

# Realismo estético e videogames: relações entre representação e experiência na atividade videolúdica

Aesthetic Realism and Video Games:  
Weavings between Representation and Experience in  
the Videoludic Activity

---

**Emmanuel Ferreira**

Universidade Federal do Rio de Janeiro

[eferreiradg@gmail.com](mailto:eferreiradg@gmail.com)

## Resumo

Este trabalho analisa o realismo estético e a possibilidade de aplicação de seus códigos na compreensão do efeito de real proporcionado pelos videogames. Este enquadramento ajudaria a compreender, por exemplo, por que alguns jogos, apesar de não possuírem imagens com alto grau de semelhança visual com seus referentes reais, são recebidos pelos consumidores como jogos altamente “realistas”, implicando inclusive em restrições jurídicas no que tange à sua classificação etária. Em contrapartida, outros jogos com altíssimo grau de realismo gráfico muitas vezes não são recebidos como jogos “realistas”, suscitando reações diversas por parte da sociedade e de seu público consumidor.

**Palavras-chave:** *realismo, representação,* **Keywords:** *realism, representation, video games videogames*

## Abstract

*This paper analyzes aesthetic realism and the possibility of application of its “codes” to better understand the reality effect provided by video games. This would help to understand, for instance, why some games, with images that do not have a high degree of visual verisimilitude with their actual referents, give an impression of being realist games, resulting in severe rating restrictions imposed by classification entities. By contrast, many games with realistic images do not necessarily imply being realist games, resulting in different impressions by customers and the society.*

## 1. Introdução

Desde o seu surgimento, no século XIX, o realismo estético tem permeado diversas manifestações artísticas. Ressalto, em particular, a literatura e as artes visuais. Longe de ser um conceito portador de uma definição consensual, gostaria de iniciar esta discussão fazendo referência a dois enquadramentos utilizados por críticos e teóricos acerca do realismo: para os defensores do primeiro enquadramento, que entende o realismo como uma estética baseada na relação direta entre representação e experiência da realidade, as obras realistas são uma espécie de “espelho” do real que, apesar de registradas pelos códigos da ficção, buscam trazer à tona o mundo tal qual ele é, muitas vezes pelo viés da crítica social. Para os defensores do segundo enquadramento, que entende o realismo apenas como uma convenção estética como outra qualquer, com seus códigos próprios, as obras realistas não portam necessariamente um lastro com a realidade; buscam, ao fim e ao cabo, não trazer à tona a realidade em si – já que esta, segundo aqueles, é sempre social e culturalmente construída – mas a produção de um *efeito de real*, por meio de artifícios literários ou visuais (BARTHES 2002; JAGUARIBE 2007).

No contexto dos *videogames*<sup>1</sup>, objeto central deste trabalho, já é senso-comum a noção de que desde seus primórdios até os dias de hoje, o grau de “realismo”, ao menos no que tange às suas imagens e ao comportamento de seus elementos (objetos, personagens, cenários) aumentou consideravelmente (CLUA 2008; FERREIRA 2007; ERMI e MÄYRÄ 2005). Ninguém pode negar que o personagem Old Snake, de *Metal Gear Solid 4* (Konami, 2008), possui maior semelhança com um ser humano real que, por exemplo, o Hitler de *Wolfenstein 3D* (id Software, 1992). Mas o realismo estético, tema central deste trabalho, não se resume ao grau de semelhança de suas imagens para com seus referentes reais. Muitos outros aspectos fundamentais, sobretudo de ordem narrativa, fazem parte da constituição de uma obra realista e de seu “efeito de real”, como o expressivo apreço pelos detalhes no romance realista, que dão maior verossimilhança ao relato (JAGUARIBE 2007, p. 27). Todavia, analisar o realismo nos *videogames* à luz de métodos e teorias aplicadas em outras áreas, como a própria literatura e as artes visuais, pode se mostrar um tanto quanto problemático, já que os *videogames* compreendem, além de seu conteúdo narrativo e audiovisual, aquilo que os tornam um objeto único e particular; em outras palavras, o que faz deles *jogos*: o fato de serem baseados em *regras* pré-definidas. Nas palavras de Jesper Juul (2005, p. 1),

videogames são reais no que consistem de regras reais com as quais os jogadores realmente interagem, e no que vencer ou perder um jogo é um evento real. No

entanto, ao vencer um jogo assassinando um dragão, o dragão não é real, mas ficcional. Jogar um videogame é, portanto, interagir com regras reais enquanto se imagina um mundo ficcional.

