

# O duplo condicionamento de *Metal Gear Solid 2*: Discursividade e metalinguagem nos videogames

*The double conditioning of Metal Gear Solid 2: Discursivity and metalanguage in video games*

*Le double conditionnement du Metal Gear Solid 2: Discursivité et métalangage dans les jeux-vidéo*



**Mauricio Perin**

Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Curitiba, Paraná, Brasil, [perin@vis.dev.br](mailto:perin@vis.dev.br)



**Marcos N. Beccari**

Universidade Federal do Paraná, Curitiba, Paraná, Brasil, [contato@marcosbeccari.com](mailto:contato@marcosbeccari.com)

## RESUMO

No escopo dos Estudos em Jogos Digitais, o presente artigo explora os resultados de uma análise-piloto de jogos digitais a partir da abordagem discursiva fundamentada em Michel Foucault. Tomando como ponto de partida o jogo Metal Gear Solid 2, exploramos as conexões discursivas existentes ao seu redor.

**Palavras-chave:** Estudos discursivos em design. Jogos digitais. Foucault.

## ABSTRACT

*In the scope of Game Studies, this article explores the results of a video games pilot-analysis from a discursive approach, based on Michel Foucault. Taking Metal Gear Solid 2 as a starting point, we explore the discursive connections existing around the game.*

**Keywords:** Discursive design studies. Video games. Foucault.

## RÉSUMÉ

*Dans le cadre des sciences du jeu, cet article explore les résultats d'une analyse pilote des jeux vidéo à partir de l'approche discursive basée sur Michel Foucault. En prenant le titre Metal Gear Solid 2 comme point de départ, on explore les connexions discursives qui existent autour de ce jeu.*

**Mots clés:** *Études discursives en design. Jeux vidéo. Foucault.*

## O Cidadão Kane da crítica de videogames

Contudo, é um reconforto e um profundo apaziguamento pensar que o [video-game] não passa de uma invenção recente, uma [mídia] que não tem [nem meio século], uma simples dobra do nosso saber, e que desaparecerá desde que este houver encontrado uma forma nova (FOUCAULT, 2000. p. xxi, grifos destacam inserções nossas).

Não é novidade, ao menos para aqueles que estudam o campo, que os jogos digitais vêm se deixando saturar por arquétipos reducionistas, excessivos esquemas de categorização, convenções de gênero, e demais modelos definidos *a priori*. Parece haver uma tendência, intencional ou não, a restringir as produções desta mídia a determinados padrões e papéis consolidados, o que não deixa de normalizar certas ideias dentro do campo e, conseqüentemente, marginalizar outras. Tal cenário é sintomaticamente exemplificado pela ubiquidade de resenhas pautadas por modelos narrativos rígidos; sistemas de classificação cada vez mais arbitrários; e por uma exaustiva comparação superficial dos títulos analisados a um punhado de referenciais clichês – que variam de jogos famosos e recentemente populares a outras peças culturais consolidadas fora da indústria.

Entre tais clichês merece destaque especial a predileção pelo influente filme *Citizen Kane* (1941), recorrentemente utilizada na crítica de jogos digitais como estratégia valorativa. A prática tornou-se tão onipresente que hoje é considerada, pela própria imprensa especializada, como sendo vazia e repreensível (HAMILTON, 2013). De maneira semelhante, são abundantes as resenhas que comparam qualquer título com um grau de dificuldade mais elevado ao jogo *Dark Souls* (2011) – reconhecido por sua jogabilidade extremamente punitiva (ORSELLI, 2017).

Desde o lançamento do jogo japonês, a fórmula ‘O *Dark Souls* dos X’, em que ‘X’ representa determinado gênero de videogame, tornou-se tão predominante na crítica especializada e entre o público de jogos digitais, que ganhou a distinção de *meme* catalogado por *TV Tropes* e *Know Your Meme* – arquivos especializados no assunto (Gizmodo staff, 2018). Não obstante, as comparações seguem sendo utilizadas em resenhas, mesmo depois de 10 anos do lançamento do jogo original (TACK, 2021; WEBER, 2021). Em casos extremos, títulos muito mais antigos do que o próprio jogo de 2010 – e que, muito possivelmente, influenciaram sua criação – são reduzidos a ‘o *Dark Souls*’ de seus respectivos gêneros (CRESWELL, 2020; VAN CARNLEY, 2021).

