de Bauman figura um movimento que cria uma vida focada em sobrevivência imediata, na performance constante e sem tempo para algo duradouro.

E curiosamente, em uma aproximação ainda mais interessante, é possível ver como ele a partir de perspectivas diferentes, identifica também a fragilidade do indivíduo contemporâneo, que “equivocadamente tomado como seu destino” é a consequência mais trágica para a ausência de pausa e pensamento crítico, gerando alienação massiva na qual as pessoas acreditam na frenesi da vida, na sua superficialidade e que a ansiedade é o único caminho da vida. A falta de questionamento e da postura subversiva, extingue a alteridade e o potencial transformador da reflexão, e a condição imposta pela sociedade é confundida com uma escolha ou *destino*, gerando assim, um excesso de positividade.

Podemos observar os efeitos dos diálogos dessas perspectivas na relação contemporânea com a internet e com o fluxo de informações. Diariamente, somos atingidos por grandes quantidades de informações de páginas da web e aplicativos com os quais interagimos. Isso, somado à necessidade de encontrar informações rápidas por meio de pesquisas e da navegação por *hiperlinks*, faz com que adotemos como hábito na rede a mesma aceleração que temos em outras atividades do cotidiano e vice-versa.

Nicholas Carr (2010) discute em sua obra algo que ainda é extremamente relevante e tem se mostrado cada vez mais urgente e pulsante, os impactos da internet no comportamento humano sobre a leitura. Após algumas conversas com amigos, ele aponta que “muitos disseram que sofrem de aflições similares. Que quanto mais usam a internet, mais eles precisam lutar para manter o foco em trechos longos de leitura [...]” (CARR, 2010, p. 15, tradução minha)<sup>87</sup>, algo similar ao comportamento que temos na internet, buscando sempre pequenos trechos de informações, hábitos digitais que são cada vez mais potencializados e reduzidos pela evolução do próprio design que organiza visualmente essas informações. Carr também afirma que alguns de seus amigos “temem que seus cérebros estejam se tornando cronicamente dispersos.” (CARR, 2010, p. 15, tradução minha)<sup>88</sup>. E conclui:

[...] o que a internet parece estar fazendo é reduzir minha capacidade de concentração e contemplação. Quer eu esteja online ou não, minha mente agora espera receber informações da maneira como a internet as distribui: em um fluxo de movimento rápido de partículas. Antes eu era um mergulhador no mar de palavras. Agora, deslizo pela superfície como um cara em um Jet Ski.”<sup>89</sup> (CARR, 2010, p. 15, tradução minha).

Esse movimento sem rumo também pode ser visto no sobrecarregamento das nossas agendas, no excesso de tarefas e na constante geração de novas demandas que nos mantêm imersos em atividades físicas e psicológicas, sem descanso. Preenchemos o tempo de tal forma que, sem a pausa, deixamos de percebê-lo e, ao final, apenas notamos erroneamente como ele está mais escasso.

Em um movimento contrário a esse excesso, para Han, o tédio é importante para um “descolar” da superficialidade, uma possibilidade de enfrentá-lo e, assim, começar a perceber o mundo ao nosso redor e a própria interioridade de maneira mais profunda. Se trata de um estado que, embora inquietante, carrega o potencial de estimular a criação de novas formas de pensar e agir. Esse tédio não está relacionado ao “nada”, mas ao vazio – e essa tênue diferença é o que mancha a compreensão e a aceitação contemporânea do tédio, do tempo livre.

Hartmut Rosa (2019) apresenta sua perspectiva sobre a modernidade tardia, destacando que a “estrutura temporal da modernidade [...] converte as experiências de aceleração sempre em seu oposto diametral” (Rosa, 2019, p. 32). Isso significa que, quanto

---

<sup>87</sup> No original: “many say they’re suffering from similar afflictions. The more they use the Web, the more they have to fight to stay focused on long pieces of writing [...]”.

<sup>88</sup> No original: “worry they’re becoming chronic scatterbrains.”

<sup>89</sup> No original: “[...] what the Net seems to be doing is chipping away my capacity for concentration and contemplation. Whether I’m online or not, my mind now expects to take in information the way the Net distributes it: in a swiftly moving stream of particles. Once I was a scuba diver in the sea of words. Now I zip along the surface like a guy on a Jet Ski.”

maior a aceleração do tempo – em termos de transformações sociais, tecnológicas e de estilo de vida, mais as pessoas sentem estagnação ou tédio, os percebendo como algo incômodo e não produtivo. Essa vivência do “tempo” cada vez mais rápida impede uma vivência plena ou dinâmica, mantendo o sujeito em uma rotina de vazio, sem que nada realmente tenha significado profundo, e como Bauman colocou, sempre correndo sobre o gelo fino.

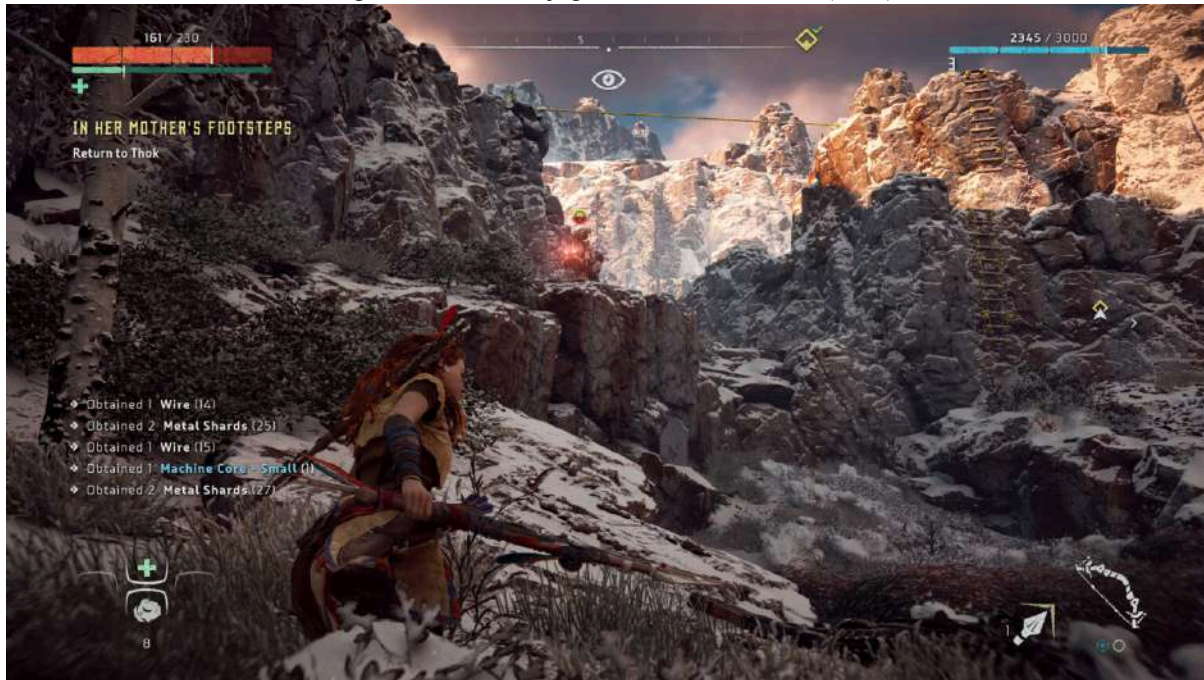
Assim, as pessoas entram em um ciclo de ocupação em que há a noção de que tudo corre, mas parece não sair do lugar; de que o tempo está sempre escasso, improdutivo ou insuficiente. Essa aceleração contínua impõe exigências às quais o sujeito não consegue dar conta, gerando frustração e sensação de fracasso, o que, como observa Han, pode culminar, muitas vezes, em quadros de depressão. “A experiência do *tempo estático* se torna patológica na depressão clínica” (Rosa, 2019, p. 33).

A contemplação, a partir da pausa e do tédio, não é uma fuga do mundo, mas uma forma de ação; nesse sentido, o fazer nada é, sim, fazer. A atenção profunda organiza a percepção e permite que as coisas se manifestem como um gesto expressivo, com potencial transformador. Essa contemplação é, então, essencial para que, por exemplo, uma imagem adquira significado, para que sua experiência se torne expressiva e significativa, ao contrário de apenas um consumo rápido e sem sentido de formas e cores.

Um aspecto importante sobre essa dicotomia explorada por Han está na sua perspectiva generalizada da tecnologia como agravante da aceleração, como outro estímulo condenado do indivíduo do desempenho. Ele menciona que “também atividades como jogos de computador geram uma atenção ampla, mas rasa, que se assemelha à atenção de um animal selvagem” (Han, 2015, p.18). No entanto, ao mesmo tempo que sua crítica é rica em identificar as cadências dessa estrutura contemporânea, é o próprio aprofundamento crítico nas tendências de resistência que balançam características do seu pensamento.

Não há como discordar que os jogos digitais são super estimulantes. Títulos como a série *Call of Duty*, *League of Legends* e *Bloodborne* (2015) deixam claro que os jogos podem carregar narrativas e mecânicas que exigem dos jogadores uma hiperatenção. Isso porque não dependem somente de ter o “controle” sobre as ações básicas do personagem, mas também de gerenciar diversas outras características, como munição, inventário, elementos da diegese, objetos de interação no cenário, perigos ou informações nos mapas e exibidos no *HUD*, além da comunicação com colegas em partidas multiplayer online – tudo isso acontecendo simultaneamente.

Imagem 29 - Cena do jogo Horizon Zero Dawn (2017).



Fonte: Pageflows.<sup>90</sup>

Um exemplo eficiente pode ser visto na captura de tela acima, durante uma partida do jogo *Horizon Zero Dawn* (2017), da Guerrilla Games. A história nos permite jogar e acompanhar Aloy, uma guerreira em uma jornada por um futuro distópico e devastado em busca de verdades sobre seu passado. Enquanto o jogador vaga pelo mundo aberto do jogo, precisa estar constantemente alerta em busca do objetivo principal, realizando tarefas principais e secundárias, evitando inimigos ou criando estratégias para engajar, acompanhando o status dos seus armamentos e munição, itens coletados, posicionamento no mapa, status de vida e energia, etc.

Possivelmente, os poucos momentos de “pausa”, mas não suspensão, nesses jogos, além da tela de “opções iniciais”, são os *loadings* – breves pausas em que as informações sistêmicas e gráficas do jogo estão em carregamento para que o jogo possa “começar”– e, herdados do cinema, as *cutscenes* – cenas não interativas e cinematográficas de jogos digitais, inseridas como introdução, continuidade ou finalização da narrativa do jogo. Ainda assim, reduzir os jogos a esse único estado de atenção fragmentada é não reconhecer a pluralidade de experiências que eles proporcionam, como exploramos no capítulo anterior, a partir das demandas por outras formas de experiências e ainda será explorado no próximo capítulo.

Ao contrário desses exemplos super estimulantes, existem jogos que exigem e proporcionam outros ritmos e tipos de presença, como *Flower* (2019), da Thatgamecompany,

<sup>90</sup> Disponível em: <https://pageflows.com/resources/game-hud/>. Acesso em: 16 abr. 2025.

que consiste na exploração de mundos sem conflitos ou mesmo HUD, onde o jogador controla o vento e interage com diferentes ambientes e flores. Também há jogos, como os que serão abordados na análise deste estudo, que abrem brechas para desafiar a lógica do próprio jogo, permitindo ao jogador, assim como na vida, a ação de “não-jogo” e de “fazer nada”.

Voltando ao texto de Han (2015), a superficialidade encarada pelo indivíduo não se refere somente às interações com o trabalho e as relações sociais, mas ao seu próprio interior, marcado hoje por uma existência superficial e por uma busca incessante por produtividade. Segundo o autor, a “desnarrativização (*Entnarrativisierung*) geral do mundo reforça o sentimento de transitoriedade. Desnuda a vida.” (Han, 2015, p. 24), ou seja, nesse cenário de aceleração constante e pressão por saúde e desempenho, a busca por significado é substituída por um frenesi em direção à conservação da vida e da saúde, sem um propósito maior.

A sociedade entra em um ciclo de produzir, consumir e se manter saudável para produzir mais, consumir mais... sem fim. Essa *vida desnuda*, radicalmente transitória, leva o indivíduo a agir através da hiperatividade, da histeria do trabalho e da produção, gerando novas coerções e fissuras na relação dele com si mesmo e com o mundo. Então, finalmente, o papel se define, “somos ao mesmo tempo prisioneiro e vigia, vítima e agressor. Assim acabamos explorando a nós mesmos” (Han, 2015, p. 25).

Se apoiando em Nietzsche, Han articula a *vita contemplativa*, a estendendo para uma pedagogia do ver, na qual a verdadeira atividade não está em reagir a todos os estímulos, mas na capacidade de resistir à hiperestimulação, buscando uma atenção mais profunda. “Aprender a *ver* significa ‘habituar o olho ao descanso, à paciência, ao deixar-aproximar-se-de-si’, isto é, capacitar o olho a uma atenção profunda e contemplativa, a um olhar demorado e lento” (Han, 2015, p. 28). Essa perspectiva torna mais nítida a posição da passividade presente na positividade, em que, sem resistência, o indivíduo simplesmente reage a todo e qualquer estímulo: não há pausa, não há reflexão, apenas ação.

Por outro lado, o verdadeiro ato ativo está na contemplação, na liberdade da hiperatividade e na capacidade de resistir aos estímulos, tendo a consciência de dizer “não”, o poder de escolher para onde olhar e o que ignorar, sem absorver tudo, mas sabendo o que rejeitar.

Uma virada real para o outro pressupõe a negatividade da interrupção. Só por meio da negatividade do parar interiormente, o sujeito de ação pode dimensionar todo o espaço de contingência que escapa a uma mera atividade. (Han, 2015, p. 29).

Han utiliza duas expressões interessantes que ilustram o “modo de pensar” contemporâneo, tanto o que prejudica quanto o que se apresenta como uma solução para a desaceleração: a *reflexão* (*Nachdenken*) e o *continuar pensando* (*Fortdenken*). Apesar de ambas se referirem ao “pensar”, a *reflexão* possui a potência da suspensão, não dependente da temporalidade do pensamento. Ela transita para todos os lados, livre e em seu próprio ritmo, vagueando por elementos do pensamento sem um fim produtivo. Enquanto o *continuar pensando* implica na continuidade, na dependência de uma progressão, evolução e resultado. Ele está fixo no futuro resultante, impotente de recuperar o tempo, o silêncio e a profundidade, impulsionado pelo progresso e pela eficiência.

Sendo assim, é na suspensão e permissão para a reflexão que o ócio, o tédio, a pausa e o florescer da consciência se encontram, canalizando o potencial transformador da mente e da vida.

### **3.4 NOTA: “NÃO-JOGO” E OUTROS CONDICIONANTES DE RESISTÊNCIA**

Como nota, o conceito de “não-jogo” que se desenvolve nesta pesquisa não opera sob um único sentido, mas o plural de ideias que o compõem é justamente uma característica do próprio fenômeno, que como veremos, será indispensavelmente articulado ao conceito “fazer nada”. Como ponto de partida, é possível observarmos o “não-jogo” como uma postura de recusa, a liberdade do jogador de fugir dos parâmetros narrativos e a sua resistência aos condicionantes do sistema, enquanto o “fazer nada” atua como o seu complemento prático, uma atitude contemplativa que preenche esse espaço negociado que permite ao jogador um estado de *reflexão* através do olhar demorado e de uma recusa aos estímulos, como apresentado por Han.

Em jogos de mundo aberto, existe a possibilidade de explorar um mapa livremente (dentro dos limites extremos da arquitetura espacial do mapa e dos elementos presentes nele), atravessando diferentes estruturas selvagens e urbanas, e interagindo com diferentes formas digitais, como NPCs humanos, animais, criaturas, vegetações, arquitetura e outros. Essa ação de perambular pelo mapa vai além da narrativa do jogo. Apesar da possibilidade se apresentar como uma narrativa independente e totalmente sob o controle do jogador, ela não se configura como a narrativa que determina a evolução da “história principal” e a trajetória do jogador para o “final do jogo”, ou seja, a progressão. Ao sair da estrutura da narrativa – aquela que condiciona o jogador a percorrer um caminho pré-determinado, previsível e repetitivo, como

ir do ponto A ao ponto B em linha reta e dentro de um espaço de tempo definido, o jogador pode contornar e distorcer a ordem narrativa dessa transição, indo do ponto A ao B em um espaço de tempo fragmentado, inconclusivo e, muitas vezes, cruzando outros pontos, como C e D, antes mesmo de alcançar o B.

Essa liberdade é o que caracteriza o “não-jogo”, a não reatividade aos condicionantes sistêmicos do jogo, e principalmente ao objetivo, independentemente de se relacionar ou não com a estrutura narrativa, ou seja, um jogar passivo, e como complemento ao “fazer nada”, que reforça esse ato de presença, de como se “está” no jogo. Alguns títulos que permitem essa experiência são *Red Dead Redemption II* e *Death Stranding*.

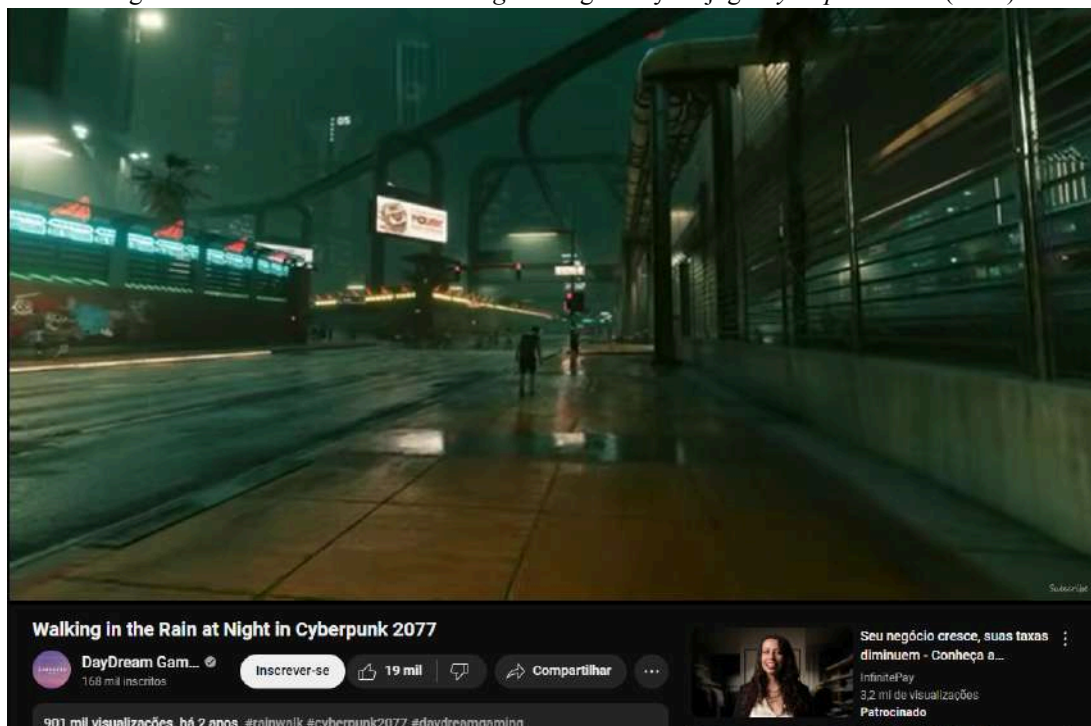
Também, essa mesma experiência pode transcender o controle, a posição ativa do jogador quando este se torna passivo e espectador, ainda sendo um ato de “não-jogo”. No *slow gaming*<sup>91</sup> e o gênero de cinema *machinima*<sup>92</sup>, isso se configura como formas de resistência, constituindo uma nova cultura de meditação por meio das brechas narrativas. Vídeos longos de ambiência e perambulações em jogos de mundos abertos têm emergido como expressão dessa desaceleração, uma resposta à lógica da urgência, abrindo espaço para novas experiências com os jogos. Essa prática também revela a curiosidade e a criatividade dos jogadores ao explorar caminhos alternativos e testar os limites dessas tecnologias. Veremos mais sobre esse tipo de vídeo nas análises do próximo capítulo.

---

<sup>91</sup> *Slow Gaming* é uma mistura de tendência e filosofia da qual não se tem uma origem certa, mas está presente em diversos e diferentes discursos na internet. Enrique Alpañés escreveu no site *El País*: “Esses videogames oferecem caminhadas pela floresta, por um vilarejo deserto ou pela casa dos pais de alguém; eles transformam o jogador em um andarilho digital e também ajudaram a popularizar outros tipos de jogos que, mesmo sem se qualificarem verdadeiramente como simuladores de caminhada, optam por um ritmo mais lento. E é isso que é conhecido como *slow gaming*” (Alpañés, 2023, tradução minha). Apesar da relação com o andarilho, o *Slow Gaming* também se refere à uma forma de processo criativo e da relação do jogador com o jogo em si. No original “These video games offer walks through the woods, a deserted village or somebody’s parents’ house; they turn the player into a digital wanderer and have also help popularized other types of games that, even without truly qualifying as walking simulators, opt for a slower rhythm. And that is what is known as *slow gaming*”.

<sup>92</sup> *Machinima* é um gênero de filme, explorado principalmente por criadores experimentais, que utilizam jogos digitais ou ferramentas de criação de jogos para criar narrativas a partir de captura de tela, mixagens ou desenvolvimento. “Machinima é a mistura de várias plataformas criativas – *filmmaking*, animação e tecnologia de jogos 3D.” (Marino, 2004, p. 1, tradução minha). No original: “Machinima is a mixture of several creative platforms – filmmaking, animation, and 3D game technology.”.

Imagem 30 - Cena do vídeo de *walking* em Night City no jogo *Cyberpunk 2077* (2020).



Fonte: YouTube.<sup>93</sup>

Quando pensamos em “não-jogo” é curioso também como a própria noção do termo que se estabelece aqui já foi provocada em outro momentos e assume outras formas. No artigo *Gamification: Using game design elements in non-gaming contexts* (2011), os autores exploram como a gamificação é o uso de elementos de *videogames* em sistemas que estão fora do contexto dos jogos com a intenção de aprimorar a experiências e também o engajamento do usuário. “[...] na interação humano-computador (HCI): Tentativas de derivar heurísticas para interfaces agradáveis a partir de jogos remontam ao início dos anos 1980.” (Deterding et al., 2011, tradução minha)<sup>94</sup>. No estudo *Research Commentary: Setting a definition, context, and theory-based research agenda for the gamification of non-gaming applications*, se estabelece um aprofundamento sobre a gamificação e a urgência de se criar uma melhor compreensão sobre a mesma, mas fundamentalmente como o “não-jogo” – aqui como elementos lúdicos fora de contexto – está presente nela, e ainda não se aplica única e exclusivamente ao design, mas abrange todos os ambientes, sistemas ou atividades que não sejam concebidas como jogos em si, mas onde elementos de design de jogos sejam introduzidos com intenções de engajamento, influência de comportamento e processamento de informações de usuários. “Gamificação se refere ao uso de elementos de game design em

<sup>93</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=JGTzXj7wbNQ>. Acesso em: 13 mar. 2025.

<sup>94</sup> No original: “[...] in human-computer interaction (HCI): Attempts to derive heuristics for enjoyable interfaces from games reach back to the early 1980s”.

qualquer sistema de contexto não-jogo para aumentar a motivação intrínseca e extrínseca do usuário [...]” (Treiblmaier et al., 2018, tradução minha)<sup>95</sup>.