De qualquer maneira, grande parte dos *videogames* recentes conta com expressivo conteúdo narrativo e audiovisual, apropriando-se muitas vezes de certas linguagens de outras mídias, como o cinema e a narrativa literária (FERREIRA 2007). Desse modo, se uma análise generalista do realismo nos *videogames* a guisa de teorias aplicadas em outras áreas, como a literatura e o cinema, pode não encerrar o tema por completo, creio que seja possível e viável, senão um corolário de respostas definitivas, ao menos um passeio pelo tema.

O objetivo deste trabalho é analisar se e até que ponto os códigos do realismo estético, conforme apresentados na literatura e nas artes visuais, podem ser aplicados na compreensão do realismo (ou do efeito de real) dos jogos eletrônicos<sup>2</sup>. A hipótese central deste trabalho é que o grau de realismo nos *videogames* não é resultado apenas do grau de semelhança visual (o que chamarei aqui de realismo gráfico) entre seus elementos (personagens, objetos e cenários) e seus referentes no mundo real, mas que outros artifícios utilizados na estética realista – relativos à narrativa e à ambientação de seus universos ficcionais – assumem papel fundamental na constituição do efeito de real nesses jogos. Esta hipótese ajudaria a compreender, por exemplo, por que alguns jogos, apesar de não possuírem imagens com alto grau de semelhança visual com seus referentes reais, são recebidos pelos consumidores como jogos altamente “realistas”, implicando inclusive em restrições jurídicas no que tange à sua classificação etária. Em contrapartida, outros jogos com altíssimo grau de realismo gráfico muitas vezes não são recebidos como jogos “realistas”, suscitando reações diversas por parte da sociedade e de seu público consumidor.

## 2. Realismo estético: noções preliminares

Antes de tudo, é necessário fazer uma distinção entre realismo estético e representação realista que, mais à frente, ao analisar os *videogames*, chamarei apenas de realismo gráfico. Esta distinção se faz importante sobretudo quando da análise de obras visuais, entre elas os *videogames*. Como aponta Terry Eagleton (2003), uma obra pode ser não-realista em termos representativos (miméticos), mas ainda assim proporcionar um “retrato” realista de determinada situação ou contexto. O mesmo se aplica ao inverso: uma obra pode representar fielmente uma realidade social através de artifícios que não se baseiam na representação mimética. Em exemplo citado por Eagleton, a exposição de um estaleiro num palco de teatro

pode ser realista no sentido mimético, mas não no sentido de representar fielmente determinado contexto político ou social. Nas palavras de Beatriz Jaguaribe (2007, p. 27), “a arte realista introduz uma nova forma de verossimilhança, afastada das convenções de gênero da arte clássica. O realismo buscou uma representação extraída da experiência cotidiana de vivenciar o mundo, atrelada ao senso comum da percepção”.

Nascido no século XIX, quando o pensamento racional científico, em seu auge, não cessava de projetar valores relacionados à possibilidade de compreensão do mundo através de meios empíricos – e aqui não apenas o mundo físico, biológico, mas também social – o realismo estético buscava, por meio de suas obras, expor a essência da realidade, através de uma observação distanciada e crítica da sociedade. Ao contrário do romantismo, movimento estético que surgiu ao final do século XVIII e que prezava pela subjetividade, pela imaginação, pelo devaneio fantasioso e pela visão romântica de mundo, com seus heróis e heroínas em busca de grandes feitos, o realismo propunha a descrição do cotidiano, do banal, em suas mais diversas nuances, de forma objetiva. As obras realistas, em suas mais diversas manifestações, como na literatura e nas artes visuais, tinham como tema pessoas comuns, pertencentes às mais diversas classes sociais, como na representação dos costumes burgueses ou dos problemas do proletariado, com suas questões pessoais, idiossincráticas. Através de uma descrição detalhada e “imparcial” destes cenários cotidianos, até então escondidos nos mais profundos recônditos da sociedade, buscava-se a exposição do real tal qual ele é, assimilando-se, muitas vezes, ao viés de crítica social.