Acreditamos que tais evidências, ainda que breves e localizadas, demonstram que videogames têm deixado de ser tratados como produções individuais (de certo momento e certo contexto social), ao mesmo tempo multidimensionais (capazes de conectarem-se às mais distintas influências e heranças). A partir deste pressuposto, exploraremos neste artigo uma abordagem de crítica que coloca em evidência justamente a interpretação individualizada e multidimensional dos videogames. Esperamos, com isso, contribuir não apenas para a liberação do artefato jogo digital de moldes e expectativas que atualmente saturam seu próprio universo, como também para colocá-lo em meio a uma rede de relações que vai muito além do escopo insular dessa mídia.

Cabe ressaltar que uma aproximação discursiva aos videogames, postura que assumiremos neste trabalho, dá sinais de ser ainda rara na produção acadêmica sobre jogos digitais. Um levantamento entre publicações dos campos dos Estudos em Jogos Digitais e do Design, que partiu de 992 artigos publicados entre 2014 e 2019, retornou somente 15 produções relacionadas à abordagem discursiva. Entre os poucos artigos identificados, Voorhees (2012) é um raro exemplo que, além de uma mirada discursiva, faz referência ao trabalho de Michel Foucault (1986-1984) – autor que será fundamental para a abordagem que adotaremos aqui. Mais relevante, no momento, é destacar que o próprio Voorhees coloca-se como um dos pioneiros dessa abordagem, quando exalta as peculiaridades discursivas dos jogos digitais. Especificidade de discurso que, segundo o autor, advém da combinação de diferentes canais que ocorre na mídia, onde misturam-se elementos visuais, auditivos, textuais e interativos (VOORHEES, 2012).

Apesar de tratar-se de uma mídia consolidada somente no final do século XX, Voorhees afirma que os jogos digitais rapidamente passaram a retroalimentar o cenário cultural de onde emergiram. Nas palavras do autor, videogames “are woven into and through the discursive formations that give shape to contemporary culture” (VOOR-

HEES, 2012, p. 1). Voorhees, no entanto, deixa clara a abertura existente para as investigações discursivas sobre jogos digitais, uma lacuna que nos permite divergir já de início da abordagem adotada pelo autor. Em vez de partir do campo da Comunicação, como faz Voorhees, nossa proposta toma como ponto de partida a perspectiva do Design.

Mais especificamente, o presente trabalho vem contribuir com as pesquisas desenvolvidas em torno da proposta dos Estudos Discursivos em Design (ou EDD) (BEC-CARI, 2019), representando, ainda, um extrato dos resultados elaborados por Perin (2020) na aproximação entre os EDD e os videogames. Este último trabalho envolveu a realização da ‘análise-piloto’ de um jogo digital a partir da abordagem aqui apresentada, e mais precisamente por meio de identificação de quatro premissas discursivas de análise. Visando à brevidade e à objetividade do presente artigo, nos limitaremos a descrever sumariamente uma dessas premissas para, em seguida, detalhar nosso objeto de análise, o processo de sua seleção e, por fim, alguns dos resultados da análise-piloto.

Estabeleceremos, de início, o que diferencia a abordagem discursiva ora utilizada de estratégias mais habituais no estudo dos jogos digitais, e quais tipos de resultados espera-se extrair por meio da discussão dos discursos emitidos ‘por meio de’, e não apenas ‘sobre’, estes artefatos. Cabe ainda ressaltar que, dada a já mencionada escassez de produções existentes no mesmo ‘nicho’, recorreremos tanto a autores que desenvolveram análises similares em outras mídias e outros campos do saber, quanto àqueles que se dedicaram ao estudo da história e crítica dos jogos digitais, mas a partir de perspectivas diversas. Outras fontes igualmente relevantes para nosso trabalho, e ainda menos ortodoxas, são artigos publicados pela imprensa especializada em jogos digitais e uma crescente massa de ensaios e resenhas sobre o tema realizados em formato de vídeo.