Vindo do game design, também, em 2005 durante a *GDC - Game Developers Conference* em São Francisco, o ex-presidente da Nintendo, Satoru Iwata, usou o termo ao se referir à aspectos do jogo *Animal Crossing*, no período de desenvolvimento da função *Wi-Fi*<sup>96</sup>, apontando este e outros não-jogos como “uma forma de entretenimento que realmente não tem um vencedor ou mesmo uma conclusão real” (Casamassina, 2005)<sup>97</sup>. Outra manifestação interessante, ainda anterior, sobre esse assunto se fez presente com *SimEarth* (1990), um simulador de vida criado por Will Wright. No jogo existem diferentes modos, um deles chamado de “*Random Planet*” funciona como um *sandbox*, no qual o jogador desenvolve vida em um planeta continuamente, sem qualquer tipo de objetivo conclusivo e obrigatório.

No manual do jogo, porém, *SimEarth: The Living Planet* (1990), documentado por Michael Bremer, há uma seção em que o texto avisa que *SimEarth* “não é ‘exatamente’ um jogo... é o que chamamos de ‘Software de Brinquedo’. Brinquedos, por definição, são mais flexíveis e sem propósitos<sup>98</sup> do que jogos.” (Bremer, 1990, p. 19, tradução minha)<sup>99</sup>, e ele finaliza com a frase: “Então, quando você brincar com *SimEarth* ou qualquer um dos nossos Softwares de Brinquedo, não se limite a tentar “vencer”. Brinque com ele. Experimente. Tente novas coisas. Apenas se divirta.” (Bremer, 1990, p. 19, tradução minha)<sup>100</sup>.

Diante dessa breve exploração, precisamos tomar cuidado com o termo “não-jogo” ou “*non-game*”, para não confundir também com “*non-gamer*”. É fato que isso faz mais sentido no contexto da língua inglesa, mas de qualquer maneira, “não-jogo” como “*non-game*” poderá ser encontrado em diferentes formatos de tradução. Para nós, “não-jogador”, que seria a tradução literal de “*non-gamer*”, poderia ser simplesmente o jogador em posição passiva, ou espectador de um jogo, que como já vimos, pode ser tão ativo quanto passivo na experiência de um jogo através de vídeos ou de estar ao lado de alguém que joga. Assim como também pode indicar alguém que simplesmente não tem nenhuma relação

<sup>95</sup> No original: “Gamification refers to using game-design elements in any non-game system context to increase users’ intrinsic and extrinsic motivation [...]”.

<sup>96</sup> Termo comum para conexão de internet sem fio, derivado de “wireless field” ou “área sem fio”.

<sup>97</sup> No original: “a form of entertainment that really doesn’t have a winner, or even a real conclusion.”

<sup>98</sup> O texto original utiliza o termo “open-ended”, que na tradução literal significa algo sem um encerramento. Para fins de compreensão mais clara, foi traduzido com o termo “sem propósitos”, no sentido de que os brinquedos não possuem um “objetivo final”, um encerramento em si, mas fazer parte de uma experiência contínua.

<sup>99</sup> No original: “isn’t exactly a game... it's what we call a “Software Toy.” Toys, by definition, are more flexible and open-ended than games.

<sup>100</sup> No original: “So when you play with *SimEarth*, or any of our Software Toys, don’t limit yourself to trying to “win.” Play with it. Experiment. Try new things. Just have fun.

com jogos, e que curiosamente é definido por Vicent Díaz Gandasegui no texto *The non-gamer* (2010), como “um movimento contra-cultura em que o indivíduo rejeita a possibilidade de obter entretenimento, informação e valores através de um dos mais importantes canais” (Gandasegui, 2010, p. 2, tradução minha)<sup>101</sup>. De tal forma, “*non-game*” pode ser entendido simplesmente do ponto de vista do lúdico aplicado ao design.

Por fim, seja como for, essa reflexão serve como um reforço principalmente para este texto, de que o “não-jogo” que estamos nos aprofundando se faz mais objetivamente pelo ato de negar às demandas do jogo, através da liberdade de ação dentro dele mesmo, onde a contracultura de Gandasegui é distorcida e transformada nessa rejeição e rebeldia contra o sistema, mas dentro do jogo.

É interessante notar também como essas concepções, e a própria dicotomia no pensamento de Han, cabem para perceber a relação da tecnologia com a sociedade, com os jogos digitais, a evolução tecnológica e a prática do mercado. É possível identificar o *fortdenken* a partir do comportamento do público maravilhado pela tecnologia, explorando a mimética da realidade no virtual, por meio de avatares fotorrealistas e mundos expandidos. A indústria de jogos AAA vem inundando o mercado com catálogos extensos de lançamentos de jogos em uma produção acelerada e doentia.

Os prazos apertados para produções e lançamentos têm causado uma crise chamada de “*crunch*”, uma “ameaça fundamental que pode corroer toda a indústria de dentro para fora” (Thomsen, 2021, tradução minha)<sup>102</sup>. O *crunch* é caracterizado principalmente pelos abusos da indústria sobre os profissionais por meio de longas horas de trabalho e demandas excessivas. Jogos como *Call of Duty*, *Assassin’s Creed* e *FIFA* possuem lançamentos anuais na expectativa de atender uma demanda do mercado que acaba sendo minada pelos incidentes de produção, como *bugs* e *glitches* que necessitam de atualizações constantes após o lançamento, e falta de inovação real, um fluxo frenético de produtividade que representa o indivíduo do desempenho em escala corporativa.

A Ubisoft, por exemplo, é uma das maiores empresas de jogos digitais e é constantemente alvo de críticas relacionadas aos seus principais títulos, tal como *Assassin’s Creed*, que entram no mercado como novidade, mas possuem os mesmos esquemas de jogabilidade, sendo apenas maquiados por uma nova “narrativa”. “[...] você pode dizer

---

<sup>101</sup> No original: “a counter-cultural movement in which the individual rejects the possibility of obtaining entertainment, information and values through one of the most important channels.”.

<sup>102</sup> No original: “a fundamental threat that could corrode the entire industry from the inside out”.

quando está jogando um jogo de mundo aberto da Ubisoft, por exemplo, pois muitos deles possuem sistema similares” (MasterAssassin, 2023, tradução minha)<sup>103</sup>.

O mercado *AAA* opera sob uma lógica de aceleração e produtividade extrema, como vimos nos capítulos anteriores, tanto para desenvolvedores quanto para jogadores. Estes, muitas vezes, são atraídos por mecânicas como *season pass* ou eventos temporários, que criam um sentimento constante de urgência, além de promoverem uma mentalidade de consumo contínuo que ignora e exclui a possibilidade de uma relação diferente com o jogo.

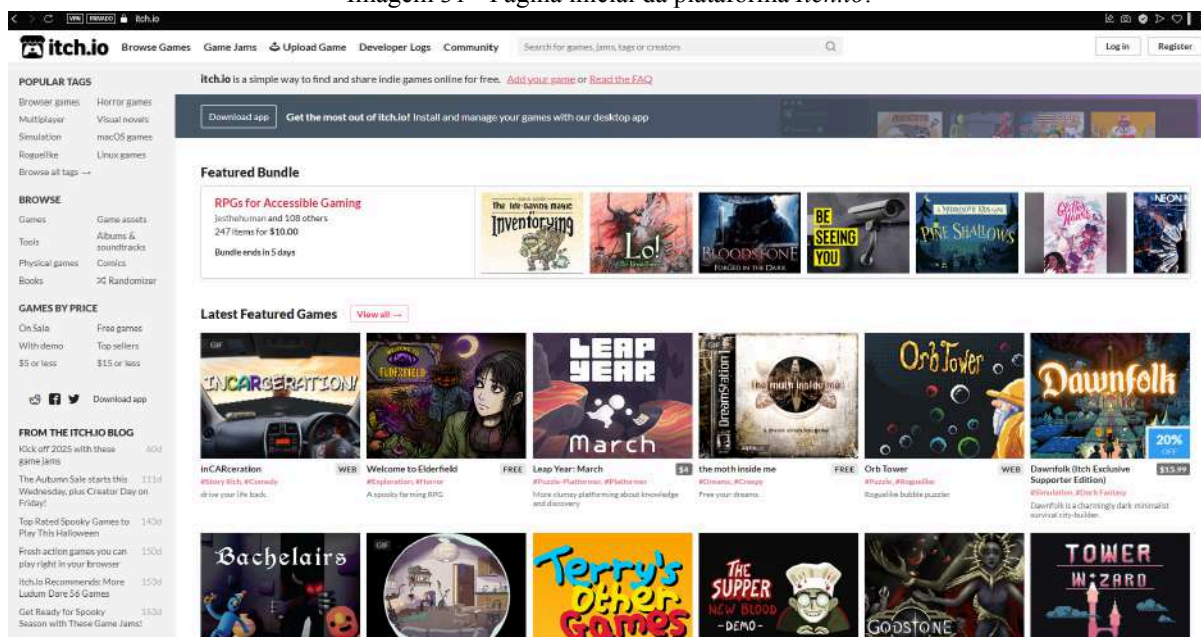
Nos últimos anos, o próprio mercado e suas frustrações acabaram criando uma subcultura que dialoga diretamente com o *nachdenken*, especialmente quando colocado na perspectiva dessa comparação. Jogos como *Flower*, *Journey* e *Shadow of the Colossus* (2005), embora ainda preservem qualidades tradicionais, oferecem ferramentas e intenções para que os jogadores explorem seus universos sem pressa e sem a pressão do agir constante, proporcionando um envolvimento mais subjetivo e potencialmente meditativo, características que serão melhor discutidas e exploradas nos próximos capítulos.

Ao observar a própria indústria em si, se nota a insurgência de plataformas alternativas às grandes corporações, como o site *Itch.io*, que demonstram a busca pela desaceleração do próprio processo de criação de jogos dentro da indústria. Essa plataforma surge como uma iniciativa de desenvolvedores interessados em criar um espaço mais democrático para a produção e o compartilhamento de projetos – sejam eles digitais, analógicos, literários ou de outras formas artísticas, acolhendo tanto profissionais quanto amadores.

O *Itch.io* permite que cada criador defina suas próprias regras de distribuição e precificação, funcionando como um espaço comunitário e autônomo. Essa liberdade de comércio e desenvolvimento favorece a criação de jogos que proporcionam outros tipos de experiências aos jogadores, muitas vezes com caráter mais poético, narrativo ou mesmo experimental.

---

<sup>103</sup> No original: “[...] you can tell when you’re playing an Ubisoft open-world game, for example, because a lot of them have similar systems.” Transcrição do vídeo “*Ubisoft has a Creativity Problem*” do canal “*MasterAssassin*” na plataforma YouTube. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=7bTca9\\_Pnmk](https://www.youtube.com/watch?v=7bTca9_Pnmk). Acesso em: 13 mar. 2015.

Imagem 31 - Página inicial da plataforma *Itch.io*.

Fonte: Itch.io.<sup>104</sup>

Diferente dos jogos que compõem o corpus desta pesquisa – mas igualmente relevantes – existe, há alguns anos, um subgênero delineado de jogos criados com temáticas e mecanismos que buscam proporcionar momentos de “relaxamento” e desaceleração. Esses jogos, conhecidos como “*cozy games*”, ou “jogos aconchegantes”, são, em sua maioria, produções independentes – desenvolvidos por uma ou poucas pessoas – e herdaram suas principais características de clássicos como *Harvest Moon* (1996), da Nintendo, e posteriormente *Animal Crossing* (2001). Esses jogos apresentam personagens adultos, compostos de temáticas infantis e animais antropomórficos, e trazem eventos cotidianos relacionados à agricultura, cultivo, criação e socialização.

A estética do Cozy é bastante inconfundível: as cores são brilhantes e/ou pastéis, as formas são arredondadas, os personagens são adoráveis (mesmo que sejam monstros, fantasmas ou outras criaturas que tradicionalmente não associamos à fofura), a música é suave, positiva e animada. Há outros elementos de design também: não há sustos, eventos cronometrados ou competitividade; e o fracasso, mesmo que esteja presente, não é doloroso. Esses títulos nos permitem passar horas em atividades que são repetitivas, mundanas, talvez até aparentemente entediadas [...]. (Waszkiewicz, Tymińska, 2024, p. 8, tradução minha)<sup>105</sup>.

<sup>104</sup> Disponível em: <<https://itch.io/>>. Acesso em: 13 mar. 2025.

<sup>105</sup> No original: “Cozy aesthetics are quite unmistakable: the colors are bright and/or pastel, the shapes are round, the characters are adorable (even if they are monsters, ghosts, or other creatures that we traditionally do not associate with cuteness), the music is soft, positive, and upbeat. There are other elements of design too: there are no jump scares, timed events, or competitiveness; and failure, even if it is present, does not sting. These titles allow us to sink hours into activities that are repetitive, mundane, maybe even seemingly boring [...]”.

Dentro das diferentes conceituações, inclusive fora do meio acadêmico, sobre o que são *cozy games*, uma publicação no site Lost Garden, dedicado aos estudos sobre *game design*, destaca uma característica interessante: “jogos cozy usam *sinais* estéticos poderosos para dizer aos jogadores que eles estão em um ambiente de *baixo estresse*, de abundância e segurança [...]”<sup>106</sup> (Cook et al., 2018). Esses jogos:

[...] dão aos jogadores espaço para lidar com a manutenção e o crescimento emocional e social [...] não precisam se preocupar com as provações imediatas e de alto estresse da mera sobrevivência e, em vez disso, podem dedicar sua atenção ao trabalho delicado de se tornar uma pessoa melhor. (Cook et al., 2018, tradução minha).<sup>107</sup>

Novamente dialogando com a colocação de Han, o próprio campo do *game design* vem buscando alternativas que rompem com as características comuns e, de certo modo, comerciais, atingindo um espaço *indie* com propostas que visam experiências que rompem com a aceleração da vida real, em busca de um “lugar” onde as regras externas não se apliquem. Uma fala do artista de jogos Alexandre Stroukoff aparece em uma publicação da GamesIndustry.biz sobre *cozy games*:

As pessoas ficam depressivas e precisam relaxar. Isso sempre existiu nos jogos, mas era uma ideia menos comercializável no passado. Agora, reconhecemos que essa é uma parte importante dos jogos. (Campbell, 2022, tradução minha).<sup>108</sup>

Essa visão de Stroukoff sobre o mercado de jogos abre possibilidades de reflexões sobre o que as pessoas têm buscado nos jogos e, principalmente, se essas experiências são um mero refúgio ou uma fuga da realidade conturbada e acelerada que vivemos, justamente uma das questões cruciais desta pesquisa e que será explorada no próximo capítulo.

Sobre essa possível perspectiva contemplativa dos jogos e ainda dialogando com a irracionalidade da arte, o *game designer* Frank Lantz aborda duas diferentes linguagens existentes nos jogos, a partir da ideia do jogo como obra de arte.

---

<sup>106</sup> No original: “Cozy games use strong aesthetic signals that tell players they are in a low stress environment full of abundance and safety”.

<sup>107</sup> No original: “Cozy games give players space to deal with emotional and social maintenance and growth. Players don’t need to worry about the high stress, immediate trials of mere survival and can instead put their attention towards the delicate work of becoming a better person.”

<sup>108</sup> No original: “People get depressed, and they need to relax. This has always existed in gaming, but it was a less marketable idea in the past. Now, we recognize that it’s an important part of playing games.”

De um lado você tem *Pensamento, Intelecto e Racionalidade*; do outro, *Sentimento, Emoção e Intuição*. Do lado esquerdo, o reino da ciência e lógica, do lado direito, o reino da arte e moralidade. Um lado é o domínio da redução, explicação, medida e verdade objetiva. O outro, o domínio da irredutibilidade, do inexplicável, do imensurável e da verdade subjetiva. (Lantz, 2023, tradução minha).<sup>109</sup>

Assim, apesar de serem formas estéticas, como a pintura, a poesia e a música, os jogos possuem verdades objetivas internas que os tornam únicos. Em um jogo, podemos vencer ou perder com base em regras rígidas e claras; existem sistemas lógicos e estruturas mecânicas que podem ser analisadas, testadas e melhoradas. “Uma das coisas que fazem os jogos um tipo bem diferente de forma estética é que eles têm a verdade objetiva em si” (Lantz, 2023, tradução minha)<sup>110</sup>.

Porém, também existe uma relação emocional e inexplicável com o jogo, na qual não há razões que justifiquem certos elementos do jogo nem a forma como reagimos a eles. Em *The Last of Us* (2013), o personagem Joel, contratado para levar Ellie até o hospital onde está o grupo chamado Vagalumes, acaba se rebelando e fugindo com a garota. Sua reação é emocional, assim como a reação que se busca causar no espectador ao expor um personagem, cujo carisma foi desenvolvido ao longo do jogo, ao perigo. No entanto, não há como sistematizar a decisão de Joel; é algo que se sente, não há uma fórmula matemática que a justifique. O evento acontece, e o jogador sente, e esse sentimento é a verdade.

Ainda observando esse lado emocional, é possível identificar momentos “improdutivos” no jogo que, mesmo limitado – não sendo um jogo de mundo aberto –, permitem que o jogador pare e simplesmente veja e ouça o ambiente, interagindo esporadicamente com Ellie, que conta piadas para Joel, ou observando animais, como girafas, atravessando a cidade. Esses não são momentos úteis ou lógicos, mas são essenciais, pois nos fazem sentir e engajar com o jogo. Essa verdade subjetiva é o que permite ao jogador sair da ação linear e da verdade objetiva, para experimentar a pausa – poder respirar, sentir e pensar.

---

<sup>109</sup> No original: “On one side you have Thought, Intellect, and Rationality; on the other, Feeling, Emotion, and Intuition. On the left side, the realm of science and logic, on the right side, the realm of art and morality. One side is the domain of reducing, explaining, measuring, and objective truth. The other, the domain of the irreducible, the inexplicable, the immeasurable, and subjective truth.”

<sup>110</sup> No original: “One of the things that makes games a very different kind of aesthetic form is that they have objective truth in them.”

[...] que arte tem o poder de capturar e expressar verdades sublimes, mesmo que, ao fazer isso, a obra de arte seja arrancada do fluxo da vida, suspensa além da cadeia de eventos que é a fonte do significado comum, e se torne estranha. (Lantz, 2023, tradução minha).<sup>111</sup>

A partir daqui, é possível refletir, junto com Han, que assim como se “não tivéssemos a potência de não fazer nada, incorreremos numa hiperatividade fatal” (Han, 2015, p. 30), se os jogos fossem apenas sistêmicos, ficaríamos presos a regras rígidas e ações repetitivas, frenéticas e sem espaço para a pausa, o que também seria um dispositivo para o caos e a ansiedade. A dicotomia da verdade dos jogos permite que eles assumam uma função que vai além do entretenimento e da competição; eles podem operar como refúgios temporários da lógica produtiva contemporânea e, também, como potência emocional e estética, onde a contemplação se torna parte essencial da experiência.

O jogo acaba ganhando contornos ritualísticos, funcionando como uma pausa no tempo da vida real e promovendo a transposição do jogador em um tempo outro, qualitativo. Nesse tempo, a experiência nessa outra realidade torna-se mais relevante do que a externa. São momentos que desafiam a lógica da performance e convidam o jogador à presença, ao “fazer nada” que coexiste na brecha gerada pela resistência e permite uma outra forma de atenção, à integralidade no virtual, mesmo que sem um progresso mensurável e produtivo.

Esse contato com a verdade subjetiva possibilita que os jogos se tornem um espaço para a contemplação, em oposição ao paradigma da eficiência, da produtividade e da superação constante. Paradoxalmente, se configuram como um lugar de *inatividade ativa* – onde o fazer está orientado pelo sentir, não pelo produzir – “fazer nada” – resgatando, assim, o espírito lúdico que Huizinga aponta como essência do ser humano.

---

<sup>111</sup> No original: “[...] art has the power to capture and express sublime truths, even if, in doing so, the work of art is plucked out of the flow of life, suspended beyond the chain of events that is the source of ordinary meaning, and made strange.”

#### 4 ANÁLISE DOS MUNDOS SUSPENSOS: A RESISTÊNCIA EM *RED DEAD REDEMPTION II* E *CYBERPUNK 2077*

Após estabelecermos um panorama do mercado de jogos e explorarmos as bases teóricas do jogo a partir de Huizinga (2019) e Caillois (2017), entendendo que ele está além do entretenimento, mas pode proporcionar experiências únicas, torna-se possível adentrar ao núcleo desta investigação: a análise de como alguns jogos podem funcionar como espaços complexos de contemplação e resistência em meio à sociedade contemporânea, marcada pela aceleração e pela lógica da produtividade e desempenho, exploradas por Han.

Essa tensão intrínseca entre o jogo como produto da sociedade contemporânea e sua potência enquanto ferramenta de resistência é um fator determinante na escolha dos jogos aos quais me debruço neste estudo. Tanto *Red Dead Redemption II (RDR2)* quanto *Cyberpunk 2077 (CP2077)* são produções de grande escala (AAA), marcadas por narrativas complexas e frequentemente violentas, que guiam o desenvolvimento do personagem e do universo lúdico por meio de missões principais e secundárias.

Em ambas as obras, há um apelo forte ao engajamento constante. Nesses jogos, a própria relação do jogador com o jogo reflete a perspectiva do desempenho, que acaba mascarando as possíveis frustrações da experiência como uma forma de “prazer”. Preciso apontar que, mesmo quando comparamos esses jogos com, por exemplo, filmes de ação, a relação com o filme permite uma consciência maior sobre as emoções despertadas devido à passividade. No jogo, o estresse de monitorar status enquanto a ação acontece pode impedir que o jogador consiga experimentar uma emoção genuína sobre o evento do qual está participando, mantendo seu foco apenas no desempenho da ação e eliminando outras possíveis relações com o evento como um todo.

Reforço que, do meu ponto de vista, o tempo de duração de uma experiência não é o que determina se ela vai ser absorvida pelo jogador ou não, mas sim as distrações que incidem sobre esse tempo, as quais podem borrar a experiência. Discorro aqui sobre essa questão porque ela está diretamente relacionada à hiperatenção descrita por Han (2015), que, nesse cenário, impede que o jogador tenha uma relação plena, mesmo nas microrrelações de cada etapa ou momento do jogo, uma vez que o jogador precisa fragmentar sua atenção para dar conta do que está acontecendo. Uma forma de ilustrar isso seria comparar um evento de caça no jogo com a experiência no cinema. Um espectador tem um contato mais direto com o personagem e a possibilidade de empatia com suas emoções, com o ambiente (mesmo que determinado pelo enquadramento), podendo assim ter a liberdade de vagar a atenção ou

mesmo se abstrair. Quando o mesmo cenário é visto em um jogo como *RDR2*, a necessidade de monitorar o mapa, munição e outros itens enquanto o ato da caça acontece, pode colocar o jogador em um estado de estresse no qual ele ignora o ambiente, as emoções do personagem e todos os demais elementos sensoriais enquanto vaga sua atenção ao objetivo, agora principal, e o recurso necessário.

Um exemplo de jogo que ligeiramente subverte isso é *Hellblade: Senua's Sacrifice*, que além de não possuir um menu, não possui HUD, permitindo ao jogador ter um contato mais direto com a personagem e a ambientação do jogo, dependendo de uma entrega mais íntima a empatia da personagem, como se pondo no lugar dela dentro do mundo simulado. Ou seja, em momentos como o mencionado, nos jogos, a tensão é frequentemente desviada para uma ansiedade de performance, e não na experiência do drama da sobrevivência.

Esse engajamento constante está presente em diversos aspectos, como o design iconográfico exibido constantemente na tela, indicando diversos *status* que precisam ser monitorados em tempo real – entre eles, barra de vida, munição, mapa e outros indicadores. A progressão do personagem ocorre por meio do aprimoramento de habilidades, que ficam disponíveis à medida que ele realiza missões, obtém sucesso em confrontos e executa atividades diversas.