Todavia, um dos problemas presentes na aceção de realismo estético como uma representação imparcial do real é o seguinte: como garantir esta distância crítica e analítica, típica do racionalismo científico, essa transparência na captação e na representação do real, se a própria concepção do real passa por uma interpretação pessoal, sujeita a processos cognitivos, culturais e sociais? Como coloca Eagleton (2003),

A arte representativa é, de um ponto de vista, a menos realista de todas, já que isto é estritamente impossível. Ninguém pode dizer como algo é sem que isto passe antes por sua edição e perspectiva. Do contrário, o livro ou a pintura simplesmente se mesclariam ao mundo.

Deste problema emerge o enquadramento que atesta que o realismo não passa de uma convenção estética como tantas outras, com seus próprios códigos, artifícios e linguagem, que funcionariam não no intuito de explicitar o real em si, mas de apenas proporcionar um efeito

de realidade. Desse modo, ainda nas palavras de Eagleton (2003), o realismo estético não “representa o mundo tal qual ele é”, mas “de acordo com modos de representação da vida real”, sujeitos sempre a uma determinada cultura ou época.

Para alcançar o “efeito de real”, a literatura realista do século XIX concentrou-se na exploração da descrição dos detalhes, sobretudo aqueles que não servem diretamente ao desenrolar da narrativa, mas que dão maior credibilidade ao contexto da trama, o que Roland Barthes (2002) define como “detalhe inútil”, cuja descrição, ainda segundo o autor, “não está justificada por nenhuma finalidade de ação ou de comunicação” (BARTHES 2002, p. 77). É o caso, por exemplo, da referência de Flaubert ao barômetro sobre o piano da casa da Sra. Aubain: “Um velho piano sustentava, *sob um barômetro*, um pilha piramidal de caixas variadas, algumas de papelão” (FLAUBERT 1996). Ainda Segundo Barthes, esta estrutura de descrição é “puramente somatória e não contém este trajeto de escolhas e de alternativas que dá à narrativa o desenho de um vasto *dispatching*” (BARTHES 2002, p. 77). Evidentemente que o apreço pela descrição não é algo que se inaugura com o realismo, e já pode ser verificado desde a antiguidade, através da retórica, em sua busca pelo belo. Barthes descreve ainda que na neo-retórica alexandrina, no século II d.C., havia já uma busca pela *ekphrasis*, “fragmento brilhante, destacável (que tinha pois seu fim em si, independente de toda função de conjunto), cujo objetivo era descrever lugares, tempos, pessoas ou obras de arte” (BARTHES 2002, p. 77). Todavia, esta descrição não estava submetida a nenhuma idéia de realismo ou de verossimilhança: o que importava era a descrição em si. Por outro lado, na literatura realista, a descrição está submetida a um objetivo, o de proporcionar um maior “efeito de real” à sua narrativa; efeito que, nas palavras de Jaguaribe (2007, p. 103), “reforça a tangibilidade de um mundo plausível”.

### 3. Realismo e imagem técnica

Se o realismo literário do século XIX apelava para certos artifícios como a descrição de detalhes de ambientes e personagens para garantir em seus leitores o chamado efeito de real, com as tecnologias da imagem nascidas naquele mesmo século, a saber a fotografia e o cinema, os códigos que abalizavam a estética realista enfrentariam um novo direcionamento, já que estas técnicas trazem em si um caráter indicial *per se*, não presente na literatura. Segundo André Bazin (1997), este caráter indicial foi um dos grandes responsáveis pelo efeito de real fornecido pela imagem fotográfica quando de seu surgimento, já que a fotografia, ao contrário da pintura ou da própria literatura, não passaria pelo crivo interpretativo do homem.

Para o autor, a credibilidade e o efeito de real conferidos pela imagem fotográfica relacionam-se menos ao grau de mimetismo dessas imagens com seus referentes – o autor comenta que as primeiras imagens fotográficas eram menos semelhantes aos seus referentes que, por exemplo, as pinturas da mesma época – do que com a quase isenção do homem do processo de captação. Em suas palavras, “Todas as artes são fundadas na presença do homem; na fotografia nós gozamos de sua ausência” (BAZIN 1997, p. 13).