## **Estudos discursivos em jogos digitais**

Abordagens discursivas são geralmente caracterizadas por sua capacidade de esmiuçar o texto, qualquer que seja seu suporte, além dos aspectos técnicos e formais da Linguística. Privilegiando um entendimento da comunicação enquanto prática social, a discursividade enfatiza o contexto interativo e vivo em que se dá o processo da língua (CHIZZOTTI, 2006). No entanto, no lugar do enfoque formalista da Análise do Discurso Francesa; ou dos inúmeros procedimentos técnicos de variações recentes da metodologia discursiva; exploraremos aqui, a partir do campo do Design, os desdobramentos

da premissa discursiva na produção de jogos digitais. Mais especificamente, a partir do que Beccari (2019) denomina Estudos Discursivos em Design (EDD), apresentaremos uma proposta que poderia ser denominada Estudos Discursivos em Jogos Digitais.

Os desdobramentos que nos servirão de alicerce partem da posição do Design em um entendimento discursivo do conhecimento, que Beccari (2019) assinala como a articulação daquilo que imaginamos e entendemos como possível; portanto, não apenas o que lemos, vemos e tocamos, mas tudo aquilo que é ‘pensável’. É essa concepção, central nos EDD, que permite olharmos criticamente para os jogos digitais e compreender como são ‘possibilitados’ discursivamente, indo além de seu entendimento enquanto objetos de estudo no ambiente acadêmico, produtos de consumo para o público, ou meros artefatos técnicos produzidos pela indústria.

Intersecção peculiar e complexa, o jogo digital inclui narrativas, circuitos, ergonomia e usabilidade, códigos de computador, componentes audiovisuais, experiências participadas e coletivas, além de tantos outros elementos. Ainda assim, não é possível limitar o videogame a nenhum desses componentes. Tal multiplicidade, segundo Xavier (2017), estabelece uma relação particular entre os jogos digitais e o campo do Design, que hoje envereda-se desde a produção até a análise crítica e o estudo desses artefatos. Particularidade que, acreditamos, passa pela natureza flexível e curiosa da atuação de designers, evidenciando a profundidade do vínculo possível entre a abordagem que tomamos e nosso objeto de estudo.

A partir de uma perspectiva própria ao campo do Design, buscamos uma visão crítica capaz de abarcar o emaranhado discursivo-tecnológico dos videogames de maneira abrangente. Para tanto, será preciso questionar alguns dos pressupostos contidos nos esquemas discursivos que permeiam o campo dos jogos digitais; o que nos permitirá considerar outros arranjos, outras possíveis organizações e formas de compreender essa mídia. Nossa abordagem não se limita, porém, a investigar ‘como’ os jogos são ou poderiam ser entendidos, mas se ocupa do ‘porquê’ desses entendimentos e quais são suas consequências.

Entendemos o videogame, portanto, como produção cultural em seu sentido mais amplo; não como simples reflexo da realidade, mas como uma manifestação que a envolve, a fertiliza e, dessa forma, possibilita que a compreendamos. Ao mesmo tempo, não consideramos aquelas premissas e concepções recorrentes e dominantes no campo dos jogos digitais, já assinaladas anteriormente, como sendo necessariamente infrutíferas ou equivocadas. Sua predominância, pelo contrário, é parte integral das ideias

que delimitam e descrevem, hoje, o que são jogos digitais. Em suma, tais definições e práticas abarcam os discursos ‘sobre’ os jogos digitais.