Porém, para além da estrutura progressiva, ambos os jogos compartilham uma característica crucial para esta análise: a arquitetura de mundo aberto. Essa estrutura confere ao jogador a possibilidade de, a qualquer momento (majoritariamente), se desvincular das narrativas e objetivos programados, optando por simplesmente vagar ou estar pelo mundo virtual, interagir com o ambiente e seus habitantes não-jogáveis (NPCs) de forma livre e descompromissada, ou até mesmo fazer nada. É precisamente essa possibilidade de negar a lógica da progressão que abre espaço para as experiências de pausa, a exploração não-utilitária e a contemplação que constituem o cerne desta investigação, e que está em contraste com a lógica do desempenho, a partir das discussões de Han (2015), na qual essa pausa se torna cada vez mais rara e subvertida.

Antes de adentrar propriamente à análise, cabe destacar que *RDR2* parece apresentar uma tendência estética mais propícia para proporcionar o tipo de experiência que estou buscando identificar nesta discussão, uma vez que consegue ir além da ação e permitir um contato com uma natureza selvagem simulada, de forma lenta e quase contemplativa por si só. Isso se dá por causa de diferentes características, como a emulação da natureza selvagem sem intervenção urbana, do período pré-industrial, do próprio personagem movido por um ritmo

de vida voltado para a caça, para o cultivo e o imaginário de uma vida sem as pressões da tecnologia e da hiperurbanização.

No entanto, é errado pensar que as qualidades da natureza e outras características citadas são o que proporcionam a pausa e a contemplatividade como a resistência observada nesta pesquisa. Essa experiência transcende tanto a beleza óbvia quanto o senso comum do espaço contemplativo. A experiência em questão é determinada por diversos elementos que compõem, em conjunto, momentos oportunos para um outro tipo de atenção, enquanto o jogador está imerso no jogo.

Esse outro tipo de atenção é um ato de contemplação que será explorado durante as análises a seguir, em diálogo com a noção de atenção profunda, mencionada por Han (2015), como uma contraposição à hiperatenção fragmentada da sociedade do cansaço. Por mais que o jogo possua sua artificialidade e variados tempos de permanência, é a soma das experiências de uma atenção semelhante à atenção profunda que permite ao jogador encontrar cada vez mais intimidade com o refúgio dentro do ambiente digital. Tal como Han destaca o “treino do olhar”, no espaço digital, ele se faz a partir da repetição, curiosidade, monotonia e do tédio, não só do estado de espírito do jogador e sua relação com o jogo, mas dessa mesma repetição em espaços encontrados e revisitados dentro do próprio jogo, sem intenção produtiva.

A partir disso, *CP2077* foi selecionado justamente para explorar uma perspectiva mais abrangente da potência contemplativa que um jogo pode oferecer, mesmo em contextos aparentemente adversos a essa experiência. Diferente de *RDR2*, não há aqui a presença da natureza selvagem, do silêncio ou de qualquer beleza tradicionalmente associada ao bucólico ou ao sublime. Pelo contrário: o jogo insere o jogador em um futuro distópico e hiper tecnológico, marcado por uma estética do excesso – de cores, prédios, degradação, pessoas, lixo, vozes, veículos e do ritmo frenético.

Com isso em mente, alguns pontos centrais da discussão de Byung-Chul Han em *Sociedade do Cansaço* (2015) serão tratados com maior ênfase, contrastando-os com características dos jogos em busca de características que, neles, proporcionem essas pausas possíveis e, principalmente, sirvam como uma maneira de resistir às demandas da sociedade contemporânea.

A análise se inicia pela exploração dos espaços e do isolamento, em uma busca por refúgios de contemplação perdidos na contemporaneidade, identificados aqui por meio do tédio e de uma atenção profunda – a “atenção profunda” argumentada por Han servirá como um conceito fundamental para compreendermos um tipo de atenção possível com essas experiências em jogos digitais, que não necessariamente se iguala ao que Han descreve, mas

tem seus caminhos e efeitos aproximados a fim de representar uma forma de *estar* no mundo simulado que também desafia os aspectos da sociedade do cansaço.

Assim, com a liberdade de vagar sem caminhos pré-determinados, abre-se a possibilidade de uma experiência que anula as demandas imediatas e promove um diálogo imersivo entre o indivíduo e o espaço ressignificado.

A partir de eventos pontuais, observo também, tendo por base cenas e diálogos, como a complexidade narrativa de certos personagens (NPCs) pode incentivar uma relação mais aberta e lenta, provocando a atenção do jogador para uma conexão profunda, em contraponto à superficialidade das relações na vida real, regidas pelo excesso de positividade e pela lógica da produtividade. Estes dois primeiros momentos debruçam-se sobre a busca de uma subversão ativa à sociedade do cansaço.

Por fim, para ir além da agência direta do jogador, analiso a tendência dos vídeos de *walking* no YouTube. Caracterizados por longas durações e pela ausência de narrativas guiadas, esses registros de ambientes virtuais e sua ambiência *natural* – como a chuva em *Cyberpunk 2077* ou as paisagens de *Assassin's Creed: Odyssey* – revelam uma busca pela experiência do jogo sem necessariamente “jogar”, oferecendo momentos de maior passividade e contemplação. Nesse contexto, a figura do *flâneur* de Walter Benjamin é transposta aqui para a *ciber-flânerie*: o espectador torna-se um observador que transita pela multidão e pela paisagem digital protegido pela tela, tal como o passeante das galerias parisienses. Esses vídeos não oferecem apenas abstração e relaxamento, mas manifestam uma nova forma de habitar o mundo virtual dos jogos: uma resistência passiva na qual o olhar demorado substitui a ação, permitindo ao sujeito existir no espaço sem o potencial de intervenção do algoritmo do jogo.

#### **4.1 O MUNDO SIMULADO É UM NOVO ESPAÇO DE FUGA**

Para reforçar o caminho das análises a seguir, é importante ter em mente que observar esses possíveis momentos em que a lógica da produtividade pode ser subvertida no jogo são baseadas em experiências subjetivas, ou seja, as análises seguem um caminho empírico de investigação e aprofundamento. Porém, em determinados pontos, ao longo das análises, poderão ser apresentados relatos de outros jogadores, a partir de uma investigação da seção de comentários de vídeos de *gameplay* na plataforma Youtube, que podem aprofundar ou reforçar a experiência discutida. O objetivo não é criar um senso comum de como essas

experiências se estabelecem, mas buscar por relatos que possam criar diálogos com o que será apresentado ou até mesmo contrapontos, ou novas perspectivas para reflexão.

A análise organiza-se sob um viés reflexivo dividido em três momentos: imersão (contextualização do tópico analisado), exploração (análise de mecânicas e design) e ressignificação (identificação do potencial subversivo). Entretanto, de modo algum essa estrutura de análise se faz imutável, mas são aspectos que estarão presentes; a própria experiência de pausa que se busca alcançar através dessas ressignificações não pode ser classificada como universal, pois depende de como o jogador/espectador se coloca dentro do universo virtual e como ele está vulnerável para se permitir um descompromisso com a agenda do jogo. Assim, começaremos observando aspectos mais óbvios e concretos, como a estética e arquitetura do universo desses jogos, partindo então para os demais tópicos.

#### 4.1.1 Na natureza selvagem de *RDR2*

*Red Dead Redemption II* leva o jogador para um mundo que, embora ambientado no final do século XIX – um período de transição para a modernidade industrial, pode funcionar como um refúgio *natural*<sup>112</sup> para o jogador contemporâneo. No jogo, o jogador vive como Arthur Morgan, um *cowboy* norte-americano que luta diariamente para ajudar o seu grupo a encontrar um novo lugar para chamar de lar e prosperar.

O jogo, em terceira pessoa, possui uma história principal, em que a progressão por meio de missões guia o personagem até seu final dramático, enquanto histórias paralelas ficam disponíveis em missões constantes que permitem ao jogador conhecer mais sobre o personagem, outros NPCs, as diferentes regiões e outras características que compõem o plano de fundo do jogo. Além do *menu* tradicional com informações sobre o jogo, personagem, mapa e outros acessos a configurações, o jogador também pode acessar inventários de recursos coletados, além de documentos colecionáveis – que não podem ou não influenciar a progressão do personagem ou da história. No *HUD*, em tempo real, o jogador pode se guiar através de um mini-mapa e ter acesso a informações como munição e botões de atalhos para ações como laçar, mirar, conversar, etc.

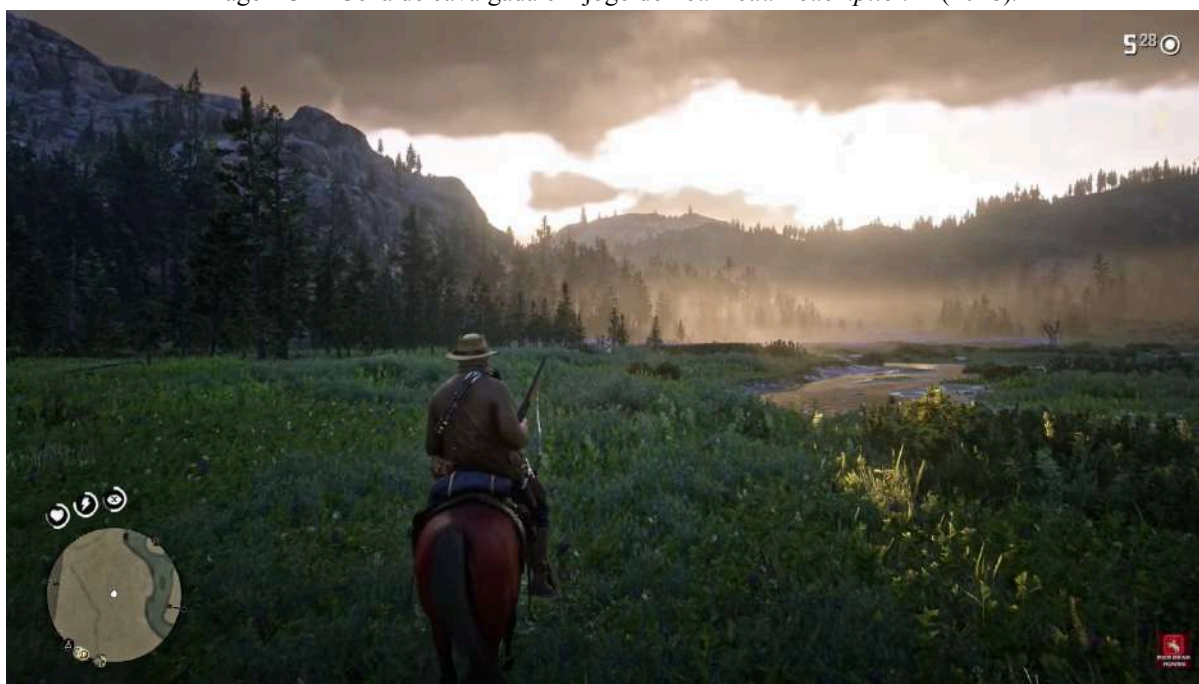
---

<sup>112</sup> A referência ao natural é colocada para apontar ambientes de natureza escassos para o sujeito contemporâneo, mas que existia em abundância para gerações passadas e é reproduzido digitalmente no jogo, como áreas de ampla fauna e flora com fácil acessibilidade.

O que buscamos observar, neste momento, é como o ambiente, especificamente a natureza, é simulado no jogo. É possível identificar o esforço para reproduzir um ambiente que parece “realmente vivo” e autônomo. Para além da semelhança visual, dentro dos limites da tecnologia do jogo, mas que pode ser aprimorada até beirar o fotorrealismo por meio de modificações disponíveis na versão de PC, existe toda uma programação meticulosa para a simulação da natureza selvagem, dos ritmos lentos da vida rural e das atividades que exigem paciência e observação.

Ao sair das narrativas e explorar o mundo aberto, o jogador pode desempenhar variadas atividades que são centrais e definem experiências mais lentas, como a pesca, que exige paciência e observação atenta dos movimentos da água, a caça, que frequentemente envolve seguir rastros lentamente, esperar em silêncio e estudar o comportamento do animal, ou simplesmente observar florestas e montanhas, a passagem do tempo, as mudanças climáticas e o comportamento da fauna simulada<sup>113</sup>. Abaixo (Imagem 32), o jogador caminha por um campo enquanto é possível observar a passagem do tempo durante o pôr do sol e a iluminação muda drasticamente a paisagem.

Imagem 32 - Cena de cavalgada em jogo de *Red Dead Redemption II* (2018).



Fonte: YouTube<sup>114</sup>.

<sup>113</sup> É interessante notar que o próprio jogo força um comportamento mais contido, enquanto diversas obras de mesmo porte possuem atalhos para acelerar momentos não jogáveis, animações, como o preparo e movimento para lançar uma isca durante a pesca ou a esfolação de uma caça. Em *RDR2*, o jogador é forçado repetidamente a testemunhar essas ações.

<sup>114</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=p-zoVkyPs3s>>. Acesso em: 02 jun. 2025.

Estas atividades poderiam ser vistas como “perda de tempo” sob a ótica da produtividade – pois não necessariamente impulsionam a progressão principal ou geram recompensas tangíveis (no jogo) imediatas. Porém, essa postura reflete uma recusa momentânea da “violência da positividade” – e da própria violência no jogo –, em que não há interesse no que é possível conquistar, no que está disponível ou é otimizável, tal como o próprio sujeito do desempenho. O jogador se permite anular o fracasso, tomando cada experiência como única, contínua, repetitiva e sem demandas. Aqui, a satisfação do jogador não está na eficiência ou no resultado imediato, sequer mesmo a longo prazo, mas existe na própria experiência do processo lento e potencialmente mais imersivo e abstraído.

A natureza em *RDR2* se torna um palco para a simulação da fuga perdida. Apresenta-se como um vasto e relativamente tranquilo espaço – embora existam perigos pontuais, uma vez que o personagem está no meio da natureza e, eventualmente, precisa lidar com predadores e bandidos. Neste espaço, permite-se a desconexão não apenas da ação, mas também, de forma consciente, das demandas da narrativa programada e, por extensão, das demandas do mundo real.

Esse espaço simulado oferece uma forma de alteridade, uma resistência ao controle absoluto que a sociedade do desempenho busca exercer por meio da tecnologia. Exige adaptação, observação e paciência diante das coisas. Existem atalhos e *cheats*<sup>115</sup>, mas a experiência honesta e completa do jogo não permite acelerar o tempo, quebrar regras da física (considerando a semelhança possível dentro da programação do artefato), conjurar animais ou objetos à força, nem evitar eventos climáticos. Também é interessante como, apesar de todo o design do jogo parecer ser criado para apreciação, ele está constantemente entregando situações que rompem com essa intenção como norteadora, pois exceto em locais inóspitos, o eventual encontro com estímulos é inevitável. No artigo *Ligering Pacience* do site Rhizome, o autor Nicholas O’Brien discute sobre esse aspecto a partir da sua experiência com *RDR2*:

---

<sup>115</sup> *Cheats* é como são conhecidos alguns tipos de trapaças em jogos digitais, normalmente possíveis através de códigos, bugs, modificações ou alterações em arquivos do jogo para manipular alguma característica ou elemento de forma diferente à programação original.

Eu sempre me incomodei com a forma que o jogo me interrompia. Montado no meu cavalo, eu queria admirar as paisagens deslumbrantes do sudoeste simulado e observar as nuvens brancas pairando sobre o vasto céu. Os designers – ou pelo menos alguns deles – claramente queriam que eu contemplasse esse esplendor virtual, como quem medita diante de uma pintura de Thomas Moran ou Albert Bierstadt. No entanto, a IA do jogo interferia constantemente, invocando pumas ou coiotes, furtivos ou bandidos de estrada, para arruinar meu momento de tranquilidade [...] os jogos interrompem abruptamente o foco em seus gráficos imersivos para insistir que o jogador tome uma ação. O ambiente é apresentado apenas para consumo distraído, não para contemplação. Em vez de recompensar o jogador por se envolver com a beleza do ambiente do jogo, os jogos punem o jogador se ele se desviar do objetivo principal. (O'Brien, 2013, tradução minha).<sup>116</sup>

Esse relato de O'Brien nos permite também refletir brevemente sobre a intenção do design e a possibilidade de que esses “estímulos à pausa” sejam propositais em jogos de mundo aberto. No caso de *RDR2* e *CP2077*, é notável como apesar da sua complexidade e dimensão, esses estímulos são constantemente minados pelas demandas que o código cria. Em *CP2077* não existem animais selvagens, mas quando se “para” no meio da cidade, há o risco de ser atacado por gangues e eventuais conflitos que acontecem muito próximo e podem ser uma ameaça, como um alarme para despertar o jogador e o recolocar na ação.

Porém, observo um esforço paradoxal do design desses jogos ao parecerem inserir a possibilidade de um tempo contemplativo, mas errôneo, ao inserir “*ester eggs*<sup>117</sup>” que, em muitos casos, são encontrados apenas dentro desses momentos de abstração, sendo esse um dos muitos motivos pelos quais esses segredos são difíceis de se encontrar (existem também jogadores que dedicam horas de jogo com a atenção voltada única e exclusivamente para uma exploração detalhada em busca desses segredos). Contudo, o ponto desta reflexão não é definir se a intenção desses estímulos é definitiva ou não, mas observarmos como jogos como esses, apesar de apresentarem tantas oportunidades, mantêm o seu foco em criar dinâmicas para ações constantes, ou seja, evitar que o jogador fique entediado.

De qualquer maneira, o jogo ainda possui recursos que tentam convidar o jogador a adotar uma postura passiva e contemplativa, mesmo que momentânea – uma forma de também dinamizar o ritmo, a “se demorar” ao observar um animal bebendo água no rio, um

---

<sup>116</sup> No original: “I was always bothered by the way the game would interrupt me. Atop my horse, I'd want to admire the stunning vistas of the simulated Southwest and watch the cotton-tuft clouds hovering above big-sky country. The designers—or at least some of them—clearly wanted me to gaze upon this virtual splendor, just as one would meditate on a painting by Thomas Moran or Albert Bierstadt. However, the game's AI would continually interfere, summoning cougars or coyotes, escaped convicts or roadside bandits, to ruin my perfectly good respite [...] games abruptly breaks the focus on their immersive graphics in order to insist that the player take action. The environment is presented only for the sake of distracted consumption, not for contemplation. Instead of rewarding a player for becoming invested in the beauty of the game environment, games punish the player if they deviate from the primary goal at hand.”

<sup>117</sup> Termo para referenciar segredos, referências, informações, homenagens e outros elementos “extras” escondidos no jogo.

pássaro voando ou mesmo como a luz do sol transforma uma paisagem conforme o tempo passa. Também há momentos, como brevemente mencionados anteriormente em nota de rodapé (113), em que o design do jogo impõe uma “negatividade” ao jogador – mesmo que ainda exigindo uma ação, como quando Arthur tem que desmontar do cavalo, se agachar, esfolar o animal (sem *looting*<sup>118</sup> instantâneo) enrolar a pele e carregá-la até a sela.

De certo modo, esse e outros eventos como a dificuldade em andar na neve, o cavalo e o personagem se cansarem, são elementos de “cansaço físico” que paradoxal e potencialmente oferecem outra perspectiva para o “cansaço mental” do jogador, devolvendo o peso e a duração às coisas, ofuscando a transitoriedade da vida desnuda. É como o peso do mundo virtual que resiste à vontade de aceleração.

Abaixo (Imagem 33), o personagem Arthur está sentado em uma barraca em frente a uma fogueira. Não existe um limite de tempo para essa ação, ela pode ser iniciada e finalizada apenas quando o jogador desejar. Do lado de fora, é possível observar a noite, que conforme o tempo passar, vai se tornar dia e assim por diante. Nessa mesma perspectiva, é possível ver também animais e pessoas em trânsito.

Imagem 33 - Arthur acampando em *Red Dead Redemption II* (2018).



Fonte: The Gamer<sup>119</sup>.

Por meio dessas características, o jogo oferece um espaço fantástico e a possibilidade de retornar a um estado em que a conexão com o ambiente natural e a experiência de uma

<sup>118</sup> *Looting* é a ação de coletar itens em jogos, sejam úteis ou não, como armas, equipamentos, moedas, aprimoramentos, etc. Em muitos jogos é possível fazer essa coleta de forma quase instantânea, como passando sobre eles ou apertando um botão que de imediato adiciona no inventário ou personagem.

<sup>119</sup> Disponível em: <<https://www.thegamer.com/read-dead-online-camps/>>. Acesso em: 02 jun. 2025.

pausa contemplativa possam ser mais orgânicas e acessíveis, o distanciamento dos estímulos da sociedade seja facilmente alcançado e o isolamento proporcione uma oportunidade mais acurada para o silêncio, a reflexão, a desconexão e então, para o tédio – tocando assim a *vita contemplativa*, negligenciada em nosso tempo em favor da *vita activa* incessante. Essa fantasia ressoa profundamente com o sujeito contemporâneo, que está o tempo todo exausto pela necessidade constante de desempenho e pela falta de espaços genuínos para o ócio e a reflexão, os quais, mesmo quando existentes, não são devidamente compreendidos ou reconhecidos, ou muitas vezes rejeitados.

Quando Han observa a ruptura no estado da sociedade, da obediência para o desempenho, ele nos mostra como o excesso de positividade tem o potencial de nos afastar desses espaços de pausa, e até mesmo da ideia da pausa. O tédio torna-se insuportável, pois o “fazer nada” não é produtivo, não gera resultados; e, em meio ao ritmo desenfreado do autoaprimoramento e do desempenho máximo, a repetição improdutiva passa a ser vista como uma autossabotagem.

Até mesmo a compreensão da palavra tédio acaba sendo subvertida pelo modelo de comportamento atual, que o vê como algo a ser preenchido e evitado, um vazio tortuoso, ao invés do que ele realmente é: um estado de relaxamento espiritual, no qual existe um espaço e um tempo férteis para a mente divagar, contemplar e, paradoxalmente, encontrar picos de criatividade e atenção profunda. É por meio do tédio que o jogador pode entrar em contato com a ressignificação do espaço e a efetividade de sua experiência. Ao mencionar a insignificância da beleza enquanto configuração de um lugar de contemplação, buscava provocar uma reflexão sobre as possibilidades de um espaço para despertar outro tipo de atenção, que possua aspectos além do estético e do comum.

O tédio entra aqui como o facilitador para que o jogador possa ser conduzido por essa experiência contemplativa, encontrando nos detalhes e aspectos, que “naturalmente” passariam despercebidos, significados e ressignificados para uma relação que transcende a mera interação ou apreciação, mas cria uma dinâmica mais emocional e espiritual com esse espaço digital, onde “[...] o tédio profundo constitui o ponto alto do descanso espiritual”, pois a “[...] pura inquietação não gera nada de novo. Reproduz e acelera o já existente” (Han, p. 19), o que impossibilitaria o reconhecimento desse lugar do ócio.

Parece haver, também, na possibilidade da fuga e do contato com esse mundo digital, um esforço para subverter as demandas da sociedade do cansaço, tendo-se em conta que, na

experiência *single player* de *RDR2*, nada é gerado sob a perspectiva produtiva<sup>120</sup>, e há uma busca consciente pelo tédio. Quando pensamos que a “[...] técnica temporal e de atenção *multitasking* (multitarefa) não representa nenhum progresso civilizatório” (Han, p. 18), torna-se quase óbvio que o ambiente de *RDR2* seja tão convidativo para o ordinário, especialmente porque as características da sociedade do desempenho são tão distintas das nossas necessidades humanas reais, principalmente em termos de demandas, obrigações, estruturas e ritmo.