A imagem digital, numérica, por sua vez, extrapola todas as convenções indiciais com seus referentes reais, já que não possui, necessariamente, um lastro com o real. Mesmo uma imagem digital proveniente de uma imagem analógica – uma fotografia digitalizada através de um *scanner*, por exemplo – é, em essência, um código binário, que não traz em si nenhuma relação aparente com o original. Nas palavras de Katia Maciel (1993, p. 255), as imagens digitais “não mais representam: elas são”. As imagens numéricas, quando inteiramente construídas no universo informático (imagens de síntese), a partir de *softwares* gráficos e de modelagem, encerram toda e qualquer possibilidade de índice com aquilo que buscam representar, e assim atestam sua autonomia na construção de reais simulacrais – hiperreais. Evidenciam, assim, a possibilidade estética de um realismo completamente alicerçado nos efeitos de real – neste caso, visuais – que contará, certamente, com as experiências prévias de seus espectadores para alcançar seu efeito.

As imagens geradas pelos *videogames* seguem os mesmos princípios ontológicos das imagens de síntese, já que igualmente nascem no domínio do numérico. Todavia, esta natureza “sem referência” não impediu que seus desenvolvedores, desde os primeiros jogos até os dias de hoje, tivessem buscado incessantemente, de acordo com a tecnologia disponível em cada época, a semelhança mimética, o realismo gráfico, em seus jogos. Na análise de jogos atuais graficamente realistas, a assertiva comum diz que suas imagens (seus personagens, objetos e cenários) tendem a ser mais “reais” que os jogos antigos, como no exemplo citado no começo deste artigo. Desse modo, apesar de não possuir um lastro direto com o real, as imagens presentes nos jogos “realistas” buscam, em última instância, transmitir um efeito de real, através do realismo gráfico e de um “comportamento realista” de seus objetos (CHENG e CAIRNS 2005). No entanto, outro fator a ser levado em consideração, além das imagens, diz respeito aos códigos narrativos. Fazendo eco à proposição de Eagleton apresentada no início deste trabalho, um jogo pode ser realista num sentido gráfico (imagens semelhantes aos seus referentes reais), mas ser pouco realista num sentido mais amplo (representação de um contexto histórico, cultural ou social, história de seus personagens, etc.). E a recíproca é

igualmente verdadeira. Um jogo pode ser, graficamente, pouco realista, mas apresentar situações e histórias cujo lastro com o real – e aqui a experiência pessoal/social do jogador fará toda a diferença – é mais perceptivo. Este enquadramento se relaciona diretamente ao que Beatriz Jaguaribe define como *choque do real* que, segundo a autora, refere-se a “utilização de estéticas realistas visando suscitar um efeito de espanto catártico no leitor ou espectador. Busca provocar o incômodo e quer sensibilizar o leitor-espectador sem recair, necessariamente, em registros do grotesco, espetacular ou sensacionalista” (JAGUARIBE, 2007, p. 100).

O choque do real busca, portanto, elaborar narrativas a partir de episódios cotidianos, geralmente relacionados a temas como violência e erotismo, buscando, desta forma, extrair respostas expressivas por parte de seus espectadores. A “estética” do choque do real, se assim podemos chamar, se utiliza igualmente dos artifícios empregados pelo realismo estético, conforme abordados anteriormente, mas com a intenção de criar no leitor-espectador – e aqui, expandindo já o conceito, o jogador de *videogames* – uma espécie de incômodo a partir de uma identificação, diante do representado. E para que este choque se realize, uma das premissas é que haja uma compatibilidade – ou ao menos um reconhecimento – dos códigos culturais e sociais entre jogador e jogo. Nesse sentido, é muito mais significativo o ato de matar, virtualmente, um ser humano, que um ser extraterreno. O efeito de real (e seu choque), no primeiro caso, torna-se muito mais premente, pois as associações entre narrativa ficcional e real cotidiano são muito mais diretas.