Visto que “todo discurso nasce de outros discursos” (ORLANDI, 1987, p. 26), entendemos ainda que a maneira como o campo dos videogames configura-se no presente é apenas uma dentre inúmeras organizações possíveis. As premissas e concepções ali existentes são entendidas como consequências do arranjo discursivo existente em torno dos jogos digitais, um contexto que vem sendo construído e naturalizado desde antes mesmo das origens formais da mídia.

Com o objetivo de exemplificar alguns dos ângulos de interpretação e pontos de interesse que advém de uma perspectiva discursiva, nos debruçaremos neste trabalho sobre o jogo *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* (ou MGS2; 2001); nosso objeto em uma espécie de ‘análise piloto’ a partir dos Estudos Discursivos em Jogos Digitais. Tal jogo foi e persiste sendo frequentemente discutido em resenhas, ensaios e estudos acadêmicos do campo, produções que não escapam ao escopo de nossa pesquisa maior, que se debruça tanto sobre os discursos ‘por meio’ de MGS2, quanto aqueles ‘sobre’ o título.

## **Poder e verdade**

Tendo em mente o pressuposto foucaultiano de que, a partir de uma revisão crítica da história e da linguagem próprias de determinado campo do saber, seria possível identificar discursos que lhe permitem existir e que balizam as direções que ele toma, circunscrevemos esta pesquisa, de forma mais ampla, ao campo dos Estudos em Jogos Digitais. Ao fazer esse movimento, tomamos como cerne de nossa abordagem o conceito de discurso na concepção de Foucault. Diferentemente de outras definições que possam ter sido dadas ao termo – especialmente quando do seu uso na linguística e em áreas relacionadas –, na concepção foucaultiana o discurso se preocupa com “a linguagem, não na direção a que ela remete, mas na dimensão que a produz” (FOUCAULT, 2008a, p. 126).

Significa que o discurso, mais do que apenas uma formulação enunciativa que carrega determinada mensagem, é entendido como o conjunto de condições necessárias para que algo tenha valor e significado. Atributos que, portanto, não precedem os discursos; pelo contrário, são os discursos que permitem que objetos ganhem significado ao situá-los uns em relação aos outros. Enredando valores e significados os discursos se configuram em ‘formações discursivas’. E, se não há significado anterior às formações

discursivas, elas mesmas não são estruturas sólidas, constituídas *a priori* na comunicação.

Pelo contrário, formações discursivas estão em constante construção, retomando discursos anteriores, transformando-os e atualizando-os. Não podemos perder de vista, no entanto, que de acordo com a abordagem foucaultiana, as análises e discussões propostas “não podem e não devem ser aplicadas indistintamente sobre novos objetos, fazendo-lhes assim assumir uma postura metodológica que lhes daria universalidade” (MACHADO, 2008, p. xvi). Tratamos aqui de investigações particulares e pontuais: essas estratégias de análise não “têm por objetivo fundar uma ciência, construir uma teoria ou se constituir como sistema: o programa que elas formulam é o de realizar análises fragmentárias e transformáveis” (MACHADO, 2008, p. xi).

Na esteira da flexibilidade descrita por Machado, tomamos como ponto de partida a proposta de “genealogia” apresentada por Foucault. Ao invés do recorte “horizontal” da “arqueologia” foucaultiana – que se volta para uma série de elementos relativamente próximos, conectados a certos núcleos de saber, e que apresentam determinado agrupamento temporal, em busca de suas compatibilidades e incompatibilidades –, a genealogia tem um aspecto “vertical”. Ela tem por objetivo traçar conexões que buscam explicar o surgimento de seu objeto a partir de fatores inerentes às conexões em que este se encontra imerso, e não com uma origem absoluta e definitiva – o que o caracterizaria como efeito ou resultado de um evento prévio e específico. O objeto é, dessa forma, parte de uma rede ou ‘dispositivo’ que o engendra.