Também, nos próprios elementos narrativos do jogo, já estão implícitos aspectos que remetem a uma figura e espaço desse tempo passado, no imaginário popular influenciado principalmente pelo cinema *western*, como a vida a partir do cultivo, a relação constante com ambientes naturais, as escassas relações interpessoais e até mesmo a abstração do mundo, onde as pessoas não se preocupavam com problemas em escala.

Essa possibilidade de experimentar o tédio – que, na narrativa de *RDR2*, se configura como parte do cotidiano –, e a ausência das demandas do mundo contemporâneo, assim como a possibilidade de negar também as demandas do jogo, acabam criando um espaço onde a repetição, as ações ordinárias e o ritmo desacelerado não são frustrantes ou mesmo estranhos, pelo contrário, fazem parte da própria expectativa do jogador em relação à realidade simulada no jogo, e o “demorar-se contemplativo” torna-se parte, nesse caso, da busca consciente do jogador por uma imersão que o permita abstrair da realidade.

#### 4.1.2 Na natureza artificial de *CP2077*

Se *RDR2* oferece uma simulação de refúgio contemplativo, que pode ser intuído (não necessariamente encontrado) a partir das suas configurações narrativas e estéticas, *Cyberpunk 2077* nos proporciona o que poderia ser considerado o próximo passo desastroso da sociedade do desempenho e do cansaço descrita por Han. Nesta obra, jogamos como V, um mercenário que sobrevive em uma megalópole distópica e futurística, *Night City*, marcada pelas piores “qualidades” das narrativas *cyberpunk*: violência cotidiana, desigualdades gritantes em todas

---

<sup>120</sup> Existe uma ênfase no *singleplayer* – modo de jogo solo –, pois sou incapaz de afirmar que o modo *online* – na qual o jogador joga com outras pessoas em um servidor compartilhado – também é improdutivo, uma vez que, a partir de microtransações, a própria criação, desenvolvimento e venda de contas por dinheiro real é possível, tal como a contratação de jogadores para “farmar” (realizar atividades de progressão) contas com propósitos de revenda ou geração de algum conteúdo em plataformas de mídia e monetizadas.

as esferas da vida, consumo acelerado e desenfreado, e todos os “hipers” possíveis – consumo, desempenho, atenção, aprimoramento, etc.

Tanto as narrativas quanto a estética do jogo operam sob o signo do excesso, superando a densidade sensorial de *RDR2*. Os eventos paralelos à missão principal são constantes, e a gestão de recursos frequentemente leva o jogador a ignorar o essencial, colecionando itens que nem sequer possuem características colecionáveis, como latas de bebidas, paletas e outros objetos que o próprio jogo considera como sucata. O menu, semelhante ao de outra obra analisada, desempenha um papel básico de acesso às funções comuns, enquanto o *HUD*, além do mini-mapa, permite ao jogador acessar informações como munição e suprimentos, descrição de missões, bússola, status de vida e energia, acesso a contatos por meio de um tipo de *smartphone*, controle de veículos e outros elementos relacionados à características do personagem.

Imagem 34 - Exemplo do *HUD* durante o jogo em *Cyberpunk 2077* (2020).



Fonte: YouTube.<sup>121</sup>

A cidade em *CP2077* é claramente um ambiente de hiperestimulação sensorial: arranha-céus opressores, cobertos por hologramas publicitários agressivos, estão por toda parte; as ruas são repletas de veículos e multidões que remetem à liquidez e superficialidade de uma cultura de consumo no ápice do capitalismo – uma cacofonia de sons urbanos e tecnológicos. Trata-se de uma cultura obcecada pela modificação corporal como ponte entre a

<sup>121</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WX1hAbGmdwg>>. Acesso em: 05 jan. 2026.

otimização física e psicológica, e a busca pela aparência e a performance “perfeitas”, o ápice do autoaprimoramento. A própria estrutura econômica do jogo, baseada em *gigs*<sup>122</sup> violentos e fora-da-lei, e a busca constante por reputação refletem a lógica da autoexploração e da competição presente, ainda menos agressiva, na sociedade do desempenho.

Nesse cenário, os espaços tradicionais de contemplação, como a natureza e o silêncio, são praticamente extintos ou distorcidos. O silêncio é raro e constantemente corrompido por ruídos da cidade. A “negatividade” – a pausa, o ócio, a capacidade de não fazer – parece não ter lugar em uma realidade onde a hiperatenção, na sua forma mais selvagem, predomina exigindo vigilância e prontidão constantes para sobreviver. *Night City* se torna a materialização da positividade tóxica.

Porém, é nos entretempos e entrelinhas dessa realidade simulada e de sua narrativa que se encontram as potências para a desconexão, ainda que mais limitadas ou eventualmente ambíguas. Assim como nas montanhas em *RDR2*, em *CP2077* é possível acessar lugares afastados do centro da cidade, vielas ou em maior altitude. Esses lugares não estão imunes aos ruídos urbanos e ao caos total da cidade, mas possibilitam ao jogador uma observação panorâmica da cidade e a ressignificação da escala monumental das construções e do trânsito, que, quando vivenciados a partir do centro, podem se tornar opressores, e à distância, tornam-se parte de uma “natureza de concreto”.

A complexidade da visão panorâmica é uma qualidade natural que, somada ao evento climático da chuva e, especialmente, aos momentos de anoitecer e amanhecer – que provocam picos de iluminação do sol semelhantes ao real –, pode despertar sensações nostálgicas no jogador, como um convite para a pausa e a observação que, tal como na outra obra, pode seguir um curso temporal ininterrupto. É curioso notar também como a nostalgia tem um valor tão importante e disparador para esse convite, como mencionado, por mais que o jogador faça parte de uma geração que nunca vivenciou os delírios do futuro distópico construído através da mídia nos anos 1980 e 1990, pois o jogo se vale dela a partir da herança dessa mídia popular, com música, moda, linguagem e outros elementos que remetem a cultura urbana do passado e provoca uma experiência sensorial que desperta sentimentos que não estão ligados a uma vivência objetivamente, mas a uma experiência mediada pela cultura pop de um futurismo idealizado no passado.

Diferente do mundo natural simulado em *RDR2*, em *CP2077* não existe uma referência real para a conexão emocional com os aspectos dessa simulação, essas experiências

---

<sup>122</sup> É um termo em inglês normalmente utilizado para indicar trabalhos rápidos e curtos, como atividades *freelances*.

são mediadas e sustentadas – partimos do ponto deste ato de observar a cidade, o neon, ouvirmos as ruas *crowdeadas*<sup>123</sup> com um olhar panorâmico – por essa nostalgia que é como “a saudade de um lar que já não existe ou que nunca existiu [...] um sentimento de perda e deslocamento, mas é também um romance com a própria fantasia.” (Boym, 2001, p. 12, tradução minha)<sup>124</sup>. Aqui, a nostalgia age como um filtro amortecedor, no qual a distopia se torna “habitável” e até “bonita”, pois a vemos com olhos do afeto cultural, e não apenas o medo do real.

Esse espaço observado, poluído pela quantidade de informações visuais, mas acompanhado pelos ruídos da cidade e, eventualmente, da chuva, assume uma experiência interessante: assemelha-se a um *white noise*<sup>125</sup>, a abstração dos sons isolados, e mesmo das demandas do jogo ou do reconhecimento isolado dos elementos em cena, que em seu amontoado e totalidade se mesclam em um “plano único”, permite ao jogador apenas vagar o olhar em uma exploração sem compromissos e ilimitada; cria-se uma bolha na qual o excesso de informação é anulado pela própria saturação, gerando uma espécie de silêncio.

---

<sup>123</sup> Expressão gerada a partir de “crowd” que significa “multidão”, mas no sentido de multidão ou lotação em movimento, não apenas sobre quantidade, mas que causa incômodo.

<sup>124</sup> No original: “is a longing for a home that no longer exists or has never existed [...] is a sentiment of loss and displacement, but it is also a romance with one’s own fantasy.”

<sup>125</sup> *White noise* ou ruído branco é um ruído que combina todas as frequências possíveis de serem ouvidas. Normalmente, é associado a um tipo de ruído relaxante. “Por vezes, utilizamos o termo ‘ruído branco’ para designar os ruídos ambientais que abafam outros sons.” (ANTONIO, 2023, tradução minha). No original: “We sometimes use the term “white noise” as a catch-all for ambient noises that drown out different sounds”.

Imagem 35 - Vista do terraço de um prédio de Night City em *Cyberpunk 2077* (2020).



Fonte: YouTube.<sup>126</sup>

Momentos como esse também são possíveis, e esteticamente dicotômicos, nas regiões desérticas nos arredores da cidade, as *Badlands*, onde a paisagem desolada convida a um olhar mais amplo e silencioso, ainda que carregado para todos os lados, mas criando formas cada vez mais abstratas conforme a distância.

Imagem 36 - Deserto aos arredores de Night City em *Cyberpunk 2077* (2020).



Fonte: YouTube.<sup>127</sup>

<sup>126</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=EgFe2ob5g-M>>. Acesso em: 02 jun. 2025.

<sup>127</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=9tL2FfHwROg>>. Acesso em: 2 jun. 2025.

Há, ainda, na própria arquitetura da cidade, a possibilidade de uma suspensão do tempo, de um convite à demora do olhar. Especialmente nas regiões periféricas, a quantidade de detalhes é massiva: entre *graffitis* que se sobrepõem em paredões, vegetações e animais holográficos, e incontáveis placas *neon*, o próprio ato de observar a paisagem urbana pode transcender a funcionalidade. São instantes em que o *ser* prevalece sobre o fazer, e há a oportunidade de o jogador se deixar envolver pelo ambiente, resistindo à aceleração incessante, sem criar pretensões sobre o que está diante de si, sobre as coisas, uma atitude que reflete o ato máximo da agência do jogador: a desobediência.

É indiscutível que experimentar o tédio em meio a tamanha sobrecarga de informações vai diretamente contra o que Han aponta como sendo o caminho para o tédio, onde o “[...] excesso de positividade se manifesta também como excesso de estímulos, informações e impulsos.” (Han, p. 18). Porém, em *CP2077*, a experiência do tédio reside justamente em como se subverte a relação com o excesso. Tocando uma discussão que será detalhada mais adiante, a consciência e o contrato com a realidade do jogo é o que permite ao jogador determinar o grau de seriedade do que está diante de si, e isso se aplica também à forma como ele identifica e lida com esse excesso de informações e estímulos.

Como apontado anteriormente, é a partir da negação dos impulsos produtivos que esses espaços são ressignificados: eles perdem sua urgência. Os estímulos simulados permanecem, mas sob a consciência da não urgência, pois a reação ou a passividade do jogador com o espaço não afeta a sua realidade. Em termos mais simples, o jogador pode estar diante de uma cena apocalíptica e desastrosa, e o fazer nada é suportado pela sua consciência de que isso não vai ter um resultado crítico em sua vida real. Mesmo imerso na realidade proposta pelo jogo, a dupla consciência, estado no qual o jogador tem consciência do mundo concreto ao mesmo tempo em que se permite também estar consciente de um mundo lúdico e com suas próprias características e regras, explorada por Huizinga (2019) e aprofundada pelos autores vistos neste estudo, permite-lhe compreender de forma distinta o *valor* das urgências da simulação.

Assim, quando o jogador decide parar de cumprir missões e sobe em um terraço, para no meio de uma viela, no trânsito ou qualquer outro espaço, abre-se a oportunidade de uma virada fenomenológica. A hiperestimulação, de tão densa, torna-se uma massa abstrata de luz e som, deixando o jogador de “ler” a cidade (processar os eventos, anúncios, identificar ameaças) e passando a apenas “vê-la” como uma espécie de textura em movimento.

Dessa forma, percebo que, em *CP2077*, há uma tensão entre o excesso de informações, que são inerentes à estética *cyberpunk*, e a possibilidade de o espaço, como

exploramos, ser também um lugar para o fazer nada, configurando-se como uma versão artificial da natureza selvagem de *RDR2*.

## 4.2 SIMULAÇÃO DE RELAÇÕES PROFUNDAS E PERDIDAS

Se os mundos simulados de *RDR2* e *CP2077* oferecem vastos e distintos espaços para uma experiência de fuga e olhar demorado, é no encontro com os habitantes e o próprio protagonista que a resistência ganha uma dimensão interpessoal e profundamente significativa. Vivemos em uma realidade marcada pela superficialidade e pela falta de aprofundamento, como observado por Han (2015) e Bauman (2001). Em contrapartida, a complexidade narrativa de certos protagonistas e NPCs oferece uma ruptura nessa lógica, e cria uma oportunidade para o jogador experienciar o aprofundamento e a reflexão.

Veremos a seguir que a ideia não é que o NPC seja, em si, uma persona mais profunda. Ele é apenas outro código dentro do sistema seguindo um roteiro. Assim, essa profundidade não está na objetividade do NPC como um “outro” real, mas na *natureza da experiência* que ele provoca no jogador, e a capacidade do mesmo de tratá-lo como humano, é aí que reside a resistência; não é sobre a complexidade da IA, mas sobre a intencionalidade do jogador que empresta sua humanidade para a máquina em um ato generoso que a sociedade contemporânea parece permitir cada vez menos.

Afinal, a interação com esses seres virtuais oferecem caminhos nos quais o jogador abandona a lógica da eficiência – em um sentido emocional, uma vez que pode ainda contribuir para o desenvolvimento da narrativa – e se engaja em um tipo de relação com características genuínas, que demanda tempo, paciência, curiosidade e atenção, o que transcende o utilitário e se configura como um contraponto à superficialidade das interações no mundo contemporâneo.

### 4.2.1 Encontros na fogueira

Existe um microcosmo de relações complexas no acampamento da gangue Van der Linde, da qual o protagonista faz parte, em *Red Dead Redemption 2* (Imagem 37). O próprio espaço, apesar de ser o disparador de missões e eventos, também opera em contraponto à lógica da produtividade que rege a estrutura das missões do jogo, permitindo ao jogador uma

imersão em uma espécie de comunidade viva, na qual, na pele de Arthur, ele é convidado a abandonar a busca pelo progresso e se dedicar a interações com uma profundidade que não está no NPC em si, mas no processo intencionalmente ineficiente que o jogo impõe, forçando o jogador a praticar uma forma de atenção que a vida real, sob a ótica do desempenho, parece se tornar cada vez mais rara.

É fundamental também notar como o próprio design do jogo impõe a desaceleração, banindo a mecânica de corrida (*sprint*) e as armas no espaço do acampamento. O jogo força o corpo virtual de Arthur sob um ritmo de convivência, não de ação, a restrição age como um “freio” na ansiedade do jogador e cria um espaço sagrado, uma nova realidade dentro da realidade simulada, em que a pressa é tecnicamente proibida. A lentidão é uma “violência negativa” contra a pressa do jogador e assume um papel que a desfaz como opcional e a torna parte do sacro daquele momento, praticamente ritualística.

Imagem 37 - Acampamento da gangue Van der Linde em *Red Dead Redemption 2* (2018).



Fonte: Screenrant.<sup>128</sup>

A exploração no acampamento pode acontecer de diversas maneiras, como estar apenas próximos de NPCs, sentar-se à fogueira e ouvir as histórias dos personagens, como Hosea Matthews, Sadie Adler ou Lenny Summers, também realizar pequenas tarefas, lentas e repetitivas, dadas pelos NPCs, como cortar lenhas e carregar feno. Essas atividades ajudam a melhorar diversos aspectos do acampamento, equipamentos e relações com os personagens,

---

<sup>128</sup> Disponível em: <<https://screenrant.com/red-dead-redemption-2-gang-camp-funds-money/>>. Acesso em: 3 nov 2025.

porém em um grau extremamente distante das atividades principais do jogo, ou seja, as recompensas são ínfimas em termos de *gameplay*.

O jogador pode estar realizando essas tarefas não pelo lucro (experiência), simplesmente por uma “ética de cuidado” com a realidade em que está, isso também pode ser traduzido como uma manutenção afetiva da comunidade que subverte a lógica do *farm* e *grind*<sup>129</sup>, o jogador trabalha para se sentir parte daquele lugar e daquela comunidade, não para evoluir.

No texto *The Slowness Of Red Dead Redemption II And Why It Works* (2024) publicado na plataforma Medium, por Claudia Mohedano, curiosamente é abordado como no jogo o espaço do acampamento também acaba se tornando um local de meditação especialmente pelas limitações que a mecânica do jogo impõe ao jogador:

Quando você retorna para o acampamento da gangue, os personagens vão te encorajar a se sentar junto à fogueira e conversar, ou eles vão te abordar para contar algum rumor, anedota, ou fazer um pedido. Eles vão te convidar para sentar junto à fogueira, comer uma tigela de guisado, ou simplesmente descansar. Às vezes seus companheiros estarão celebrando e a progressão do jogo irá parar, bloquear certas missões, então você também irá parar [...] A função do acampamento como local de meditação, relaxamento e contemplação é mais do que óbvio quando nós percebemos que não podemos correr pela área, fazendo quase impossível não parar e ouvir as conversas dos membros da gangue. (Mohedano, 2024, tradução minha)<sup>130</sup>

A observação de Mohedano é interessante por destacar possíveis intenções presentes no design do jogo que servem como um equilíbrio no ritmo da narrativa e também nas próprias ações e decisões do jogador. Não necessariamente o espaço apontado pode ser visto exclusivamente como meditativo e contemplativo, mas a possibilidade de desacelerar neste espaço se apresenta como uma oportunidade para que o jogador experiencie outras formas de interação que podem ser exploradas e aprofundadas e que se distanciam das urgências dominantes do jogo.

Cada personagem no acampamento possui uma história singular, que é evidenciada pelas suas ações e se revelam cada vez mais a cada interação, às vezes resultando em um

---

<sup>129</sup> *Grind* é um termo em inglês que se refere a realização de tarefas repetitivas por um longo período de tempo, em jogos digitais, com o objetivo de acumular recursos e experiência. Normalmente são tarefas tediosas pois exigem repetição constante. Esse termo é similar ao *Farm*, porém, enquanto o *farm* foca em atividades repetitivas para obter itens, experiências e recursos mais acessíveis e comuns, o *grind* é mais agressivo e exaustivo, uma vez que é focado em objetivos específicos e difíceis, como coletar um item raro ou subir de nível rapidamente.

<sup>130</sup> No original: “When you return to the gang camp, the characters will encourage you to sit by the fire and chat, or they will approach you to tell you a rumor, anecdote, or make a request. They will invite you to sit by the fire, eat a bowl of stew, or simply rest. Sometimes your companions will be celebrating and the progression of the game will stop, blocking certain missions, so then you too stop [...] The function of the camp as a place of meditation, relaxation and contemplation is more than obvious when we realize that we cannot run within the area, making it almost impossible not to stop and listen to the conversations of the gang members.”

diálogo breve, mas muitas outras em aprofundamento nas lembranças, motivações e desejos complexos desses personagens. Ainda do texto de Mohedano, ela destaca outro momento em que o jogo propositalmente abre uma brecha para um contato mais próximo com um dos personagens:

Há outra missão que você realiza com John Marston nos últimos capítulos, na qual você simplesmente precisa construir sua casa. A jogabilidade consiste basicamente em pressionar os botões correspondentes para colocar as estruturas de madeiras. Poderíamos ter pulado essa parte e reduzido tudo a uma cinemática? Sim. Mas então não estaríamos aproveitando, desta vez da perspectiva de Marston, o trabalho de construir sua própria casa, em contraste com seus anos como fora-da-lei, quando apertar botões causava destruição. (Mohedano, 2024, tradução minha)<sup>131</sup>

Imagem 38 - Captura de tela da missão mencionada por Mohedano em *Red Dead Redemption 2* (2018).



Fonte: YouTube.<sup>132</sup>

As relações reais se tornam rasas pois as otimizamos e evitamos a negatividade. Essa negatividade pode ser vista em uma reintrodução a partir dos personagens do jogo: eles discordam, têm suas próprias vontades, sofrem e às vezes até demandam a atenção de Arthur sem um propósito claro. O jogador não pode simplesmente usá-las e descartá-las, tampouco ignorar permanentemente ou bloquear essas personagens como na vida real. Para compreender esses personagens, o jogador é convidado a praticar um olhar demorado, ouvir as suas histórias, conhecer o seu passado e seu presente, e não apenas nas conversas diretas com os próprios NPCs, mas em outros momentos que também revelam mais sobre esses personagens, como em documentos e outros eventos encontrados pelo jogo.

<sup>131</sup> No original: “There is another mission that you do with John Marston in the last chapters where you simply have to build your house. The gameplay is basically pressing the corresponding buttons to place the wooden structures. Could we have skipped it and reduced it to a cinematic? Yes. But then we wouldn’t be enjoying, this time from Marston’s perspective, the work of building your own house, in contrast to your years as an outlaw, where pushing buttons caused destruction.”

<sup>132</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ZjiNe-Nd9fY>>. Acesso em: 14 jan 2026.

Cada reencontro com os personagens exige uma atenção que desvia totalmente da prática comum e fragmentada do jogo, estimula o espírito de descoberta e da experiência, e permite o florescimento da empatia. Em muitos desses momentos, o que o jogador precisa fazer é apenas observar, ouvir e absorver.

A subversão aqui reside na escolha de passar tempo no acampamento em vez de seguir para a próxima missão, o jogador conscientemente nega as demandas do sistema e escolhe se dedicar a interação. De certo modo e dentro dos limites do próprio jogo, essa dedicação a uma complexidade interpessoal é um contraste com a “desnarrativização (*Entnarrativisierung*) geral do mundo” que “reforça o sentimento de transitoriedade” (Han, 2015, p. 24).

Ao contrário das relações transacionais que são otimizadas pela performance, em que o “outro” é um contato, *asset* ou *networking*, basicamente um meio para um fim, interações nas quais pulamos de uma para outra como a “atenção fragmentada” que em nada se fixa, a profundidade está no ato voluntário do jogador de praticar essa interação demorada, que é intencionalmente ineficiente e improdutiva para a mecânica principal do jogo, paciente e empática, em um espaço que não pune por alguém ser improdutivo e que a interação não é uma transação; ela é a própria finalidade.

É também dentro desse contexto de aprofundamento real nessas interações que a empatia permite ao jogador importar-se com os personagens, sem que sejam apenas peças do jogo, descartáveis, sem uma identidade ou sem alteridade. Eles se tornam singulares e suas ações, decisões, e mesmo fins, podem impactar o jogador com emoções genuínas que não seriam possíveis se o jogo não se preocupasse em construir essas personagens e o jogador não se permitisse o apenas “estar” entre elas.