#### **4. Realismo estético e *videogames***

Esta abordagem pode contribuir, até certo ponto, para o entendimento de como se dão as dinâmicas de recepção de determinados jogos eletrônicos, como sendo mais ou menos realistas, independentemente do seu grau de realismo gráfico. Para ilustrar essas proposições, escolhi analisar e comparar, no presente trabalho, dois jogos da plataforma Playstation 2, lançados em épocas próximas, mas que levantaram opiniões bastante distintas no que tange à sua recepção: *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar North, 2004) e *God of War* (SCE Santa Monica, 2005).

Em *Grand Theft Auto (GTA): San Andreas*, o jogador controla o protagonista da história, Carl Johnson (CJ) que, após ter passado cinco anos em Liberty City, retorna à sua cidade – Los Santos – após sua mãe ter sido assassinada. Ao retornar, Carl reencontra seu irmão Sweet e seus antigos amigos e começa a trabalhar para fazer com que sua antiga gangue retome o

controle da cidade. Para avançar no jogo e em sua narrativa, o jogador deverá realizar uma série de atos ilícitos, como roubos, invasões a domicílios, e assassinatos.

O outro jogo analisado, *God of War*, traz como personagem principal um violento ex-capitão espartano, Kratos, que deve seguir numa jornada no intuito de destruir o deus da guerra, Ares, tomando assim o seu lugar no alto do monte Olimpo. Neste percurso, Kratos deverá matar diversos inimigos, das maneiras mais brutais e sanguinolentas possíveis.

Apesar de enquadrados na mesma classificação etária, *Mature 17+*<sup>3</sup> segundo o *Entertainment Software Rating Board* – entidade norte-americana que realiza classificação etária de jogos eletrônicos – *GTA: San Andreas* e *God of War* tiveram recepções bastante diferentes por parte da sociedade, sobretudo a norte-americana. *GTA: San Andreas* – assim como toda a franquia *GTA* – apesar de bastante aclamado pela crítica especializada, sofreu diversos ataques, protestos, e tentativas de retirada de circulação, sobretudo devido ao *mini-game Hot Coffee*, contido no jogo e que, segundo a Rockstar North, não deveria ser acessível aos seus usuários finais. Além desta polêmica, a franquia *GTA* já recebeu inúmeros processos judiciais, que acusaram a série de ter influenciado comportamentos criminosos por parte de adolescentes<sup>4</sup>. Por outro lado, *God of War*, jogo muito mais graficamente “violento”, não recebeu, neste sentido, nenhuma crítica relevante. Enquanto *God of War* não cessa de exibir ao jogador representações “realistas” de sangue e assassinatos brutais, a todo instante, em *GTA: San Andreas* essas mesmas representações são muito menos realistas e explícitas. De fato, em termos gráficos, pode-se considerar *God of War* um jogo mais realista que *GTA: San Andreas*. Todavia, há uma diferença crucial entre esses jogos: se em *GTA: San Andreas*, pessoas “reais” (suas representações gráficas) sofrem atos ilícitos e violentos, em *God of War*, toda a brutalidade de Kratos é dirigida a seres mitológicos e monstros fantasiosos.

Meu argumento é que os códigos realistas, anteriormente comentados, se fazem muito mais presentes em *GTA: San Andreas* que em *God of War*, o que explicaria, até certo ponto, os diferentes *efeitos de real* causados por esses jogos e, como consequência, suas diferentes recepções por parte dos consumidores e da sociedade em geral. Enquanto no primeiro há uma direta associação da história do jogo com situações cotidianas reais, passíveis de ocorrência no mundo real, no segundo vigoram os códigos da narrativa épica, com seus grandes heróis e feitos, porém distanciados do real cotidiano, vivido pelos jogadores. Apresento, a seguir, uma breve apresentação de alguns elementos constantes em ambos os jogos e suas diferentes abordagens, buscando relacioná-los com o que foi anteriormente abordado.