Preocupada mais com os ‘porquês’ de seus objetos do que sua descrição, a genealogia foucaultiana necessariamente atravessa a questão do ‘poder’ (MACHADO, 2008). Um conceito que, apesar de mais usualmente remeter a algo que se possui – uma qualidade ou símbolo de força –, para Foucault, pressupõe que não exista “algo unitário e global chamado poder, mas unicamente formas díspares, heterogêneas, em constante transformação. O poder não é um objeto natural, uma coisa; é uma prática social e, como tal, constituída historicamente” (MACHADO, 2008, p. x). De forma que, no contexto dos jogos digitais, podemos dizer que o poder não se encontra centralizado somente na comunidade de desenvolvimento, ou na imprensa especializada, ou no público consumidor.

Não devemos entendê-lo como um instrumento único e absoluto, que tem sua origem naqueles que o possuem, e que se expande e exerce influência contínua em todas as camadas e meandros de determinado contexto. Na concepção foucaultiana, não

existe entidade central e única de poder: as redes de poder são manifestações e relações específicas, e não meros prolongamentos e difusões de um controle central e autônomo (MACHADO, 2008). O poder, segundo Foucault, não se estagna, nem é exercido de forma constante e equilibrada. O poder “é luta, afrontamento, relação de força, situação estratégica. Não é um lugar, que se ocupa, nem um objeto, que se possui. Ele se exerce, se disputa” (MACHADO, 2008, p. xv).

No entanto, este aspecto de disputa não necessariamente remete à violência ou ao exercício do poder como ação punitiva. Pelo contrário, exercer poder é tanto tornar aqueles que não o detêm mais dóceis e manipuláveis – diminuindo sua habilidade de contestar, protestar e exercer alguma forma de ‘contrapoder’ –, quanto contribuir para que sejam mais produtivos e funcionais. Para Foucault, sem essa função produtiva, nenhum poder se mantém.

O jogo de interesses em torno do poder é resumido por Machado (2018) com a ideia de que o objetivo do poder, na direção daqueles que o exercem para os que estão privados dele, é “aumentar a força econômica e diminuir a força política” (p. vxi). São as relações de poder – e o jogo político-econômico que elas promovem –, que criam as condições necessárias para que surjam sujeitos e saberes por onde circulam discursos, artefatos e ideias. E, dentre tudo que é produzido pelas relações de poder, talvez aquilo que é mais fundamental à genealogia, e ao nosso trabalho, é a ‘verdade’.

No entendimento de Foucault, a verdade também não deve ser interpretada como uma constante absoluta e transcendental, algo pré-existente e que possa ser alcançada e revelada. Pelo contrário, “a verdade não existe fora do poder ou sem poder [...]. A verdade é deste mundo; ela é produzida nele graças a múltiplas coerções e nele produz efeitos regulamentados de poder” (FOUCAULT, 2008b, p. 12). Foucault denomina essa produção como ‘efeitos de verdade’, uma vez que, assim como os indivíduos e saberes, as verdades são relativas a dado contexto e a dado momento histórico. De modo que “a ‘verdade’ está circularmente ligada a sistemas de poder, que a produzem e apoiam, e a efeitos de poder que ela induz e que a reproduzem” (FOUCAULT, 2008b, p. 13).

Por fim, os sistemas em que circula a verdade são denominados por Foucault como ‘regimes da verdade’. A verdade passa a ser entendida, nesse contexto, de acordo com um conjunto de regras e convenções que permitem diferenciar coisas ‘verdadeiras’ de coisas ‘falsas’ – dando a cada uma delas diferentes ‘efeitos de poder’. O que nos conduz à conclusão de que “há um combate ‘pela verdade’ ou, ao menos, ‘em torno da

verdade' [...]; entendendo-se também que não se trata de um combate 'em favor' da verdade" (FOUCAULT, 2008b, p. 12). Contrariamente, o embate se dá ao redor do que diferencia a verdade de outros saberes, e do papel político-econômico que ela adquire em determinado contexto.