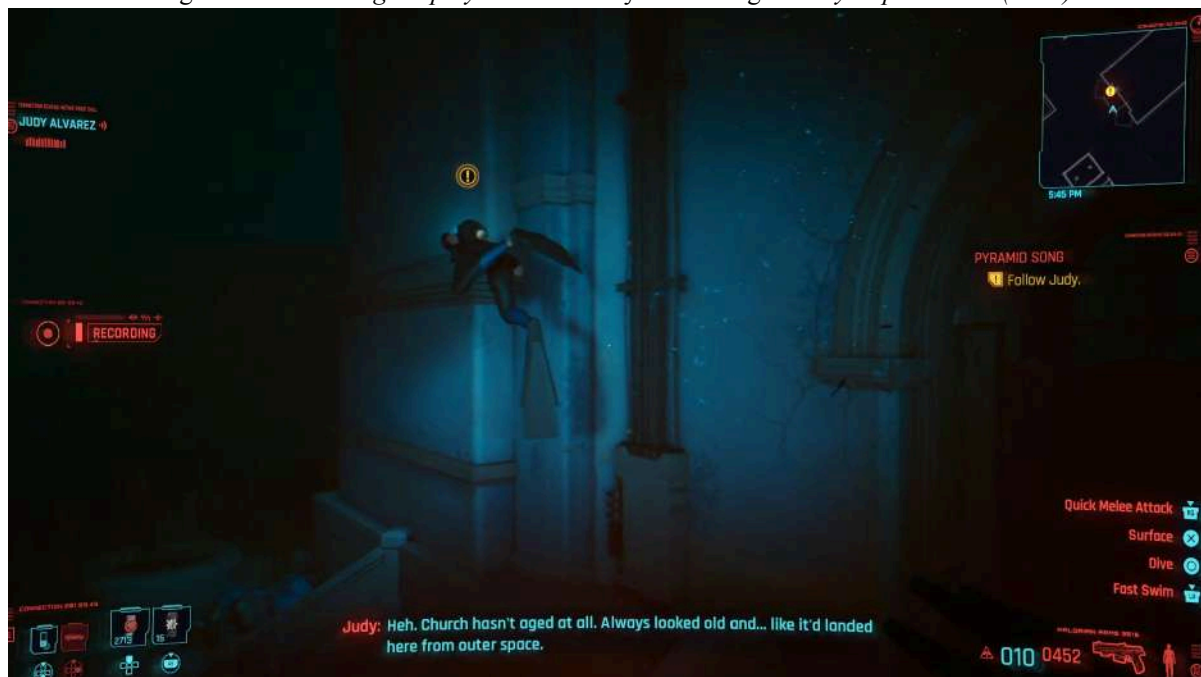
#### **4.2.2 Encontros na Cidade dos Sonhos**

Em *CP2077* a resistência através das conexões interpessoais assume uma forma de refúgio intimista em meio ao caos do excesso em Night City. A própria cidade, como já citado, é uma perfeita materialização da “sociedade do cansaço” e da positividade tóxica: uma metrópole saturada nos mais diversos aspectos, na qual os corpos, mentes e relações são mercadorias otimizadas para a performance e o consumo – assustadoramente, uma realidade não muito distante da nossa. É dentro deste cenário que a “violência da positividade” se

manifesta pelo excesso dos estímulos e pela extinção do silêncio, e o aprofundamento em relação a um NPC se torna em si um ato de rebeldia.

A narrativa do jogo coloca constantemente o protagonista em situações literais contra o tempo e a morte, situações nas quais a urgência se torna o morto do jogo. Porém, é nesse movimento contrário à pressão avassaladora que surgem momentos de suspensão da narrativa ao lado de personagens como Judy Alvarez e Panam Palmer; não que essa suspensão necessariamente impeça que a jogabilidade acrescente à progressão do jogo, mas ela se faz sem uma progressão necessariamente produtiva, e sim em um sentido emocional. Esses arcos de relacionamento que o jogo oferece, são como um paradoxo que exigem que o jogador pare, dessa vez, de maneira mais consciente, possibilitando ao jogador o encontro com outras formas de experiências.

Um exemplo dessas missões é “Pyramid Song”, na qual o jogador mergulha em uma cidade submersa acompanhado por Judy Alvarez. O mergulho dura alguns minutos, exceto pela trilha hipnótica e os diálogos eventuais, grande parte da ambiência desse momento é movido pelo silêncio, e reforçado pela memória e luto. É um momento, dos raros, no qual nós somos isolados do ruído incessante de Night City, onde não há combate, não há capitalização de recompensas, um momento quase que inteiramente de observação e absorção do que Judy está se dispondo a compartilhar... sua história e vulnerabilidade. É em situações como essa que o jogador abandona a postura de “sujeito do desempenho” e assume a postura de companheiro e ouvinte.

Imagem 39 - Cena de *gameplay* da missão “Pyramid Song” em *Cyberpunk 2077* (2020).

Fonte: Youtube.<sup>133</sup>

A dinâmica da atenção subverte a lógica da cidade distópica, negando a urgência de Night City onde tempo é dinheiro e o corpo deve ser aprimorado para a “guerra”, esses encontros são uma oportunidade para que o jogador se permita explorar outras potências no jogo, e com sorte, experiências que se aproximem de uma atenção mais profunda e vulnerável, transitando por longos diálogos sobre traumas, passado e o presente, seja em um mergulho ou olhando as estrelas em um ponto distante do deserto, isso tudo serve como uma brecha para sentir aquilo que a cidade muitas vezes não permite.

Assim como em *RDR2*, a profundidade não é inerente ao código do NPC, existe uma história construída para estimular determinadas emoções no espectador, tal como um filme, porém, é a partir da disposição e das decisões do jogador que a conexão humana (simulada) se constrói em detrimento da eficiência mecânica. Apesar de diferente do outro jogo, e de as interações esporádicas não possuírem tantas oportunidades de aprofundamento com NPCs, existem outras diversas missões secundárias que não priorizam a progressão do personagem, mas guiam o jogador em diferentes formas de interações, como as missões do Mestre Zen em “Imagine”, “Starway to Heaven”, “Poems Of The Atoms” e “Meetings Along The Edge”, que são de longe as mais intencionalmente voltadas para uma experiência de contraste à todo o jogo.

<sup>133</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=GRxJB2Uj5SE>>. Acesso em: 11 dez 2025.

Nessas missões, o jogador encontra um mestre Zen em diferentes lugares da cidade. Esse personagem não exige que o jogador mova um pacote, mate alguém, hackeie algo, ele simplesmente o convida para sentar e meditar. É opção do jogador pagar o mestre. Então, ao aceitar, o jogador se senta e a tela muda, ocultando o HUD e permitindo que a voz do mestre o guie por diferentes paisagens que devem ser apenas e unicamente observadas. Além disso, há uma curiosa troca entre os personagens que também toca no que se discute aqui:

MESTRE ZEN: Na cidade você é removido da natureza. Metal, cânions de concreto, olhos neon... A sujeira do mundo te sufoca.

V: Com certeza não é um Jardim Zen.

MESTRE ZEN: Você deve ficar em silêncio - restaurar o vínculo dentro de si mesmo. Você é a fonte. Tudo o que você precisa fazer é se aproveitar disso.<sup>134</sup> (Cyberpunk 2077, 2020, tradução minha).

Ao longo dos encontros, uma pequena quantidade de pontos de experiência são ganhos, mas também se destaca o último encontro, o qual parece questionar a própria existência do Mestre. V é um personagem com uma espécie de dupla consciência, pois em sua cabeça existe um constructo digital do personagem Johnny Silverhand. Quando a última meditação é concluída (o Mestre sempre desaparece quando V sai da meditação), V fala sobre o Mestre sempre desaparecer para Johnny, que simplesmente questiona sobre o que ele está falando, e muda de assunto. Esse questionamento deixa em aberto sobre a existência do Mestre e a interação de V, uma vez que tudo o que V pensa, sente e vê, Johnny também vê.

---

<sup>134</sup> No original: “ZEN MASTER: In the city you are cut off from nature. Metal, concrete canyons, neon eyes... The filth of the world suffocates you. V: Sure isn't no Zen Garden. ZEN MASTER: You must become still - restore the bond within yourself. You are the source. all which you must do is draw from it.”

Imagem 40 - Cena de *gameplay* da missão “Imagine” em *Cyberpunk 2077* (2020).

Fonte: Youtube.<sup>135</sup>

Observando de diferentes perspectivas, é possível que o contato com o Mestre, basicamente uma entidade que é a antítese de tudo o que o jogo representa, inclusive as pessoas e o protagonista, seja algo que não manifesta qualquer provocação para Johnny, um desinteresse que se torna um “ignorar”, algo semelhante ao que acontece com a banalização da alteridade, o que deveria gerar uma experiência é apenas transformado, subvertido ou ignorado. Também é possível que o Mestre não exista e esse ato de buscar um descolamento da realidade seja um impulso quase inconsciente de V para experimentar uma realidade na qual toda a sua experiência e vivência seja menos material ou estimulante.

Outra missão interessante também é “Misty’s Esoterica”, na qual V pode visitar a personagem Misty para que ela tire cartas de tarô para leituras que não alteram o jogo mecanicamente, mas oferecem uma perspectiva para o que V está passando emocionalmente durante a sua jornada. Estes contatos não apenas permitem explorar um pouco da relação com Misty, como também funcionam como uma forma de observar a “verdade subjetiva” de Lantz, onde o tarô não está como uma mecânica de *puzzle*, lógica ou para resolução, mas é uma ferramenta que estimula a intuição e o sentimento, permitindo um “parar e ouvir” como exercício de reflexão, e então, uma busca – consciente ou apenas um contato transcendente – por um sentido simbólico em um mundo de pensamentos ininterruptos.

<sup>135</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=1DuzD1R-qc4>>. Acesso em: 11 dez 2025.

Goro Takemura, um “soldado” rebelde da corporação Arasaka, também é um personagem capaz de provocar a empatia do jogador. Diferente dos demais personagens, ele inicialmente se apresenta como um inimigo e aos poucos vai criando um elo com V para derrotar um inimigo em comum. Porém, essa relação improvável apresenta uma densidade quase única, na qual é possível explorar a vida e a mente de Goro e compreender ou ao menos ter contato, com tudo o que o construiu e o que o move.

Imagem 41 - Cena de encontro com Goro Takemura em *Cyberpunk 2077* (2020).



Fonte: Youtube.<sup>136</sup>

Ele representa uma espécie de fricção em relação aos demais encontros, como uma encarnação do “outro” que Han descreve, pois ele carrega uma mentalidade radical em relação a outros personagens em Night City e a própria cidade. Se jogar sem saltos temporais (uma das últimas atualizações do jogo inseriu uma mecânica na qual é possível fazer as horas dentro do jogo passarem mais rápido, reduzindo o tempo de espera em missões que exigem), as missões de Goro fazem frequentemente com que o jogador “espere”, diferente das demais que estão gerando demandas constantes, essa imposição de hiato na narrativa força a desaceleração e o próprio contato com o personagem é carregado de divagações, reflexões e diálogos que não possuem performance, o desarmam como um “meio para o fim do jogo” e também permite um elo ao dar ao jogador a possibilidade de conhecer, aprender e refletir sobre um personagem que exige paciência e vive um código de honra obsoleto em um mundo

<sup>136</sup> Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=Ss5\\_mI2LufY](https://www.youtube.com/watch?v=Ss5_mI2LufY)>. Acesso em: 11 dez 2025.

onde nada mais é permanente. Apesar do jogador poder se ocupar durante o tempo de hiato de Takemura, essas pausas e os momentos de vigília com o personagem resgatam a “duração e a textura” do tempo, permitindo ao jogador se demorar, e assim, não apenas processar os eventos e a figura que Takemura representa, mas refletir, reavaliar e mergulhar no que esse personagem apresenta e representa.

Em ambos os jogos podemos encontrar a mesma lógica subversiva: valorizar o tempo “inútil”. A profundidade encontrada em conversas com Hosea ou meditar com o Mestre Zen não está na complexidade algorítmica desses avatares ou no roteiro, mas na disposição do jogador em suspender a sua própria urgência produtiva e “estar com” o outro. Essa escolha consciente de desacelerar transforma o espaço virtual em uma espécie de campo de teste ou laboratório de resistência. Decidir por ouvir no lugar de agir, sentir ao invés de ganhar, o jogador exercita um aprofundamento e atribuição de valores a personagens que são raras na vida real quando em relações interpessoais, que acabam guiadas apenas pela sua funcionalidade e produtividade.

Outro aspecto interessante do contato com os personagens destes jogos está na repetição da sua própria existência. O jogador que *rusha*<sup>137</sup> o jogo é incapaz de manter uma relação afetiva com os personagens, pois não se permite o tempo para apenas estar entre eles, enquanto o jogador que se permite estar e também se perder nessas simulação está em constante contato com ações e diálogos que já experienciou. Sentar na fogueira após incontáveis horas de jogo, pode ser insuportável para alguns, mas pode ser parte do ritual de outros, que ao invés de jogar como em um “linha”, está ali para uma experiência em “círculo” e sem um objetivo final, valorizando a permanência ao invés da evolução e dispensando a necessidade constante que temos de ser e encontrar algo novo.

De certa forma, enquanto no mundo real a alteridade é eliminada pelo excesso do igual e a transitoriedade das relações, em alguns jogos digitais e mundos simulados como as obras que estão sendo analisadas neste estudo, ela acaba resgatada de forma artificial e, definitivamente breve, mas pode ser sentida genuinamente. Esses encontros não salvam os jogos daquilo que são, um código programado, mas são brechas para que o jogador resgate ou experimente algo que está cada vez mais escasso no cotidiano, a começar pelo fôlego e a simplicidade de observar e ouvir aquilo que não é “necessário”.

---

<sup>137</sup> O termo “*rush*” em inglês (ou popularmente o ato “*rushar*” no Brasil) é uma expressão que foi inserida no universo dos jogos digitais e se refere, atualmente, ao ato de um jogador usar seu conhecimento e recursos do jogo para ir de A até B (início ao fim ou ponto específico) no menor tempo possível, ou em jogos competitivos, avançar para cima do inimigo para pegá-lo de surpresa.

### 4.3 ALÉM DA SIMULAÇÃO

Algo que sempre esteve na minha rotina e até o momento deste estudo eu não havia me dado conta foi o quanto eu consumia jogos sem sequer estar jogando. Há vários vídeos de jogos que não são propriamente de *gameplay*, apesar de acontecerem durante a *gameplay*, mas sua principal diferença está em como ela acontece. Ao invés do jogador gravar seu progresso no jogo, o registro o acompanha enquanto transita, muitas vezes sem um destino específico, pelas paisagens dos jogos, sejam elas urbanas, rurais ou selvagens (indiferente do estilo realista, fantástico, etc.).

Ao contrário do que parece, eles também tem um propósito e que muitas vezes está na própria descrição do vídeo, como “relaxar”, “concentração”, “estudar”, “dormir”, “música ambiente”, “chuva” e “caminhando”. Como tudo o que é criação, estes vídeos surgiram inspirados por outro gênero que se popularizou na plataforma YouTube e ganhou ainda mais alcance durante a pandemia e a ascensão de vídeos de *ASMR*<sup>138</sup>, conhecidos como vídeos de *walking* ou caminhada.

Frank Lantz publicou um texto sobre seu contato com vídeos de *walking*, principalmente analisando-os do ponto de vista da riqueza de dados que há neles, porém, para esse momento serve-nos entender como ele aborda a experiência com essas obras:

Eu mal consigo explicar o efeito desses vídeos em mim. Eles são mais como caminhadas do que filmes. Mesmo em seus momentos mais sublimes, são banais. São oportunidades para esticar as pernas, clarear a mente, organizar os pensamentos ou deixá-los fluir. E, no entanto, de alguma forma, eu os acho, frequentemente sublimes – fascinantes, requintados, repletos daquele tipo de momento sagrado que confere ao cinema seu poder divino. (LANTZ, 2024, tradução minha).<sup>139</sup>

Lantz está compartilhando especificamente como ele se sentiu consumindo vídeos do canal do YouTube chamado Rambalac<sup>140</sup>, que é como um acervo com mais de 1.4 mil vídeos em primeira pessoa durante caminhadas que ultrapassam 1 hora em diferentes locais do Japão.

Canais como Prowalk Tours, Nomadic Ambience e The Relaxed Walker acumulam milhares de visualizações em seus vídeos, todos seguindo um padrão: caminhar e filmar.

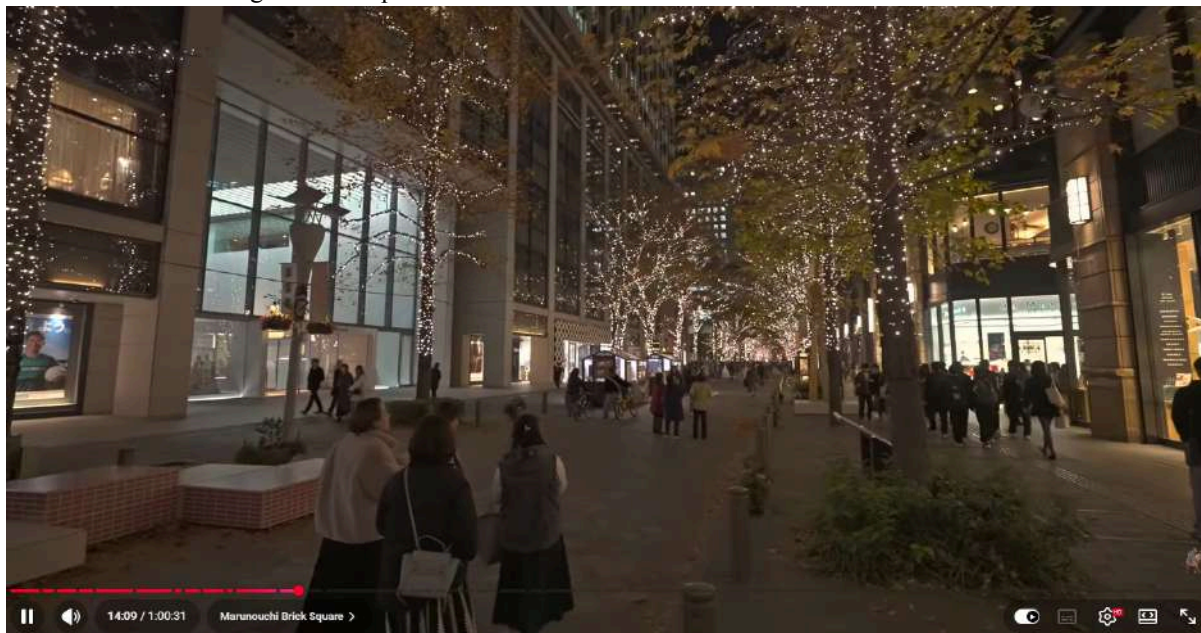
<sup>138</sup> *ASMR*, abreviação de *Autonomous Sensory Meridian Response*, é usado para descrever sensações de formigamento ou arrepios causados por estímulos auditivos (também visuais), muitas vezes associado ao relaxamento. Se popularizou com vídeos no YouTube e TikTok no qual pessoas produziam sons cochichando no microfone, digitando em teclado mecânico, mastigando ou arranhando superfícies com texturas, entre outras práticas.

<sup>139</sup> No original: “I can’t quite explain the effect these videos have on me. They are more like walks than movies. Even at their most sublime, they are pedestrian. They are opportunities to stretch your legs, clear your head, to gather your thoughts, or let them go. And yet, somehow, I do find them, frequently, sublime - haunting, exquisite, overflowing with the kind of holy moments that give cinema its sacred power.”

<sup>140</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=gHfe1xTpomE>>. Acesso em: 19 jan. 2026.

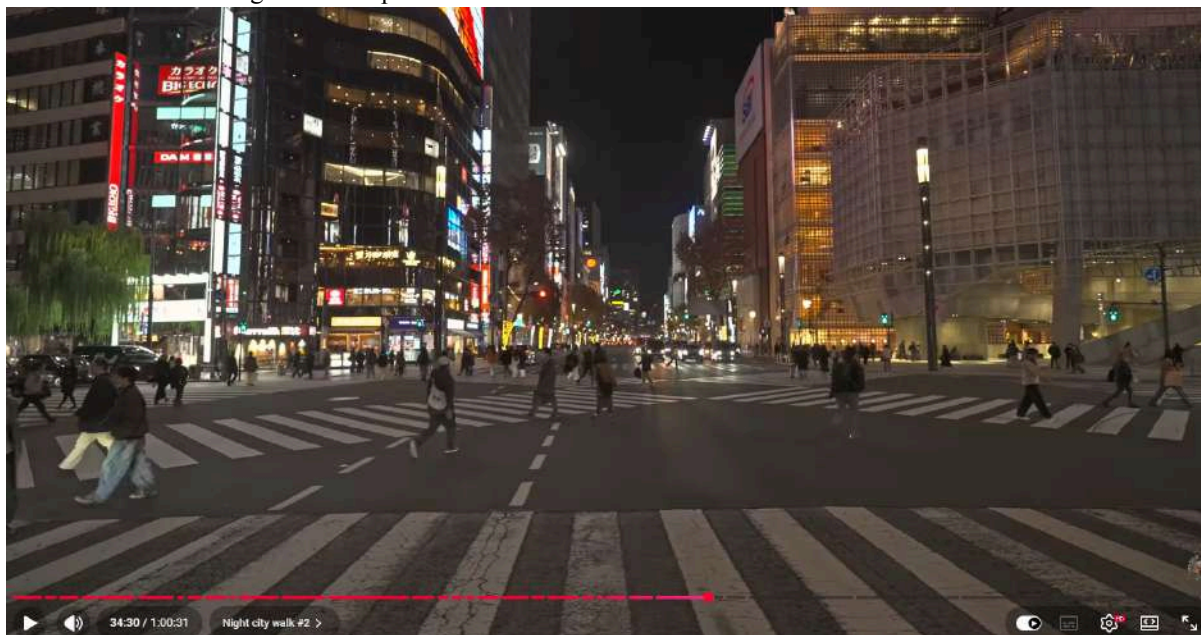
Abaixo estão algumas capturas de tela de um dos muitos vídeos do canal Rambalac, trazido para ilustrar visualmente como se comporta o indivíduo que registra e exemplos de paisagens de interesse capturadas.

Imagem 42 - Captura de tela de um vídeo do canal Rambalac no YouTube.



Fonte: Youtube.<sup>141</sup>

Imagem 43 - Captura de tela de um vídeo do canal Rambalac no YouTube.

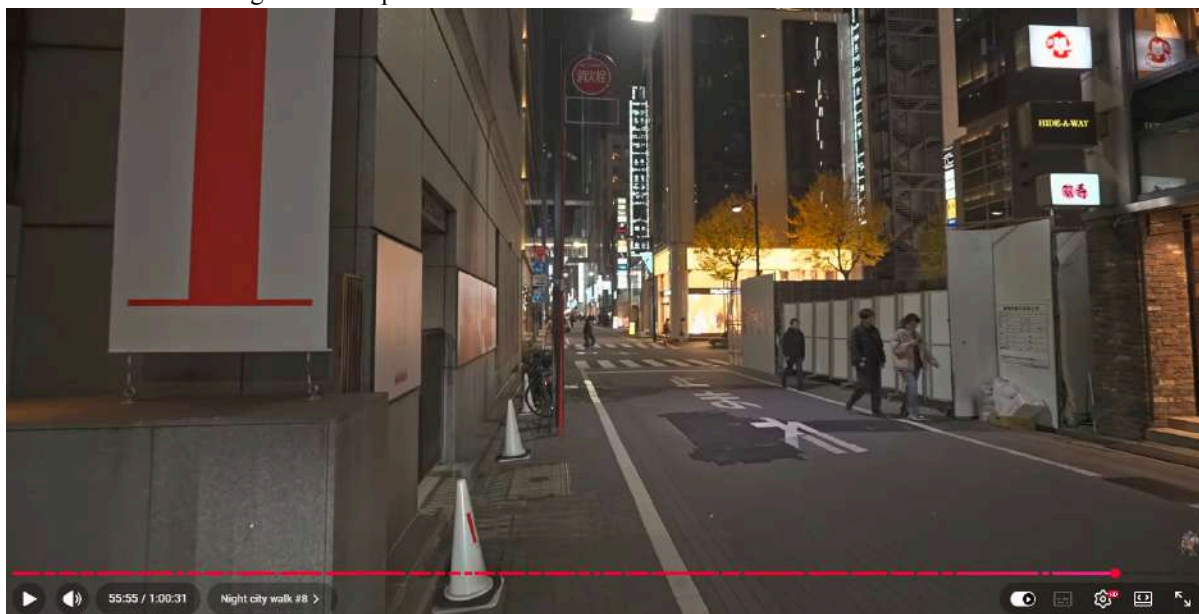


Fonte: Youtube.<sup>142</sup>

<sup>141</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=yKi3pFNK5TI>>. Acesso em: 27 jan 2026.