O primeiro elemento, radicalmente diferente nos dois jogos, refere-se à ambientação. Em *God of War*, o jogador controla um anti-herói espartano, de uma época indefinida, caminhando por paisagens que remontam à Grécia antiga. Em *GTA: San Andreas* o jogador assume o papel de um jovem negro, de família pobre, morador de uma cidade americana fictícia – Los Santos – mas inspirada na real Los Angeles. A trilha sonora – artifício bastante utilizado para proporcionar ao jogador uma imersão no universo ficcional – é abordada de maneira distinta em ambos os jogos: *GTA* traz uma trilha composta por canções de bandas reais da época em que o jogo se passa, no ano de 1992, como Guns N’ Roses e Snoop Dogg, que só é ouvida através de rádios presentes no jogo, quando o jogador está conduzindo algum veículo; já *God of War* apresenta uma trilha sonora semelhante aos clássicos épicos do cinema, que funciona em *background* durante todo o jogo. Em outras palavras: em *GTA*, a ambientação e as próprias ações dos personagens se fazem muito mais próximas do real cotidiano (culturalmente recortado, evidentemente) que em *God of War*: bater ou atirar em uma pessoa, roubar um carro em plena luz do dia ou negociar com o tráfico de drogas, ações correntes em *GTA: San Andreas*, são atos muito mais “tangíveis” que, por exemplo, degolar um monstro em *God of War*; afinal, são ocorrências como aquelas que são mostradas nos noticiários diários ao redor do mundo.

Outro fator, relacionado à estética realista e que ocorre de forma distinta nos dois jogos está na condução da narrativa e na atenção aos seus detalhes. Em *GTA: San Andreas*, logo após o início do jogo, ouve-se uma voz em *off*, em primeira pessoa, do próprio CJ, que narra os últimos acontecimentos de sua vida, até aquele momento – narração semelhante ao relato autobiográfico, típico da literatura realista. Já em *God of War*, a história é narrada em terceira pessoa, de forma épica, por uma grandiosa voz feminina. A história pessoal de Carl Johnson – com atenção aos detalhes – se revela aos poucos ao jogador, muitas vezes através de memórias do próprio personagem, como quando ele entra em sua casa pela primeira vez após seu retorno a Los Santos e “escuta” vozes do seu passado. Por outro lado, pouco se sabe sobre os detalhes da história de Kratos: seu passado, que é revelado ao jogador, se limita à parte heróica (e trágica) de sua vida, fatos que impulsionam sua trajetória ao encontro de Ares. Em *GTA: San Andreas*, a descrição e o detalhe (útil ou “inútil”), não estão necessariamente a serviço da narrativa; serve para ambientar o jogador no universo do jogo, constrói um efeito de realidade. Em *God of War*, por outro lado, a descrição está diretamente conectada aos objetivos da narrativa lúdica: sobre a vida de Kratos, apenas o que é importante a este fim será exposto.

Importante ainda salientar que a história pessoal de Kratos carece de sutilezas, de nuances, de crises pessoais, de subjetividades idiossincráticas, assim como ocorre na poesia homérica. Como aponta Auerbach (1996, p. 17), na poesia épica “as figuras estão trabalhadas somente nos aspectos de importância para a finalidade da narrativa, e o resto permanece obscuro; somente os pontos culminantes da ação estão acentuados, e os intervalos vazios”. Diferentemente de CJ, que por vezes pede desculpas às suas vítimas ao realizar contra elas atos ilícitos, como acontece quando retira – à força – pessoas de seus veículos. Além disso, em *GTA: San Andreas* a narrativa apresenta (muitas vezes através das *cutscenes*<sup>5</sup>, ricas em detalhes narrativos) uma clara evolução do personagem CJ, movida por suas crises existenciais, morais e um desejo de justiça. Já em *God of War* o Kratos que, ao final do jogo, sobe ao monte Olimpo, é o mesmo do início da jornada: de maneira semelhante aos personagens da poesia homérica, não se percebe nele uma evolução, uma modificação. Nas palavras de Auerbach (1996, p. 23): “Aquiles e Ulisses estão magnificamente descritos (...) mas não evoluem”. Na poesia épica, não há lacunas, tudo se explica, não há espaço para a dúvida, o conflito, tão presente no real cotidiano de cada ser humano.

## 5. Conclusão

Analisar o realismo nos jogos eletrônicos à luz de teorias aplicadas em outras áreas como a literatura e as artes visuais, apesar de uma tarefa que pode se mostrar à primeira vista escorregadia, pode ajudar a esclarecer uma série de questões relativas ao efeito de real proporcionado por esses jogos, cuja simples análise visual, baseada em códigos representativos, não soluciona por completo. Apesar de contarem com uma lógica própria, os *videogames*, constituídos por regras e ficção, no entender de Jesper Juul (2005), guardam uma estreita proximidade com as outras mídias narrativas, o que permite, até certo ponto, tomá-las como ponto de partida para esta empreitada. Afinal, o homem, há milênios, vem se aperfeiçoando na arte de contar histórias, de narrar, de criar mundos ficcionais. A sensação de real, de realidade, nos *videogames*, assim como naquelas mídias, extrapola o sentido puramente mimético, representativo, mas está pautado também em códigos culturais e socialmente construídos, desenvolvidos ao longo da história da humanidade.