### **Processo metodológico**

Mais do que caracterizar um procedimento de pesquisa formalizado, no entanto, a genealogia foucaultiana funciona como uma abordagem de discussão, uma espécie de 'kit de ferramentas' a ser aplicado de acordo com as particularidades de cada pesquisa. Trata-se, afinal, de uma abordagem fundamentalmente qualitativa e, como tal, alinhada ao entendimento de Chizzotti (2018) de que interferências subjetivas, combinadas com certo grau de criatividade e flexibilidade, sejam favoráveis ao seu desenvolvimento.

O que não quer dizer, no entanto, que este trabalho foi realizado de maneira aleatória e desorganizada. Assim como orienta Foucault, nossa genealogia foi conduzida com o objetivo de:

Ativar saberes locais, descontínuos, desqualificados, não legitimados, contra a instância teórica unitária que pretenderia depurá-los, hierarquizá-los, ordená-los em nome de um conhecimento verdadeiro, em nome dos direitos de uma ciência detida por alguns (2008b, p. 171).

Nosso ponto de partida nesse trajeto foi o exercício, de certa maneira lúdico, de propor interferências sobre as recomendações que Foucault (2013) descreveu para sua própria pesquisa a fim de conectá-las com o campo dos jogos digitais. Ainda que este procedimento soe de início pouco ortodoxo, ele não é, de maneira alguma, inédito. Ainda assim, reconhecendo o risco de descaracterizar o intuito original de Foucault em suas sugestões, apresentamos a seguir seus princípios de investigação acrescidos de interferências nossas. Uma adaptação que esperamos deixar bastante evidente, e altera o enfoque para nosso objeto de estudo:

Em linhas gerais: ao invés de referir todas as *[opiniões arbitrárias e dominantes sobre os jogos, todas as discussões circulares que confrontam sua função e*

*sua essência*] e todas as ocultações com que se oblitera o conhecimento possível [*sobre eles*], à forma única do Grande Poder, trata-se de imergir a produção exuberante dos discursos sobre [*os jogos digitais*] no campo das relações de poder, múltiplas e móveis (2013, p. 93, grifos destacam inserções nossas).

A partir desse roteiro básico, e de outras reflexões sobre sua abordagem apresentadas pelo próprio Foucault (2013), estabelecemos quatro premissas sobre a discursividade que formam os alicerces de nossa abordagem de análise:

- Imanência;
- Variação Contínua;
- Duplo Condicionamento;
- Polivalência do Discurso.

Na realização da análise-piloto do jogo MGS2, cada uma destas premissas assumiu, em diferentes momentos, o papel de um guia geral que conduziu nosso trabalho e, ao mesmo tempo, lhe conferiu certa flexibilidade. A partir de uma resenha preliminar original do título, realizada fundamentalmente com base na experiência direta de jogo, as premissas foram empregadas no desenvolvimento de análises recursivas, que retomavam a camada anterior a partir de um novo ponto de vista.

A premissa de ‘Imanência’ foi o feixe central da segunda iteração de análise, que deu enfoque aos discursos em torno da antecipação e da recepção inicial de MGS2; a ‘Variação Contínua’ conduziu uma análise do próprio estado da crítica de videogames à época do lançamento do jogo e, das mudanças graduais na forma como o título foi recebido e interpretado desde seu lançamento, há cerca de 20 anos; o ‘Duplo Condicionamento’ balizou um estudo comparativo de MGS2 e títulos lançados posteriormente, dando enfoque ao impacto que o jogo teve na indústria de desenvolvimento; por fim, a ‘Polivalência do Discurso’ orientou tanto uma reflexão sobre os discursos contidos em MGS2 quando uma revisão de trabalhos acadêmicos sobre o título, realizados a partir das mais variadas perspectivas teóricas.

O recorte que detalharemos neste trabalho foi fundamentado pela terceira premissa, o ‘Duplo Condicionamento’: pressupõe-se que toda relação de poder esteja duplamente condicionada, de um lado, pela especificidade dos interesses locais; de outro, pelas grandes estratégias e dispositivos locais. “Nenhum ‘foco local’, nenhum ‘esquema

de transformação’ poderia funcionar se, através de uma série de encadeamentos sucessivos, não se inserisse, no final das contas, em uma estratégia global” (FOUCAULT, 2013, p. 95). Ao mesmo tempo, para resultar em efeitos globais, qualquer estratégia depende do apoio de relações pontuais e tênues que lhe sirvam de âncora e sustentação.