<sup>142</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=yKi3pFNK5TI>>. Acesso em: 27 jan 2026.

Imagem 44 - Captura de tela de um vídeo do canal Rambalac no YouTube.



Fonte: Youtube.<sup>143</sup>

Definitivamente esses canais conseguem se diferenciar pela escolha do que filmar, a câmera na mão desses transeuntes que se perdem nas cidades e também locais remotos, se tornam ferramentas de um registro íntimo de como eles vêem o mundo e impactam incontáveis espectadores que não apenas possuem empatia pela forma, como são tão curiosos quanto, se deixando levar por horas de deriva em locais desconhecidos ou vezes familiares. Isso é uma forma de ler a necessidade que temos de encontrar novos espaços, e principalmente, *estar*, como visto antes, se permitir “existir” em um espaço sem demandas ou estímulos característicos da sociedade do cansaço.

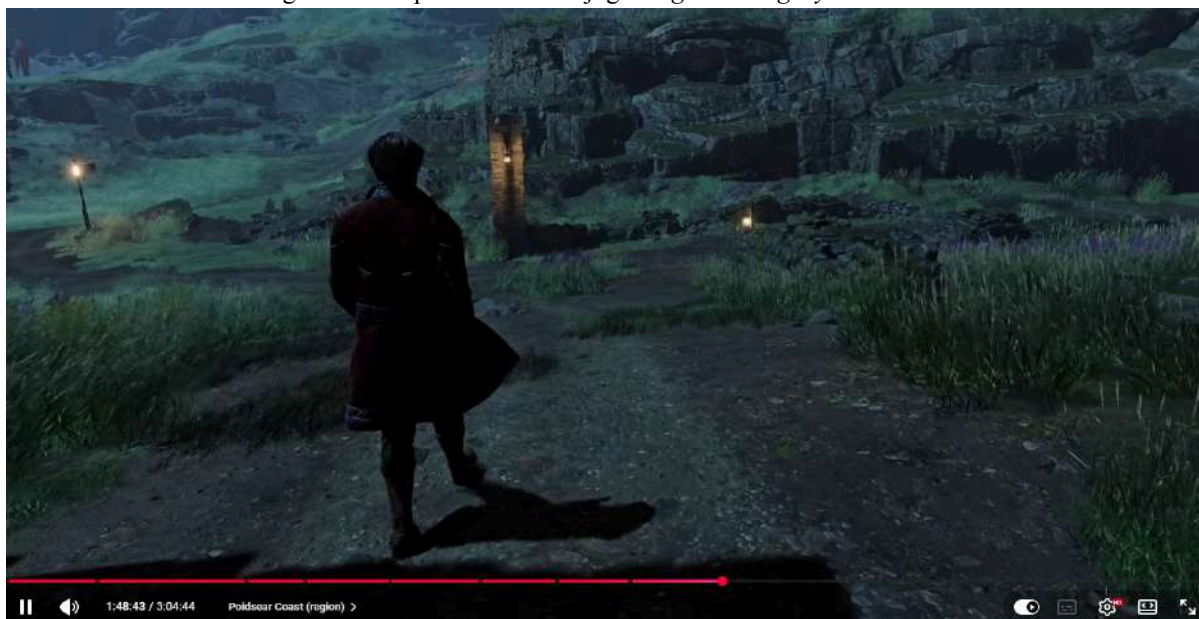
Não há espetáculos, não há ação guiando o olhar do espectador ou mesmo um roteiro. Ao se deixar levar junto a essas caminhadas, o espectador assume um lugar passivo e contemplativo no qual apenas absorve o que vê e ouve se permitindo maravilhar com o ordinário. Um relato de Michael Thomsen no site Eurogamer se aprofunda sobre suas impressões a partir de vídeos de caminhadas em jogos digitais, porém, sua referência imediata também se dobra sobre outras capturadas do mundo real.

<sup>143</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=yKi3pFNK5TI>>. Acesso em: 27 jan 2026.

[...] pareciam pequenos detalhes insignificantes, mas com o tempo, era difícil não se deixar atrair pela peculiaridade de cada nova nuance. Tinham o mesmo fascínio lânguido do infame movimento da TV lenta norueguesa, que começou em 2009 com uma transmissão de mais de seis horas a partir de uma câmera montada na frente de um trem cruzando o país. (Thomsen, 2025, tradução minha).<sup>144</sup>

Thomsen se refere a um vídeo de *walking* no jogo *Hogwarts Legacy* e acaba traçando um paralelo com obras que lhe causaram sensações semelhantes em seu passado.

Imagem 45 - Captura de tela do jogo *Hogwarts Legacy* no YouTube.



Fonte: Youtube.<sup>145</sup>

Esse “fascínio” que Thomsen aponta pode ser comparado ao “sublime” de Lantz? Se trouxermos para a perspectiva deste estudo, o fascínio e o sublime são termos que poderiam estar também ligados à experiência da exploração, tão descompromissada quanto esses autores apontam nos efeitos dos vídeos, quanto a *flânerie*, um ato analisado nos textos de Walter Benjamin (1991), mas reconfigurado para o século XXI.

<sup>144</sup> No original: “they seemed like frivolous little details, but over time, it was hard not to be drawn in by the peculiarity of each new little wrinkle. They had the same languorous intrigue of Norway’s infamous slow TV movement, which began in 2009 with a six-plus hour broadcast from a camera mounted to the nose of a train making its way across the country.”

<sup>145</sup> Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=IhrVbrh\\_tWo](https://www.youtube.com/watch?v=IhrVbrh_tWo)>. Acesso em: 27 jan 2026.

### 4.3.1 A tela como nova galeria

Walter Benjamin (1991), ao analisar a modernidade nos textos de Charles Baudelaire, descreve o *flâneur* da Paris do século XIX como algo além de um caminhante ocioso, mas um observador e investigador do cotidiano, com seu olhar analítico sobre a modernidade, e também um explorador que faz “botânica no asfalto” e produz sentido ao espaço. Para essa figura, a rua ganha novos significados e se torna uma parte essencial de si. Tal como o jogador ou espectador que observa os detalhes de um mundo virtual, o *flâneur* encontra na estrutura urbana o seu habitat natural, e transforma o espaço público em privado através do olhar.

Benjamin argumenta que “a rua se torna moradia para o *flâneur* que, entre as fachadas dos prédios, sente-se em casa tanto quanto o burguês entre suas quatro paredes” (Benjamin, 1991, p. 35). Assim, no contexto dos vídeos de *walking* as divisões entre o dentro e fora se desfazem, e essa fusão é literal: o espaço do jogo é trazido para dentro do quarto do espectador, e nessas experiências, a tela cumpre a função das antigas galerias parisienses, se transformando em um abrigo seguro de onde se pode observar o fluxo do mundo.

Para ele [*flâneur*], esmaltados e brilhantes das firmas são um adorno de parede tão bom ou melhor que a pintura a óleo no salão do burguês; muros são a escrivaninha onde apóia o bloco de apontamentos; bancas de jornais são suas bibliotecas, e os terraços dos cafés, as sacadas de onde, após o trabalho, observa o ambiente. (Benjamin, 1991, p. 35).

A figura do *flâneur* observada por Benjamin percorria incontáveis e inéditos caminhos urbanos que emergiram após grandes reformas na cidade, como a construção de bulevares e galerias. Entre essas novas configurações urbanas e também sociais que afetaram a rotina e o modo de ser da população parisiense, o sujeito ocioso encontrou a oportunidade de explorar, ao mesmo tempo que se perde, não apenas pelas vias que descobria e que também eram preenchidas pela sua memória, mas também na multidão, especialmente onde o *flâneur* assume um papel semelhante ao de um detetive. Solitário e ainda rodeado de pessoas, ele pode desaparecer ou não ser notado, ainda assim, observando e absorvendo a cidade com a ociosidade que lhe permite um olhar observador.

Benjamin também aponta que a *flânerie* “dificilmente poderia ter-se desenvolvido em toda a plenitude sem as galerias”, pois elas representavam “um meio-termo entre a rua e o interior da casa.” (Benjamin, 1991, p. 34-35). Essa ressignificação do espaço externo é uma experiência muito próxima do que ocorre quando consumimos vídeos de *walking*. A câmera

em primeira pessoa, que permite o vagar do nosso olhar sem nos expor fisicamente, nos concede o status que Benjamin atribui ao observador de Baudelaire, “[...] um príncipe que, por toda a parte, faz uso do seu incógnito.” (Benjamin, 1991, p. 38).

O espectador se torna, assim, esse príncipe incógnito que vê tudo, transita por naturezas selvagens e paisagens urbanas, mas permanece intocado, protegido pela tela; ele observa o mundo através de uma vitrine digital. Essa invisibilidade justifica a passividade aparente mencionada por Lantz; a indolência do espectador no sofá “[...] é apenas aparente [...]”, pois nela “[...] se esconde a vigilância de um observador.” (Benjamin, 1991, p. 38).

Assim, percebo que o consumo dos vídeos satisfaz uma necessidade moderna de habitar a multidão (ou a paisagem), mantendo-se isolado ou mesmo quando essa condição não é negociável. É a busca pela ociosidade, pelo tédio e a contemplação, uma permissão para *estar* ao invés de *ser*, e se permitir uma outra relação com o espaço a partir do olhar demorado argumentado por Han (2015).

#### 4.3.2 Ciber-Flânerie de Lemos

Essa transição da figura do *flâneur* para o ambiente virtual já foi abordada por André Lemos (2001) como *ciber-flânerie*. Enquanto o *flâneur* do século XIX deixava seus rastros na arquitetura urbana e de pedra parisiense, o caminhante digital deixa rastros de dados em um espaço de vias imateriais.

Lemos argumenta que navegar por esses ambiente – no caso de vídeos de *walking*, se deixar levar visualmente por ele – é uma forma de “escrever lendo, é deixar ‘marcas’ a partir de mapas de dados, é imprimir o nosso ‘traço’ no espaço maleável do cotidiano” (Lemos, 2001).

Neste sentido, flunar numa cidade ou navegar por hipertextos evoca um mesmo processo: leitura (relação corpo - texto) e mapeamentos (relação corpo - espaço), fundindo as figuras do leitor (que segue o mapa) e do escritor (que faz o mapa), do conformista que segue e do aventureiro que faz. (Lemos, 2001).

Com essa citação, ainda não estamos falando diretamente de vídeos, mas da forma como navegamos no ciberespaço, um conjunto de informações que compõem o ambiente digital da internet. Mas a maneira como Lemos propõe esse ‘caminhar’ é também propício para como os vídeos de *walking* podem nos afetar. Aqui o “*ciber-flâneur* torna-se o observador que olha sem julgar, que busca a imersão e não a compressão [...]” (Lemos, 2001).

Ao consumir o caminhar de outro (como nos vídeos do canal Rambalac), o espectador não está apenas recebendo imagens; ele está editando sua própria experiência.

Nesse momento, também acho valioso destacar que há duas perspectivas sendo traçadas em paralelo aqui: o vídeo como *gameplay* e o vídeo como obra audiovisual.

A ato da *gameplay*, não impede a *flânerie*, porém, como já vimos anteriormente em relatos de experiências com, por exemplo, *RDR2*, apesar de ser possível um contato mais profundo e contemplativo, caminhar pelo mundo virtual pode eventualmente ser desafiador, uma vez que o jogador pode ser interrompido pelo algoritmo do jogo que busca gerar situações que o tragam para a ação.

Em *O flâneur Digital*, de Matheus Antônio Lemes de Matos (2023), acompanhamos os resultados de uma exploração digital em *CP2077*, e algo que se destaca na leitura de seus relatos é o impacto emocional proporcionado por cada tipo de interação com o mundo virtual e como ao vagar pela cidade ele imagina e cria “narrativas” urbanas através do que vê, sem necessariamente um pano de fundo histórico de como a cidade se arranja. É o ato criativo a partir de uma observação sem pressa e despreziosa.

No mundo real, o olhar do *flâneur* é livre e a memória ressignifica a cidade de forma imprevisível. Já no mundo digital, como aponta Matos, há “limitações impostas pela própria programação do game” (Matos, 2023, p. 28), ou seja, existe a consciência das limitações do código e, fica claro que, a diferença fundamental entre o caminhar na vida real e o digital está na potência da imprevisibilidade.

Enquanto navegar pelas ruas reais permite ao “vagabundo” – como também é descrito o *flâneur* – ter experiências únicas se considerarmos a imprevisibilidade da vida e do mundo, em *CP2077* em um dado momento a imprevisibilidade pode ser lentamente substituída pela familiaridade, e, como já observado nos encontros das fogueiras de *RDR2* e pela cidade em *CP2077* nos capítulos anteriores, o tédio e o ócio, movidos pela curiosidade e o olhar demorado passam a ser alcançados através da repetição.

É importante que isso esteja claro, pois a *flânerie* de Lemos (2001) como um ato de *gameplay*, mesmo conseguindo demonstrar uma outra forma de *estar* no mundo virtual, ainda é munida de uma atenção que não necessariamente permite o descanso, mas estimula internamente os sentidos e a imaginação. Quando analisamos *CP2077* anteriormente, esse foi um dos fatores principais da *flânerie* não ter sido apresentada, pois o ócio na natureza artificial de Night City foi identificado através da subversão do excesso, da leitura do todo como algo único, transformando o excesso sensorial em uma pintura ou um ruído branco.

No entanto, o valor do *flâneur* nesta análise reside no vídeo enquanto obra audiovisual. A experiência proposta por essas produções — voltadas à concentração, abstração e meditação — só se torna possível por meio de uma ação coletiva: neles, o jogador caminha e registra, permitindo que quem assiste mergulhe em uma passividade profunda. Nesse processo, revela-se um novo tipo de *flâneur*: aquele que, ao consumir o registro alheio, edita sua própria experiência.

Essa postura transforma o espectador no que Mireille Rosello, citada por Lemos, denomina de “screener” ou “devorados de telas”: “[...] um aventureiro que ao mesmo tempo em que segue o percurso dado [...] constrói e deixa traços, na construção de seus caminhos imprevisíveis.” (Lemos, 2001). Obviamente Lemos se refere aos traços deixados no ciberespaço, mas quando observado o espectador que consome o vídeo de *walking*, esses traços são construídos sensorialmente em sua própria mente, memória e também nos pequenos atos de partilha, como em comentários nos vídeos e compartilhamentos na rede. O *ciber-flâneur* assim, “inventa a cidade sobre a cidade” (Lemos, 2001), e o espectador destes tipos de vídeos, por sua vez, *a cidade sobre a cidade, sobre a cidade*.

A cidade apresentada nos vídeos, portanto, deixa de ser um mero cenário geográfico para se tornar um espaço relacional. Ao assistirmos a uma caminhada na chuvosa Night City, sem sair do lugar, nós exercemos uma potência de resignificação e contemplação sobrepondo a nossa necessidade de *estar* e *descansar* à dinâmica dos jogos de agir e reagir.

#### 4.3.3 Resignificar os vídeos de *walking*

É na intersecção entre a edição mental da paisagem e o desejo de pausa que a experiência dos vídeos de *walking* superam o mero entretenimento e assumem um caráter de resistência. A minha experiência com vídeos desse gênero iniciou com registros reais de caminhantes e viajantes, mas foi na nostalgia e empatia aos elementos presentes nos jogos que comecei a consumir também vídeos de *walking* em jogos digitais.

Han argumenta que a sociedade contemporânea nos empurra para uma hiperatenção caracterizada pela troca rápida de foco e da multitarefa – exatamente o que os jogos analisados neste estudo exigem, a ação frenética. Porém, os vídeos de *walking* permitem um tipo de atenção profunda, um estado acessível apenas através da calma e do tédio. Ao abdicar do controle e da agência direta sobre o avatar, o espectador troca a *vita activa* (o trabalho, a conquista e o *grinding*) pela *vita contemplativa* (a observação e o olhar demorado).

O espectador não precisa se preocupar com as intervenções do algoritmo, pois o vídeo, mesmo com o olhar do jogador, é uma experiência que exclui as pré-definições do algoritmo, apresentando apenas o caminhar, a deriva pelas vias digitais, e é ressignificado pelo olhar ocioso do espectador que pode, muitas vezes, atribuir sentidos e absorver detalhes que nem mesmo o jogador foi capaz. Aqui, o ruído branco encontrado durante a *gameplay* pode se tornar o contato integral com a obra audiovisual, uma prática de imersão sem distrações, apenas de contemplação e ócio.

De certa forma, o “*screener*” de Lemos (2001) utiliza a vigilância silenciosa do “detetive” de Benjamin (1991) não para produzir dados, mas para reativar uma capacidade sensorial ofuscada ou quase perdida. O consumo da ociosidade alheia através desses vídeos se torna uma maneira de reivindicar o próprio descanso, uma vez que o *flâneur* digital recusa a gamificação da existência, em que tudo precisa de pontuação e objetivo.

As palavras usadas nas descrições desses vídeos com a intenção de “relaxar”, “estudar” ou “dormir” são mais do que meras palavras, mas manifestações de um desejo de refúgio em um espaço no qual espectador em sua *flânerie* sente-se em casa, lhe é familiar e ao mesmo tempo desconhecido. Com isso, o olhar demorado sob uma chuva em *CP2077* ou nas florestas de *RDR2* resgata o “tempo das coisas” e se torna possível na passividade do espectador, protegido do algoritmo, imerso na paisagem, mostrando que, às vezes, a única forma de suportar a realidade hiperconectada é caminhando para longe dela – mesmo que esse caminhar seja feito apenas com os olhos e ouvidos, protegido pela tela, e como mencionado, tal qual o príncipe em seu incógnito digital.

Dos diversos vídeos, trago a seguir uma seleção de alguns dos mais populares no YouTube e com comentários mais pertinentes para esta análise. O primeiro publicado pelo canal DayDream Gaming tem a duração de 4 horas e 46 minutos e acompanha o personagem Arthur Morgan perambulando por diferentes regiões do mundo digital de *RDR2*.

Majoritariamente, além de incontáveis paisagens possíveis de se observar, o vídeo é acompanhado – tal como os demais – do som ambiente, mas neste jogo composto por passos que soam diferentes dependendo do tipo de terreno atravessado, ventos, correntezas de rios e cachoeiras, pássaros e outros animais selvagens. Próximo de cidades é possível encontrar com NPCs transeuntes, ouvir o som de tabernas, comerciantes e carruagens, e eventualmente, brigas, e trocas de tiros distantes.

Imagem 46 - Captura de tela do vídeo de *RDR2* do canal DayDream Gaming.

Fonte: Youtube.<sup>146</sup>

O título do vídeo *RDR2 Relaxing Ambient Walk across the map | 4K Ultra Max Graphics* chama a atenção pela sua proposta de ser um vídeo para relaxar. Minha experiência com esse e outros vídeos deste jogo são em suas maioria auditivas, uma escolha pessoal. O som das florestas, dos animais e eventualmente das chuvas funcionam comigo como convite para abstração de sons externos, principalmente durante leituras ou para relaxar, dormir, ou apenas permanecer ocioso. Às vezes também como uma forma de isolamento durante processos criativos.

Para este momento da análise, foram exploradas as seções de comentários de diferentes vídeos de *walking* na plataforma YouTube. Essas seções ficam localizadas abaixo dos vídeos e funcionam como um espaço público e compartilhado onde qualquer usuário cadastrado na plataforma pode manifestar sua opinião, de forma semelhante a um fórum, permitindo também a interação com outros comentários e usuários através de textos e botões de ação de curtir e *descurtir*.

Os recortes que serão apresentados abaixo foram curados de um total de quatro vídeos de *walking* dos jogos que fazem parte do corpus desta pesquisa. Apesar de serem vídeos com mais de 100 mil visualizações e postados no período entre 2021 e 2022, não foram considerados aspectos de popularidade, duração ou demais métricas comuns da plataforma *YouTube*, assim os critérios de escolha se apoiam basicamente sobre o tipo de

---

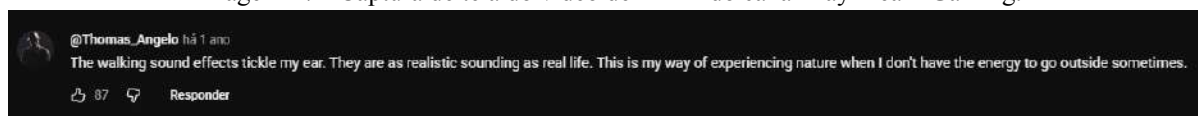
<sup>146</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=SPOUremCUyI>>. Acesso em: 20 jan 2026.

discurso apresentado pelos usuários nos comentários, focando naqueles que possuem relatos dos efeitos emocionais e sensoriais em suas experiências.

Destaco também como é curioso notar como o mesmo vídeo possui efeitos diferentes nos espectadores e muitas vezes estão relacionados a proposta, evocando não apenas a nostalgia de voltar para um espaço familiar - para quem conhece o jogo - como também experiências que são cada vez mais escassas, tal como observamos nos diálogos com Han (2015) devido à privação de espaços de menores estímulos e a uma “criminalização” do fazer nada no mundo real.

“Os efeitos sonoros dos passos fazem cócegas nos meus ouvidos. São tão realistas quanto na vida real. Esta é a minha maneira de vivenciar a natureza quando, às vezes, não tenho energia para sair de casa. (Thomas\_Angelo, 2025, tradução minha)<sup>147</sup>”. O comentário postado pelo usuário Thomas\_Angelo descreve precisamente o distanciamento contemporâneo com o “lado de fora”, uma vez que muitas das condições laborais atuais implicam em horas de confinamento por metas e demandas, levando também, como descrito pelo usuário, a uma “falta de energia” para o contato com ambientes externos.

Imagem 47 - Captura de tela do vídeo de *RDR2* do canal DayDream Gaming.



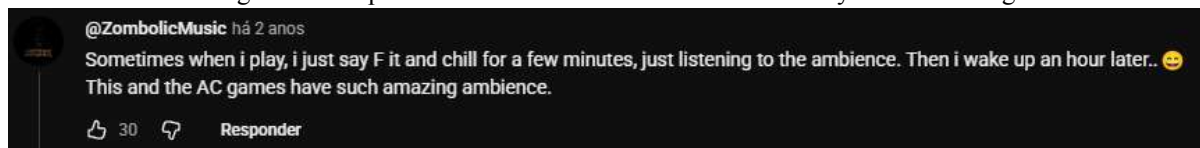
Fonte: Youtube.<sup>148</sup>

O usuário ZombolicMusic explicita como a ambiência do jogo tem um potencial de relaxá-lo, o convidando a abdicar da *gameplay* pela experiência do mundo virtual: “Às vezes quando eu jogo, eu apenas digo F e relaxo por alguns minutos, apenas ouvindo a ambiência. Então acordo uma hora depois [...]” (ZombolicMusic, 2024, tradução minha)<sup>149</sup>.

<sup>147</sup> No original: “The walking sound effects tickle my ear. They are as realistic sounding as real life. This is my way of experiencing nature when I don't have the energy to go outside sometimes.”