## Referencias bibliográficas

---

AUERBACH, Erich. *Mimesis: La representacion de la realidad em la literatura occidental*.

Trad. I. Villanueva e E. Ímaz. Fondo de Cultura Econômica: México D.F., 1996.

BARTHES, Roland. “El efecto de lo real”. In: *Realismo: mito, doctrina o tendencia histórica?*

Buenos Aires: Lunaria, 2002.

BAZIN, André. *Qu'est-ce que le cinema?* Paris: Les Editions du Cerf, 1997.

BLACK, Joel. *The Reallity Effect*. New York: Routledge, 2001.

CHENG, Kevin. CAIRNS, Paul. “Behaviour, Realism and Immersion in Games”. In: *CHI 2005*, abril de 2005.

CLUA, Esteban. “Processo de desenvolvimento de jogos eletrônicos – fronteiras e possibilidades”. In: *IV Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação*. UNEB, Salvador/BA, agosto de 2008.

EAGLETON, Terry. “Pork Chops and Pinneapples”. In: *London Review of Books*, vol. 25, n. 20-23, outubro de 2003. Disponível em: <http://www.lrb.co.uk/v25/n20/terry-eagleton/pork-chops-and-pineapples>. Acessado em: julho de 2009.

ERMI, Laura. MÄYRÄ, Frans. “Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion”. In: *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*, 2005.

FERREIRA, Emmanoel. *Games, imersão e interatividade: novos paradigmas para uma comunicação lúdica*. Dissertação (Mestrado em Comunicação). Rio de Janeiro: Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2007.

FLAUBERT, Gustave. *Um coração simples*. Trad. Clotilde Mariano Vaz, Daniel Vaz, Simia Katarina Rickmann. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

JAGUARIBE, Beatriz. *O choque do real: estética, mídia e cultura*. Rio de Janeiro: Rocco, 2007.

JUUL, Jesper. *Half-Real*. Cambridge: The MIT Press, 2005.

MACIEL, Katia. “A última imagem”. In: PARENTE, André (org.). *Imagem-máquina*. São Paulo: Ed. 34, 1999.

<sup>1</sup> Utilizo o vocábulo *videogame* de acordo com o dicionário Houaiss da língua portuguesa (o dicionário Aurélio, por exemplo, reconhece o formato *video game*). Ver a esse respeito: Antonio Houaiss. *Novo Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009; Aurélio Buarque de Holanda Ferreira. *Novo Aurélio Século XXI*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1999.

<sup>2</sup> No Brasil, os *videogames* são também chamados de *jogos eletrônicos*.

<sup>3</sup> A classificação Mature 17+ (*Mature 17 and older*) categoriza jogos destinados a pessoas com 17 anos de idade ou mais. Os títulos desta categoria podem conter violência intensa, sangue e sanguinolência, conteúdo sexual e linguagem pesada. Extraído do site da ESRB. Disponível em: [http://www.esrb.org/ratings/ratings\\_guide.jsp](http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp). Acessado em: 29/7/2009.

<sup>4</sup>Cf. [http://www.gamespot.com/ps2/adventure/grandtheftauto3/news\\_6077161.html](http://www.gamespot.com/ps2/adventure/grandtheftauto3/news_6077161.html);  
<http://web.archive.org/web/20050307095559/http://abcnews.go.com/US/wireStory?id=502424>

<sup>5</sup> Nos *videogames*, uma *cutscene* é uma sequência de animação, muitas vezes em estilo cinematográfico, onde o jogador tem pouco ou nenhum controle sobre seu personagem. Durante o jogo, as *cutscenes* aparecem de tempos em tempos, geralmente entre as fases ou níveis, e é usada como um dos artifícios para a condução da narrativa videolúdica.