O que não quer dizer que coexistam dois níveis distintos e descontínuos de atuação, mas sim um espectro de diferentes interações que vão do micro ao macro. Também não se trata de um sistema puramente homogêneo, “como se um [extremo] nada mais fosse do que a projeção ampliada ou a miniaturização do outro” (FOUCAULT, 2013, p. 95). De fato, o que existe é um duplo condicionamento: das grandes estratégias pelas táticas locais possíveis, e dessas táticas pelo contexto que lhes permite funcionar.

### **Filhos da liberdade e disputas pela verdade**

Uma vez que um dos principais objetivos de nossa pesquisa foi compreender as condições de possibilidade da existência de determinado videogame e as disputas de poder de que ele participa (e, inversamente, das quais foi um produto), foram estabelecidos dois critérios iniciais para a seleção de um título: o jogo não deveria ter sido lançado muito recentemente, o que nos levou a restringir a amostragem à ‘6ª geração de consoles’, isto é, jogos lançados entre os anos de 1998 e 2013; e deveria ter obtido razoável sucesso comercial e de crítica, parâmetro que foi formalizado com um consenso de avaliação por parte da crítica especializada superior a 75%. Tais limitações visaram à seleção de um objeto sobre o qual pudesse ter circulado uma quantidade considerável de resenhas e discussões.

A restrição à 6ª geração de consoles – ou aparelhos-dedicados de videogame, a mais emblemática e popular plataforma dessa mídia em tempos recentes – significou que, se nosso exemplar não poderia ser muito recente, também não viria do início da história do desenvolvimento de jogos digitais. Entendemos tal recorte como desejável para a análise-piloto uma vez que exemplos muito antigos possivelmente nos ofereceriam pouco em termos de discursos emitidos por meio dessa mídia. Na outra ponta do espectro, um jogo desenvolvido a partir da segunda metade da década de 1990 – quando a massificação do uso das perspectivas 3D nos videogames expandiu dramaticamente suas possibilidades enquanto mídia – traria a prospecção de discursos mais complexos, e de sua recepção por um público cada vez mais amplo e variado.

Por outro lado, dada a grande velocidade de evolução tecnológica, de crescimento da indústria e das mudanças sociopolíticas nos anos recentes, procuramos localizar a seleção no período inicial da geração escolhida – quando ainda eram introduzidos seus principais competidores e ocorria um salto tecnológico. A fim de tornar nossos critérios de seleção mais específicos e pertinentes, recorreremos a algumas métricas e sistemas de classificação hegemônicos dentro da indústria, tais como a classificação de videogames em gerações e as métricas de avaliação por resenhas. A existência e relevância desses mesmos instrumentos não deixam de fazer parte dos embates de poder e regimes discursivos que nos propusemos a discutir, mas isso não quer dizer que devemos ignorá-los.

Um último critério, introduzido a fim de privilegiar uma diversidade de discursos emitidos pelo jogo discutido, assim como dos contextos existentes ao seu redor, foi a seleção de um exemplar que tivesse obtido destaque nos dois lados da principal dicotomia cultural existente dentro da indústria de videogames: o Ocidente, dominado pelas produções norte-americanas, e o Oriente, que tem como principal polo a indústria nipônica. Também se fez necessária uma mínima coesão temática do título, o que implicou na seleção de um jogo que tratasse de um tema que, ao mesmo tempo, tivesse profundidade e extensão suficientes para a formação de uma discussão produtiva, e tivesse motivado análises anteriores em um grau maior de complexidade e profundidade do que a imprensa especializada costuma praticar.