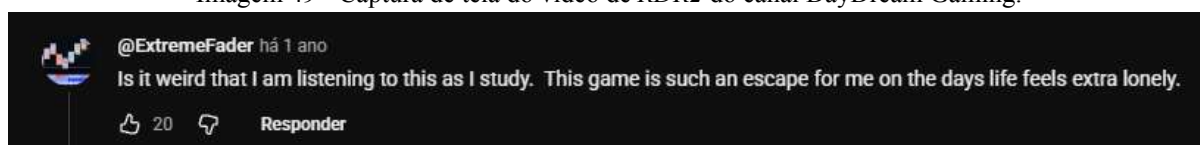
<sup>148</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=SPOUrcmCUyI>>. Acesso em: 20 jan 2026.

<sup>149</sup> No original: “Sometimes when i play, i just say F it and chill for a few minutes, just listening to the ambience. Then i wake up an hour later [...]”

Imagem 48 - Captura de tela do vídeo de *RDR2* do canal DayDream Gaming.

Fonte: Youtube.<sup>150</sup>

Outro comentário, do usuário ExtremeFader: “É estranho que eu ouça isso enquanto eu estudo. Esse jogo é um escape para mim em dias que a vida parece muito solitária.” (ExtremeFader, 2025, tradução minha)<sup>151</sup>.

Imagem 49 - Captura de tela do vídeo de *RDR2* do canal DayDream Gaming.

Fonte: Youtube.<sup>152</sup>

Algo que me chama a atenção neste comentário é a possibilidade de distinguir entre solidão e solitude. Enquanto a primeira é um estado de sofrimento, um “constructo biológico semelhante aos estímulos desagradáveis como a sede ou a dor física” (Rodrigues, 2018), a solitude se configura como um ato consciente de recolhimento contemplativo.

Porém, na contemporaneidade, a capacidade de converter a solidão em solitude é comprometida pela hiperconexão. Na intenção de traçar um breve paralelo ilustrativo sobre essa dicotomia, podemos observar essa dificuldade a partir de D. W. Winnicott (2007), que traz em seus estudos que a capacidade de estar só não é algo inato, mas conquistado através da experiência infantil de estar sozinho na presença de uma “mãe disponível”. É a presença dessa figura que permite que a criança relaxe e habite seu próprio mundo, sem medo do abandono ou de um “fim” pela sensação constante de que há uma mãe por perto.

Ao amadurecer, a capacidade de ficar só está “segura”, mesmo quando não se está só de fato. Esse estar só então permite ao indivíduo tomar o tempo em solidão como algo positivo, voltando-se para o interior, refletindo e contemplando. Nietzsche (2004) também observa o momento de solidão como uma forma de se recuperar:

<sup>150</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=SPOUrcmCUyI>>. Acesso em: 20 jan 2026.

<sup>151</sup> No original: “Is it weird that I am listening to this as I study. This game is such an escape for me on the days life feels extra lonely.”

<sup>152</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=SPOUrcmCUyI>>. Acesso em: 20 jan 2026.

Estando entre muitos, vivo com muitos e não penso como eu; após algum tempo, é como se me quisessem banir de mim mesmo e roubar-me a alma - e aborreço-me com todos e receio a todos. Então o deserto me é necessário, para ficar novamente bom. (Nietzsche, 2004, §491).

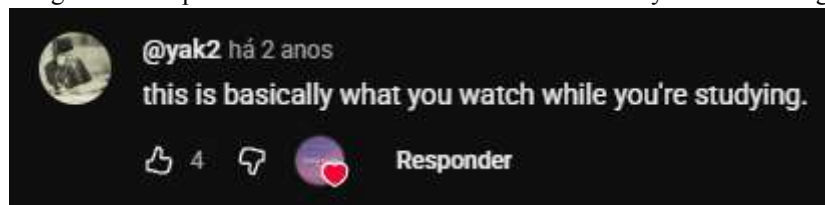
Dessa forma, quando Han (2015) aponta as pressões do indivíduo moderno, vivendo sob estímulos invasivos que rompe essa espécie de “segurança” necessária, vemos ela sendo borrada; no amadurecimento o indivíduo passa a experienciar o silêncio e isolamento não como uma autonomia, mas um vazio angustiante e que precisa ser preenchido à qualquer custo.

Faz-se oportuno também refletir sobre essa dicotomia entre a solidão, como uma dor, e a solitude, como uma *recuperação*, pois especificamente nos jogos analisados neste estudo, a experiência é constantemente solo: uma relação única entre o jogador e o jogo, entre o espectador e o vídeo, algo que vai se evidenciar ainda mais com os próximos exemplos de vídeos e comentários.

Aprofundando um pouco mais ainda neste cenário, o vídeo de *walking* comentado atua como um simulacro do ambiente seguro de Winnicott. Para o usuário ExtremeFader, o jogo ultrapassa o entretenimento e constrói uma “presença disponível” que não faz demandas. A estabilidade estética do jogo permite que ele desacelere e possa transformar a dor da solidão na paz da solitude, como um suporte para que ele observe a sua própria companhia, abstraia e contemple seu interior, resistindo a outro aspecto da sociedade do cansaço.

Um exemplo do usuário yak2 também aponta o uso do vídeo como uma maneira de se recolhe para um ato que exige um foco dedicado, talvez o mais recorrente em termos de intenção de consumo e produção destes vídeos, o estudo: “Isso é basicamente o que você assiste enquanto você está estudando” (Yak2, 2025, tradução minha)<sup>153</sup>.

Imagem 50 - Captura de tela do vídeo de *RDR2* do canal DayDream Gaming.



Fonte: Youtube.<sup>154</sup>

<sup>153</sup> No original: “this is basically what you watch while you’re studying.”

<sup>154</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=SPOUrcmCUyI>>. Acesso em: 20 jan 2026.

Em outro vídeo de *RDR2* do mesmo canal, a captura é feita em primeira pessoa, permitindo ao espectador uma outra perspectiva do mundo digital.

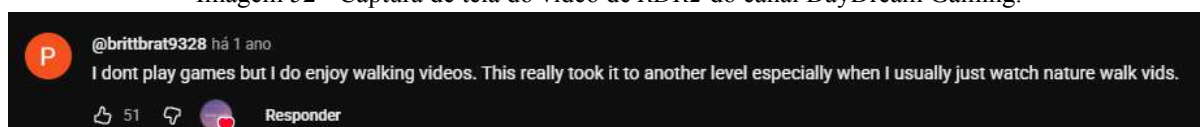
Imagem 51 - Captura de tela do vídeo de *RDR2* do canal DayDream Gaming.



Fonte: Youtube.<sup>155</sup>

Destaco também comentários de alguns de usuários que dizem não jogarem jogos digitais, porém, sua relação com esses vídeos se constrói a partir de um gosto pessoal por vídeos reais de *walking*.

Imagem 52 - Captura de tela do vídeo de *RDR2* do canal DayDream Gaming.



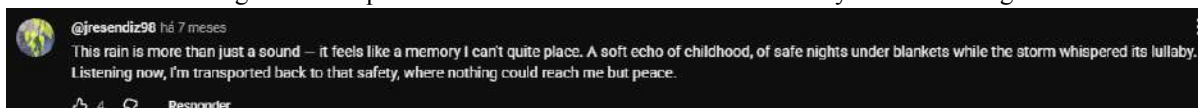
Fonte: Youtube.<sup>156</sup>

Acima, o usuário brittbrat9328 diz: “Eu não jogo video games, mas eu gosto de vídeos de walking. Isso realmente leva a outro nível, especialmente quando eu normalmente apenas assisto vídeos de caminhada na natureza.” (Brittbrat9328, 2025, tradução minha)<sup>157</sup>.

<sup>155</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=mztSsBhun6o>>. Acesso em: 20 jan 2026.

<sup>156</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=mztSsBhun6o>>. Acesso em: 20 jan 2026.

<sup>157</sup> No original: “I dont play games but I do enjoy walking videos. This really took it to another level especially when I usually just watch nature walk vids.”

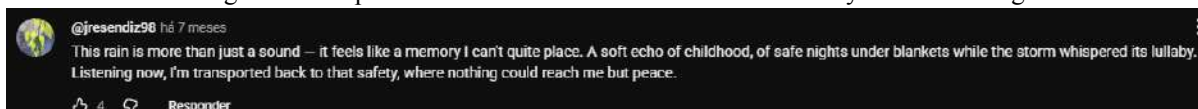
Imagem 53 - Captura de tela do vídeo de *RDR2* do canal DayDream Gaming.

Fonte: Youtube.<sup>158</sup>

Do usuário jresendiz98, há uma observação sobre o efeito do som da chuva ser mais do que um “som”, mas algo que o atinge preenchendo como uma memória, ele diz:

Essa chuva é mais do que apenas um som – ela parece como uma memória que não consigo identificar. Um suave eco da infância, das noites seguras debaixo dos cobertores enquanto a tempestade sussurrava sua canção de ninar. Ao ouvir agora, sou transportado de volta àquela segurança, onde nada podia me atingir além da paz. (Jresendiz98, 2025, tradução minha)<sup>159</sup>.

No vídeo *Cyberpunk 2077 Free Roam - Driving around the Night City in the Rain at Night*<sup>160</sup> o usuário Lockhart412 aborda sobre o caminhar pela cidade real com uma intenção semelhante a sua experiência com o vídeo, na imagem abaixo, ele conta: “Às vezes, só quero passear pela cidade sem rumo à noite, assim. Sem pensamentos, sem planos, sem preocupações. Só eu, a paisagem, a música e estranhos andando ou dirigindo pela rua...” (Lockhart412, 2024, tradução minha).

Imagem 54 - Captura de tela do vídeo de *CP2077* do canal DayDream Gaming.

Fonte: Youtube.<sup>161</sup>

O usuário harvey\_epstein deixou no vídeo *Walking in the Rain at Night in Cyberpunk 2077*<sup>162</sup> um relato sobre o impacto do vídeo durante uma experiência traumática: “Tive um AVC em janeiro [...] Foi muito difícil me adaptar à minha nova vida. Costumava ver este vídeo à noite para me acalmar e ajudava muito.” (Harvey\_epstein, 2025, tradução minha)<sup>163</sup>.

<sup>158</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=mztSsBhun6o>>. Acesso em: 20 jan 2026.

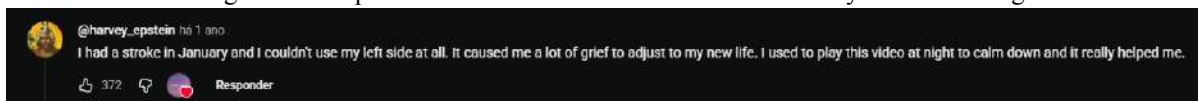
<sup>159</sup> No original: “This rain is more than just a sound – it feels like a memory I can't quite place. A soft echo of childhood, of safe nights under blankets while the storm whispered its lullaby. Listening now, I'm transported back to that safety, where nothing could reach me but peace.”

<sup>160</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=zKEBLpmuSOQ>>. Acesso em 20 jan 2026.

<sup>161</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=zKEBLpmuSOQ>>. Acesso em: 20 jan 2026.

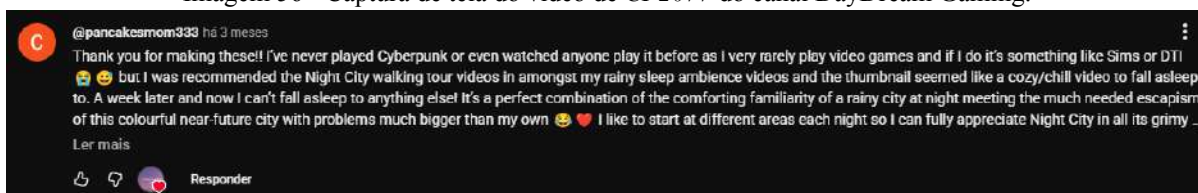
<sup>162</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=IGTzXj7wbNQ>>. Acesso em: 20 jan 2026.

<sup>163</sup> No original: “I had a stroke in January [...] It caused me a lot of grief to adjust to my new life. I used to play this video at night to calm down and it really helped me.”

Imagem 55 - Captura de tela do vídeo de *CP2077* do canal DayDream Gaming.

Fonte: Youtube.<sup>164</sup>

Também, na imagem abaixo, o usuário pancakesmom333 comenta sobre a sensação *cozy* (confortável) do vídeo e a intenção do escapismo: “É uma combinação perfeita entre a familiaridade reconfortante de uma cidade chuvosa à noite e o tão necessário escapismo desta cidade colorida do futuro próximo, com problemas muito maiores do que os meus [...].” (Pancakesmom333, 2025, tradução minha)<sup>165</sup>.

Imagem 56 - Captura de tela do vídeo de *CP2077* do canal DayDream Gaming.

Fonte: Youtube.<sup>166</sup>

Esses comentários continuam em diversos vídeos, de diferentes canais e também em outros jogos. Excepcionalmente encontra-se alguns que relacionam a experiência proporcionada de um evento concreto com a importância do vídeo durante um momento difícil como do usuário harvey\_epstein. Mas como visto acima, muitos deles tendem a colocar os efeitos em uma oportunidade de imersão, não apenas nos aspectos dos jogos, mas do próprio indivíduo.

Quando ausente o contato direto com o jogo e um espaço de descanso real, é neste contato ainda mais passivo que, a partir da minha experiência e do que observamos nos comentários, pode-se perceber rastros da busca e encontro de um *estar* necessário, da abstração das demandas cotidianas, da resistência ao que é externo e interno, e um estado de relaxamento, contemplação e também de solidão.

O espectador em sua *flânerie* digital, que se encontra vagando e ressignificando sentidos por esses vídeos, é uma figura contemporânea que busca experimentar o escapismo das pressões do seu dia a dia, não como uma fuga da realidade e suas responsabilidades, mas

<sup>164</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=zKEBLpmuSOQ>>. Acesso em: 20 jan 2026.

<sup>165</sup> No original: “It’s a perfect combination of the comforting familiarity of a rainy city at night meeting the much needed escapism of this colourful near-future city with problems much bigger than my own [...]”

<sup>166</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=IGTzXj7wbNQ>>. Acesso em: 20 jan 2026.

uma pausa. Um espaço no qual se sinta confortável e provocado, ocioso e estimulado, seguro e ainda curioso, um espaço para o seu descanso, para a sua cura e para resistir.

## 5 CONSIDERAÇÕES

Da minha experiência, existe um senso comum entre os acadêmicos de que as “considerações finais” atuam como uma sentença de conclusão. Contudo, o termo “conclusão” soa definitivo demais, o que vai contra tudo o que vimos aqui — principalmente a natureza da experiência, algo que se molda a cada momento e condição.

Arrisco dizer, portanto, que esta seção deveria se chamar, em um tom mais honesto: “É isso... por enquanto!”.

Esta dissertação percorreu o caminho ambíguo dos jogos digitais contemporâneos, identificando e explorando sua dupla natureza a partir da questão central: como os jogos AAA de mundo aberto — produtos máximos da indústria do entretenimento de massa — podem ser subvertidos como ferramentas de resistência aos males causados pela própria lógica de produtividade que os gerou?

Ao longo do estudo, observei, a partir das obras *Red Dead Redemption II* (RDR2) e *Cyberpunk 2077* (CP2077), que jogos desse gênero operam uma dicotomia: carregam o problema da hiperestimulação, mas abrigam a possibilidade da cura pela contemplação. Essa resistência, contudo, não é proposital nem acidental, mas uma construção fenomenológica que floresce no atrito entre o jogador e o jogo.

Após compreendermos a indústria dos jogos como um complexo sistema de produção de arte e tecnologia, esta investigação se debruçou sobre os conceitos fundamentais de Huizinga (2019) e Caillois (2017). A compreensão do “círculo mágico” foi essencial não apenas para delimitar o espaço-tempo do jogo, mas para identificar onde ocorre a suspensão das regras da vida ordinária, definindo os limites de cada “realidade”. Foi através dessa base teórica, atravessada pelas noções de experiência e imersão de Schell (2011) e Fragoso (2014), que se tornou possível enxergar um paradoxo na experiência desses jogos: a segurança da “dupla consciência” que protege o jogador é a mesma que permite a ele se entregar de maneira genuína ao mundo simulado, em que o que é “percebido como real” difere do que se “sente como verdadeiro”.

Esse paradoxo da realidade simulada pode ilustrar as patologias da mente e do espírito diagnosticadas por Byung-Chul Han (2015). A busca pelo desempenho, a positividade tóxica e a eliminação do negativo criaram uma sociedade exausta, na qual o tédio profundo está sendo extinto. O diagnóstico de Han serve, portanto, como a lente através da qual as mecânicas de jogo precisavam ser relidas. O jogo, embora parte da indústria, oferece a suspensão necessária para recuperar a “vida contemplativa”.

Munido desses contextos, me aprofundei em *RDR2* e *CP2077* analisando três perspectivas em busca de momentos nos quais eu sentisse a oportunidade de subverter a lógica do artefato, ressignificando a experiência para encontrar refúgio, descanso e resistência.

A primeira análise demonstrou que a fidelidade gráfica dos mundos abertos não serve apenas ao espetáculo, mas pode estimular a percepção de um “ruído branco” visual e sonoro. A massificação dos estímulos é subvertida quando o jogador abandona a “missão” (tarefa produtiva) para habitar o vazio do cenário (seja literal ou figurado). Onde o *game design* esperava ação e a velocidade, o jogador escolhe a permanência, transformando a simulação de ecossistemas em santuários de isolamento que devolvem a capacidade de “demorar-se” no tempo.

A segunda análise, focada na interação com NPCs, identificou uma resistência baseada em uma carência afetiva. Em contraste com o *networking* utilitário da vida real, momentos como o acampamento em *RDR2* ou as conversas com Takemura em *CP2077* exigem que o jogador rejeite a mecânica da recompensa imediata. Essa escolha estimula a curiosidade do tédio e a humanização do avatar, configurando um treino de paciência que devolve ao jogador a experiência da “duração” real das relações humanas.

Por fim, a terceira análise avançou para além da agência direta, buscando nos vídeos de *walking* em jogos, na plataforma YouTube, uma outra perspectiva dessa subversão. Aqui, a figura do *flâneur* de Walter Benjamin (1991) é transposta para a *ciber-flânerie* descrita por André Lemos (2001) e trazida do ciberespaço para um diálogo com o mundo simulado. Ao consumir esses vídeos, o espectador utiliza a tela como uma “galeria segura”, protegida dos contratempos do algoritmo. Esse consumo passivo, deliberadamente livre do agenciamento, revela uma resposta radical à exaustão: uma passividade totalmente livre do agenciamento do artefato. Os relatos nas seções de comentários confirmam que esses vídeos não são apenas entretenimento, mas ferramentas terapêuticas coletivas para reduzir a ansiedade e reconectar-se com uma natureza, ainda que virtual.

Concluo, ironicamente pela necessidade de um encerramento desta jornada de pesquisa pelo tempo da demanda, que a resistência à Sociedade do Cansaço não exige a rejeição da tecnologia, mas uma apropriação subversiva dela. Hoje, talvez os espaços de refúgio reais já não existam como imaginamos; é nas realidades simuladas que essa pausa pode ser minimamente encontrada. Não defendo que a contemplação nos jogos digitais seja completa ou substitua a vida real, mas, após todo este percurso, sustento que, por mais ínfima

que essa experiência pareça, ela é potencialmente maior e mais acessível do que a realidade atual permite.

Os mundos se tornam suspensos quando são subvertidos. São momentos em que zonas autônomas e temporárias surgem, sobrepondo-se à lógica do utilitário e do desempenho. Seja vagando a cavalo sem destino, ouvindo um personagem feito de pixels ou assistindo à chuva cair em Night City através de um vídeo no YouTube, a brecha para o indivíduo reivindicar o direito à inutilidade é aberta. Em última análise, essas formas de “não-jogar” configuram-se como um ato político de autopreservação. Se a sociedade nos priva do direito ao tédio e à pausa, nós o reconquistamos artificialmente nos mundos virtuais.

Encerro este longo, prazeroso e exaustivo estudo com um último pensamento: o jogo deixa de ser uma fuga da realidade para se tornar uma maneira pela qual podemos aprender a vivê-la.

## REFERÊNCIAS

ALPAÑES, E. Slow gaming: How video games are swapping nerve-racking battles for relaxing walks. **El País**, Madrid, 14 mar. 2023. Disponível em: <https://english.elpais.com/culture/2023-03-14/slow-gaming-how-video-games-are-swapping-nerve-racking-battles-for-relaxing-walks.html>. Acesso em: 13 jun. 2025.

ALVA, B. O que faz um jogo AAA ser um jogo AAA? **Epic Games Store**, [S. l.], 10 out. 2023. Disponível em: <https://store.epicgames.com/pt-BR/news/what-makes-a-aaa-game-a-aaa-game>. Acesso em: 5 mar. 2026.

ANTO, A. et al. Open-World Games' Affordance of Cognitive Escapism, Relaxation, and Mental Well-Being Among Postgraduate Students: Mixed Methods Study. **Journal of Medical Internet Research**, [S. l.], v. 26, p. e63760, 2024. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20250227174024/https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC11688598/>. Acesso em: 15 maio 2025.

ANTONIO, N. What Is White Noise? **HowStuffWorks**, [S. l.], 25 abr. 2024. Disponível em: <https://science.howstuffworks.com/what-is-white-noise.htm>. Acesso em: 13 jun. 2025.

BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**. Tradução: Antonio de Pádua Danesi, Rosemary Costhek Abílio. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Tradução: Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

BENJAMIN, Walter. **Obras escolhidas - Charles Baudelaire**: Um lírico no auge do capitalismo. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1991.

BOYM, Svetlana. **The future of nostalgia**. Nova Iorque: Basic Books, 2001. Disponível em: [https://moodle.studiumdigitale.uni-frankfurt.de/moodle/pluginfile.php/563921/mod\\_resource/content/1/Boym\\_The%20Future%20of%20Nostalgia%20%282002%29.pdf](https://moodle.studiumdigitale.uni-frankfurt.de/moodle/pluginfile.php/563921/mod_resource/content/1/Boym_The%20Future%20of%20Nostalgia%20%282002%29.pdf). Acesso em: 2 nov. 2025.

BREMER, Michael. **SimEarth: The Living Planet**. Orinda: Maxis, 1990. Disponível em: [https://archive.org/details/Mac\\_SimEarth\\_manual/](https://archive.org/details/Mac_SimEarth_manual/). Acesso em: 14 set. 2025.

BYCER, J. Cheating vs. Exploiting in Game Design. **Game Developer**, [S. l.], 15 nov. 2017. Disponível em: <https://www.gamedeveloper.com/business/cheating-vs-exploiting-in-game-design>. Acesso em: 12 dez. 2024.

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

CAMPBELL, C. What Are Cozy games, and What Makes Them cozy? **GamesIndustry.biz**, [S. l.], 28 nov. 2022. Disponível em: <https://www.gamesindustry.biz/what-makes-a-cozy-game-cozy>. Acesso em: 14 abr. 2025.

CARDOSO, L. B. **Diários Psicogeográficos - Lugares em que nunca estive ou perambulações por mundos digitais**. 2021. Dissertação (Mestrado em Cinema e Artes do Vídeo) – Universidade Estadual do Paraná, Curitiba, 2021.

CARR, Nicholas. **The Shallows: What the Internet Is Doing to Our Brains**. Nova Iorque: W. W. Norton, 2010.

CASAMASSINA, Matt. GDC 2005: Iwata Keynote Transcript. **IGN**, [S. l.], 11 mar. 2005. Disponível em: <https://www.ign.com/articles/2005/03/11/gdc-2005-iwata-keynote-transcript>. Acesso em: 13 set. 2025.

CLINE, L. Still Life with Peaches. **Khan Academy**, [S. l.], 15 jul. 2024. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20240715094652/https://www.khanacademy.org/humanities/ancient-art-civilizations/roman/wall-painting/a/still-life-with-peaches>. Acesso em: 13 jun. 2025.

COLERIDGE, Samuel Taylor. **Biographia Literaria**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2014.

COOK, D. et al. Cozy Games. **Lost Garden**, [S. l.], 24 jan. 2018. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20240420215215/https://lostgarden.com/2018/01/24/cozy-games/>. Acesso em: 14 abr. 2025.

DEMELLO, Margo. **Bodies of Inscription: A Cultural History of the Modern Tattoo Community**. 1. ed. Durham: Duke University Press Books, 2000.

DEREN, Maya. Poetry and Film. **Jugend ohne Film**, 18 jun. 2019. Disponível em: <https://jugendohnefilm.com/poetry-and-film/>. Acesso em: 5 mar. 2026.

DESPAIN, Wendy. **Writing for Video Game Genres: from FPS to RPG**. Wellesley: A K Peters, 2009.

DETERDING, Sebastian et al. Gamification. using game-design elements in non-gaming contexts. In: **ANNUAL CONFERENCE EXTENDED ABSTRACTS ON HUMAN FACTORS IN COMPUTING SYSTEMS**, 2011, Vancouver. Proceedings [...]. Vancouver: ACM, 2011. p. 2425–2428.

DINDORF, Wilhelm (ed.). **Onomasticon**. Autor original: Julius Pollux. Leipzig: Kuehn, 1824. Disponível em: [https://archive.org/stream/onomasticon01polluoft/onomasticon01polluoft\\_djvu.txt](https://archive.org/stream/onomasticon01polluoft/onomasticon01polluoft_djvu.txt). Acesso em: 7 dez. 2024.

FELTON, A. Assassin's Creed Has Always Been Repetitive, But Shadows Almost Has The Solution. **Screen Rant**, [S. l.], 13 maio 2025. Disponível em: <https://screenrant.com/assassins-creed-shadows-stealth-repetition-fix-op-ed/>. Acesso em: 14 maio 2025.

FRAGOSO, Suely. Imersão em games narrativos. **Galáxia**, São Paulo, v. 14, n. 28, p. 58–69, 2014. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/16692/15740>. Acesso em: 21 mar. 2021.

FREITAS, Filipe Alves de. **A Poética do Video Game**: Um estudo do potencial estético dos jogos digitais casuais. 2015. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2015. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/server/api/core/bitstreams/c92b2549-d0dd-4a53-9ce0-662e36288ef/e/content>. Acesso em: 10 jul. 2025.

GANDASEGUI, Vicent Díaz. The non-gamer. In: **Under the Mask**: Perspectives on the gamer. Bedfordshire: University of Bedfordshire, 2010. Disponível em: <https://hdl.handle.net/10016/11280>. Acesso em: 14 set. 2025.

GONÇALVES, Diogo Augusto; NESTERIUK, Sérgio. Hiperestímulos na Contemporaneidade: Jogo e exploração espacial nos videogames. In: NICOLAU, Marcos (org.). **Interseções Midiáticas**: As múltiplas faces da internet. [S. l.]: Ideia, 2018. p. 78–104. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/327977653\\_Hiperestimulos\\_na\\_Contemporaneidade\\_jogo\\_e\\_exploracao\\_espacial\\_nos\\_videogames](https://www.researchgate.net/publication/327977653_Hiperestimulos_na_Contemporaneidade_jogo_e_exploracao_espacial_nos_videogames). Acesso em: 10 mar. 2025.

GULARTE, D. O Crash dos videogames de 1983. **Bojogá**, [S. l.], 19 maio 2021. Disponível em: <https://bojoga.com.br/artigos/dossie-retro/o-crash-dos-videogames-de-1983/>. Acesso em: 19 maio 2025.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade do Cansaço**. Tradução: Enio Paulo Giachini, Letícia Meirelles. Petrópolis: Vozes, 2015.

HENRY, Tricia. **Break All Rules!: punk rock and the making of a style**. Ann Arbor: UMI Research Press, 1989. Disponível em: <https://archive.org/details/breakallrulespun00youn/page/68/mode/2up>. Acesso em: 21 set. 2025.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. Tradução: João Paulo Monteiro, Newton Cunha. 9. ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.

HUNTEMANN, Nina B.; PAYNE, Matthew T. **Joystick Soldiers**: the Politics of Play in Military Video Games. [S. l.]: Routledge, 2009.

JARETA, Gabriel. Profissionais da tatuagem ampliam foco dos negócios. **ASN SP**, São Paulo, 28 jun. 2023. Disponível em: <https://sp.agenciasebrae.com.br/cultura-empreededora/profissionais-da-tatuagem-ampliam-foco-dos-negocios/>. Acesso em: 5 jan. 2026.

KENNEDY, Brian. Uncle Sam Wants You (To Play This Game). **The New York Times**, Nova Iorque, 11 jul. 2002. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20231106163629/https://www.nytimes.com/2002/07/11/technology/uncle-sam-wants-you-to-play-this-game.html>. Acesso em: 10 dez. 2024.

KRACAUER, Siegfried. **Theory of Film**: the Redemption of Physical Reality. Nova Iorque: Oxford University Press, 1960. Disponível em:

<https://ia601300.us.archive.org/35/items/theoryoffilmrede00krac/theoryoffilmrede00krac.pdf>. Acesso em: 12 set. 2025.

KRISTEVA, Julia. **Black Sun**: Depression and melancholia. Tradução: Leon S. Roudiez. Nova Iorque: Columbia University Press, 1989. Disponível em: <https://archive.org/details/blacksun00juli/page/n5/mode/2up>. Acesso em: 12 set. 2025.

LANTZ, F. The Truth in Games. **The MIT Press Reader**, Cambridge, 26 set. 2023. Disponível em: <https://thereader.mitpress.mit.edu/the-truth-in-games/>. Acesso em: 16 abr. 2025.

LANTZ, Frank. The World as Data. **Substack**, 22 jan. 2024. Disponível em: <https://franklantz.substack.com/p/the-world-as-data>. Acesso em: 19 jan. 2026.

LAWRENCE LIVERMORE NATIONAL LABORATORY. Janus, a conflict simulation model. **Science and Technology Review**, Livermore, 17 nov. 2019. Disponível em: <https://st.llnl.gov/news/look-back/janus-conflict-simulation-model>. Acesso em: 10 dez. 2024.

LEMOS, André. Ciber-flânerie. In: SILVA, D.; FRAGOSO, S. (org.). **Comunicação na cibercultura**. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2001. p. 45–60.

MARINO, Paul. **3D Game-based Filmmaking**. Scottsdale: Paraglyph Press, 2004.

MASTERASSASSIN. Ubisoft has a Creativity Problem. **Youtube**, 25 jul. 2023. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=7bTca9\\_Pnmk](https://www.youtube.com/watch?v=7bTca9_Pnmk). Acesso em: 21 set. 2025.

MATOS, Matheus Antônio Lemes de. **O flâneur digital: um estudo de Cyberpunk 2077 e seus espaços de exploração**. 2023. 72 f. Monografia (Graduação em Arquitetura e Urbanismo) - Escola de Minas, Universidade Federal de Ouro Preto, Ouro Preto, 2023.

MCGONIGAL, J. A Real Little Game: the Performance of Belief in Pervasive Play. In: **LEVEL UP: DIGITAL GAMES RESEARCH CONFERENCE**, 2003, Utrecht. Proceedings [...]. Utrecht: DiGRA, 2003. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20241123175043/https://www.avantgame.com/MCGONIGAL%20A%20Real%20Little%20Game%20DiGRA%202003.pdf#expand>. Acesso em: 8 dez. 2024.

MELLO, Celina Moreira de. Os Jogos da Escritura. **Revista Letras**, Curitiba, v. 39, p. 247–258, 1990. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/letras/article/view/19170/12468>. Acesso em: 13 jun. 2025.

MOHEDANO, Claudia. The slowness of Red Dead Redemption II and why it works. **Medium**, 04 mar. 2024. Disponível em: <https://medium.com/@claudmohe/the-slowness-of-red-dead-redemption-ii-and-why-it-works-ef7cf3a2c33d>. Acesso em: 14 jan. 2026.

MORDOR INTELLIGENCE. **Gaming Market: Growth, Trends, COVID-19 Impact, and Forecasts (2021 - 2026)**. [S. l.]: Mordor Intelligence, [2021]. Disponível em: <https://www.mordorintelligence.com/industry-reports/global-gaming-market>. Acesso em: 13 jun. 2025.

MULVEY, Laura. Visual Pleasure and Narrative Cinema. In: BRAUDY, Leo; COHEN, Marshall (org.). **Film Theory and Criticism**. Oxford: Oxford University Press, 2009. p. 711–722.

NEVIN, S. Hide and Seek. **Panoply**, [S. l.], 12 jul. 2021. Disponível em: <https://www.panoply.org.uk/hide-and-seek>. Acesso em: 13 jun. 2025.

NEWSOME-WARD, Timothy. **Projects of worth: Exploring meaningfulness in videogame experiences**. 2021. Tese (Doutorado em Filosofia) – University of York, York, 2021. Disponível em: <https://etheses.whiterose.ac.uk/id/eprint/29541/>. Acesso em: 11 jun. 2025.

NIETZSCHE, Friedrich. **Aurora**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

O'BRIEN, Nicholas. Lingering Patience. **Rhizome**, 29 out. 2013. Disponível em: <https://rhizome.org/editorial/2013/oct/29/lingering-patience/>. Acesso em: 5 jan. 2026.

OLIVEIRA, D. O que é Game as a Service (GaaS)? **Olhar Digital**, [S. l.], 16 mar. 2024. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2024/03/16/games-e-consoles/o-que-sao-game-as-a-service-gaas/>. Acesso em: 13 jun. 2025.

PANOFSKY, Erwin. **Three Essays on Style**. Cambridge: MIT Press, 1997.

PARKOUR UK. What is Parkour? **Parkour UK**, [S. l.], [20--]. Disponível em: <https://www.parkour.uk/what-we-do/what-is-parkour/>. Acesso em: 13 jun. 2025.

PENAFRIA, Manuela. Análise de Filmes - conceitos e metodologia(s). In: **CONGRESSO SOPCOM**, 6., 2009, Lisboa. Anais [...]. Lisboa: Universidade Lusófona, 2009. p. 1–11. Disponível em: <https://arquivo.bocc.ubi.pt/pag/bocc-penafria-analise.pdf>. Acesso em: 20 jul. 2025.

PERLA, Peter. **Peter Perla's the Art of Wargaming: A Guide for Professionals and Hobbyists**. Annapolis: United States Naval Institute, 2012.

REDDIT. The “Roguelike” War Is Over. **Reddit**, [S. l.], [2020]. Disponível em: [https://old.reddit.com/r/roguelikes/comments/epj13j/the\\_roguelike\\_war\\_is\\_over/fek7bx0/](https://old.reddit.com/r/roguelikes/comments/epj13j/the_roguelike_war_is_over/fek7bx0/). Acesso em: 13 dez. 2024.

ROCKET BRUSH STUDIO. How To Design A Good And Unique Game HUD. **Rocket Brush Studio**, [S. l.], [2024]. Disponível em: <https://rocketbrush.com/blog/designing-practical-and-pretty-hud-in-video-games>. Acesso em: 14 dez. 2024.

RODRIGUES, Ricardo Moreira. Solidão, Um Fator de Risco. **Revista Portuguesa de Clínica Geral**, v. 34, n. 5, p. 334–338, 2018.

ROSA, Hartmut. **Aceleração: A Transformação das Estruturas Temporais da Modernidade**. Tradução: Rafael H. Silveira, João Lucas Tziminadis. São Paulo: Editora Unesp, 2019.

SANTOS, Hilario Junior dos. **A Cidade-Jogo em Videogames: Uma flânerie por BioShock Infinity e Assassin's Creed: Unity**. 2020. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) – Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2020. Disponível em: <http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/9130>. Acesso em: 12 fev. 2025.

SANTOS, J.; AVERY, C. The Commodification of a Culture: Punk Fashion Goes Mainstream. **The Talon**, Los Altos, 18 out. 2016. Disponível em: <https://lahstalon.org/the-commodification-of-a-culture-punk-fashion-goes-mainstream>. Acesso em: 16 abr. 2025.

SCHELL, Jesse. **A Arte de Game Design: O livro original**. Tradução: Edson Furmankiewicz. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

SEZEN, Diğdem. Narrative Explorations in Videogame Poetry. In: SEZEN, Diğdem et al. (org.). **Interactive Digital Narrative: History, Theory and Practice**. Nova Iorque: Routledge, 2015. p. 227–240.

SHEPARD, Mike. Interactive Storytelling - Narrative Techniques and Methods in Video Games: Pacing. **Scalar**, [S. l.], [20--]. Disponível em: <https://scalar.usc.edu/works/interactive-storytelling-narrative-techniques-and-methods-in-video-games/pacing>. Acesso em: 16 dez. 2024.

STONE, Jon. Separation Anxiety: Plotting and Visualising the Tensions Between Poetry and Videogames. **Game Studies**, [S. l.], v. 21, n. 2, jul. 2021. Disponível em: [https://gamestudies.org/2102/articles/jon\\_stone](https://gamestudies.org/2102/articles/jon_stone). Acesso em: 12 set. 2025.

STREET FIGHTER. [... a new costume for Ed is available now!]. [S. l.], 20 dez. 2023. Twitter: @StreetFighter. Disponível em: <https://x.com/StreetFighter/status/1737642795492675819>. Acesso em: 12 dez. 2024.

STRUTHERS, Sally A. **Donatello's putti**: Their genesis, importance, and influence on quattrocento sculpture and painting. 1992. Tese (Doutorado em História da Arte) – The Ohio State University, Columbus, 1992. Disponível em: [https://etd.ohiolink.edu/acprod/odb\\_etd/ws/send\\_file/send?accession=osu1487777170405547&disposition=inline](https://etd.ohiolink.edu/acprod/odb_etd/ws/send_file/send?accession=osu1487777170405547&disposition=inline). Acesso em: 20 set. 2025.

THOMSEN, Michael. Taking a virtual hike: the slow, eerie pleasure of YouTube's video game walking tours. **Eurogamer**, 29 jan. 2025. Disponível em: <https://www.eurogamer.net/taking-a-virtual-hike-the-slow-eerie-pleasure-of-youtubes-video-game-walking-tours>. Acesso em: 19 jan. 2026.

THOMSEN, Michael. Why is the games industry so burdened with crunch? It starts with labor laws. **The Washington Post**, Washington, D.C., 24 mar. 2021. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20220913011343/https://www.washingtonpost.com/video-games/2021/03/24/crunch-laws/>. Acesso em: 13 jun. 2025.

TREIBLMAIER, Horst; PUTZ, Lisa-Maria; LOWRY, Paul Benjamin. Research Commentary: Setting a Definition, Context, and Theory-Based Research Agenda for the Gamification of Non-Gaming Applications. **AIS Transactions on Human-Computer Interaction**, [S. l.], v.

10, n. 3, p. 1-28, 2018. Disponível em: <https://aisel.aisnet.org/thci/vol10/iss3/1/>. Acesso em: 13 set. 2025.

VOGEL, Amos et al. **Poetry and Film**. 1. ed. Nova Iorque: Gotham Book Mart & Gallery, 1972.

WASZKIEWICZ, A.; TYMIŃSKA, M. Cozy Games and Resistance Through Care. **Replay. The Polish Journal of Game Studies**, [S. l.], v. 11, n. 1, p. 7–16, 27 maio 2024.

WILSON, Leslie B.; CLARK, Robert G. **Comparative Programming Languages**: International Computer Science Series. Boston: Addison-Wesley, 1988.

WINNICOTT, D. W. **O ambiente e os processos de maturação**: estudos sobre a teoria do desenvolvimento emocional. Trad. Irineo Constantino Schuch Ortiz. Porto Alegre: Artes Medicas, 2007.

YANG, Lihui; AN, Deming; TURNER, Jessica Anderson. **Handbook of Chinese Mythology**. Santa Barbara, CA: ABC-CLIO, 2005. 312 p. Disponível em: <https://i.4pcdn.org/tg/1560731269210.pdf>. Acesso em: 5 mar. 2026.

## JOGOS ELETRÔNICOS

**A PLAGUE TALE: Requiem**. [S. l.]: Focus Entertainment, 2022. 1 jogo eletrônico.

**AMERICA'S ARMY**. Washington, D.C.: U.S. Army, 2002. 1 jogo eletrônico.

**ANIMAL CROSSING**. Kyoto: Nintendo, 2001. 1 jogo eletrônico.

**ASSASSIN'S CREED IV: Black Flag**. Montreal: Ubisoft, 2013. 1 jogo eletrônico (Xbox Series S).

**ASSASSIN'S CREED: Odyssey**. Quebec: Ubisoft, 2018. 1 jogo eletrônico.

**BLASPHEMOUS**. Sevilha: The Game Kitchen, 2019. 1 jogo eletrônico.

**BLOODBORNE**. Tóquio: Sony Computer Entertainment, 2015. 1 jogo eletrônico.

**CELESTE**. [S. l.]: Maddy Makes Games, 2018. 1 jogo eletrônico.

**CHILDREN OF MORTA**. Varsóvia: 11 bit studios, 2019. 1 jogo eletrônico.

**CYBERPUNK 2077**. Varsóvia: CD Projekt, 2020. 1 jogo eletrônico (Xbox Series S).

**DARK SOULS**. Tóquio: FromSoftware, 2011. 1 jogo eletrônico.

**DEAD CELLS**. Bordeaux: Motion Twin, 2017. 1 jogo eletrônico.

**DEATH STRANDING**. Tóquio: Sony Interactive Entertainment, 2019. 1 jogo eletrônico (Xbox Series S).

- DUCK HUNT.** Kyoto: Nintendo, 1984. 1 jogo eletrônico.
- ELDEN RING.** Tóquio: Bandai Namco Entertainment, 2022. 1 jogo eletrônico.
- FATALE: Exploring Salome.** [S. l.]: Tale of Tales, 2009. 1 jogo eletrônico (PC - Steam).
- FIFA 23.** Vancouver: EA Sports, 2022. 1 jogo eletrônico.
- FLOWER.** [S. l.]: thatgamecompany, 2019. 1 jogo eletrônico.
- FORZA HORIZON 4.** Redmond: Microsoft Studios, 2018. 1 jogo eletrônico (Xbox Series S).
- F-ZERO.** Kyoto: Nintendo, 1990. 1 jogo eletrônico.
- GRIS.** [S. l.]: Devolver Digital, 2018. 1 jogo eletrônico.
- HARVEST MOON.** Tóquio: Natsume, 1996. 1 jogo eletrônico.
- HELLBLADE: Senua's Sacrifice.** Cambridge: Ninja Theory, 2017. 1 jogo eletrônico (Xbox Series S).
- HOGWARTS LEGACY.** Salt Lake City: Avalanche Software, 2023. 1 jogo eletrônico.
- HORIZON: Zero Dawn.** Amsterdã: Guerrilla Games, 2017. 1 jogo eletrônico.
- JANUS.** Desenvolvido por Lawrence Livermore National Laboratory. Livermore: [s. n.], 1981. 1 jogo eletrônico.
- JOURNEY.** Santa Monica: Sony Computer Entertainment, 2012. 1 jogo eletrônico.
- JUSANT.** Paris: Don't Nod, 2023. 1 jogo eletrônico.
- LEAGUE OF LEGENDS.** Los Angeles: Riot Games, 2009. 1 jogo eletrônico.
- LEFT 4 DEAD 2.** Bellevue: Valve, 2009. 1 jogo eletrônico.
- MAGIC: Arena.** Renton: Wizards of the Coast, 2018. 1 jogo eletrônico.
- MINECRAFT.** Estocolmo: Mojang Studios, 2009. 1 jogo eletrônico.
- MIRROR'S EDGE: Catalyst.** Redwood City: Electronic Arts, 2016. 1 jogo eletrônico.
- POKÉMON GO.** São Francisco: Niantic, 2016. 1 jogo eletrônico.
- RED DEAD REDEMPTION II.** Nova Iorque: Rockstar Games, 2018. 1 jogo eletrônico (Xbox Series S).
- ROCKET LEAGUE.** San Diego: Psyonix, 2015. 1 jogo eletrônico.

**ROGUE.** [S. l.]: Epyx, 1985. 1 jogo eletrônico.

**ROLLERCOASTER TYCOON: Joyride.** [S. l.]: Atari, 2018. 1 jogo eletrônico.

**SHADOW OF THE COLOSSUS.** Tóquio: Sony Computer Entertainment, 2005. 1 jogo eletrônico.

**SIMEARTH.** Orinda: Maxis, 1990. 1 jogo eletrônico.

**STAR WARS: Jedi: Fallen Order.** Redwood City: Electronic Arts, 2019. 1 jogo eletrônico (Xbox Series S).

**STARDEW VALLEY.** [S. l.]: ConcernedApe, 2016. 1 jogo eletrônico.

**STREET FIGHTER 6.** Osaka: Capcom, 2023. 1 jogo eletrônico.

**STREET FIGHTER V.** Osaka: Capcom, 2016. 1 jogo eletrônico.

**SUPER MARIO PARTY.** Kyoto: Nintendo, 2018. 1 jogo eletrônico.

**THE LAST OF US.** Santa Monica: Naughty Dog, 2013. 1 jogo eletrônico.

**THE LAST OF US: Part II.** Santa Monica: Naughty Dog, 2020. 1 jogo eletrônico.

**THE SIMS.** Califórnia. Maxis, 2000. 1 jogo eletrônico.

**THE SIMS 4.** Redwood City: Electronic Arts, 2014. 1 jogo eletrônico.

**THE WITCHER III: Wild Hunt.** Varsóvia: CD Projekt, 2015. 1 jogo eletrônico (Xbox Series S).

**TODAY I DIE.** [S. l.: s. n.], 2008. 1 jogo eletrônico (PC). Disponível em: <https://web.archive.org/web/20100727182940/http://www.ludomancy.com/games/today.php>. Acesso em: 18 jul. 2025.

**VALORANT.** Los Angeles: Riot Games, 2020. 1 jogo eletrônico.

**WORLD OF WARCRAFT.** Irvine: Blizzard Entertainment, 2004. 1 jogo eletrônico.

**ZERORANGER.** [S. l.]: System Erasure, 2018. 1 jogo eletrônico.

## **JOGOS ANALÓGICOS**

**CATAN.** Desenvolvido por Klaus Teuber. [S. l.]: KOSMOS, 1995. Jogo de tabuleiro.

**CHATURANGA.** [Origem Indiana], [c. 600]. Jogo de tabuleiro.

**MAGIC: The Gathering.** Desenvolvido por Richard Garfield. Renton: Wizards of the Coast, 1993. Jogo de cartas.

**PINBALL.** [Origem americana], [c. 1930]. Jogo mecânico.

**TARÔ.** [Origem italiana], [c. 1440]. Jogo de cartas.

**WEIQI (GO).** [Origem chinesa], c. 200 a.C. Jogo de tabuleiro.

**XADREZ.** [Origem indiana], [c. 600]. Jogo de tabuleiro.

#### **AUDIOVISUAL**

**GHOST DOG: THE WAY OF THE SAMURAI.** Direção: Jim Jarmusch. [S. l.]: Plywood Productions, 1999. Filme.

**PATERSON.** Direção: Jim Jarmusch. [S. l.]: Amazon Studios, 2016. Filme.

**POKÉMON.** Produção: OLM, Inc. Tóquio: TV Tokyo, 1997. Série de animação.

**THE ARRIVAL OF A TRAIN AT THE STATION.** Direção: Auguste Lumière, Louis Lumière. Lyon: Lumière, 1896. Filme.