Assim, selecionamos um jogo que, em sua própria narrativa, e através de sua interação, lidou com os temas de ‘verdade’ e ‘poder’, fundamentais à abordagem foucaultiana e que, geralmente, suscitam análises cuidadosas e penetrantes. Dessa forma, nossos critérios de seleção para a análise-piloto podem ser assim resumidos:

1. A respeito de sua publicação, um jogo lançado em larga escala tanto no mercado ocidental, quanto no oriental.
2. Sobre sua temporalidade, que pertença à vanguarda de lançamentos da 6<sup>a</sup> geração de consoles.
3. No sentido de sua exposição, que tenha recebido avaliação pela crítica com média superior a 75%;
4. E, de acordo com seus temas, que trate primariamente de questões relacionadas a ‘verdade’ e ‘poder’.

Com base nesses critérios – e com certa flexibilidade oriunda da experiência subjetiva dos autores com a mídia –, selecionamos *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*

(2001); jogo desenvolvido no Japão e lançado mundialmente; no início da 6ª geração de consoles; recebido com avaliação positiva e nota média de 96/100 (METACRITIC, 2020); e, tendo como tema central o controle e manipulação da informação, tópico estreitamente relacionado ao poder e à verdade. A partir de uma primeira aproximação com MG2, pudemos perceber que esses tópicos, centrais à pesquisa de Foucault, de fato permitiriam uma discussão aprofundada do título.

O fio condutor de nossa análise do jogo foi o tema das disputas pela verdade, que se conecta a MGS2 não apenas pela forma como o título explora a disputa de poder em torno da verdade em sua narrativa. Atavés de ocultações e reviravoltas de seu enredo, mas principalmente pelo uso da metalinguagem, o título distorce a percepção do próprio jogador sobre o que é um jogo, até onde vai a experiência virtual, e qual o papel do público nessa tensão.

## **O duplo condicionamento de Metal Gear Solid 2**

Retomando a premissa de ‘Duplo Condicionamento’, voltaremos inicialmente nossa atenção para aqueles discursos ‘sobre’ MGS2 e as ressonâncias perceptíveis na produção da indústria de videogames desde o seu lançamento. A partir de resenhas, artigos e outros materiais publicados desde o seu anúncio, e de nossa própria experiência ao jogá-lo, discutiremos a seguir algumas das conexões possíveis entre MGS2, outros jogos digitais e artefatos culturais e algumas discussões já realizadas em torno destes no ambiente da crítica, dos ensaios e da academia.

Assim como determinadas condições anteriores decerto moldaram a recepção de MGS2, e seu próprio desenvolvimento, o surgimento do jogo contribuiu para que algumas de suas próprias características ganhassem relevância; fossem de certa forma naturalizadas; e, finalmente, viessem a aparecer novamente em títulos futuros. Entre elas, cabe destacar sua metalinguagem e a subversão de expectativas, que permitiram a discussão de temas muito mais complexos do que aqueles que geralmente são vistos em videogames.

Ainda que essas características não fossem necessariamente inéditas antes de seu lançamento, o destaque recebido pelo jogo e sua repercussão podem ser entendidos como uma valorização que contribuiu para a perpetuação de certos elementos presentes em MGS2. O uso de metalinguagem e a ‘consciência de si mesmo’ enquanto um jogo,

por exemplo, voltariam a aparecer em títulos como *The Stanley Parable* (2013); ao passo que temas como a percepção da realidade e a consciência de inteligências artificiais seriam trabalhados por *The Talos Principle* (2014); e, talvez mais evidentemente, a subversão deliberada de expectativas – passando por uma estratégia de enganação dos próprios jogadores – e o discurso antiguerra ganhariam novamente destaque em *Spec Ops: The Line* (2012).

De sorte que, conforme a premissa de duplo condicionamento colocada por Foucault (2013), a aparição local desses efeitos em MGS2, e em jogos posteriores, tanto é resultado do contexto estabelecido para o desenvolvimento de jogos – e o próprio entendimento do que configura um videogame –, quanto influencia na construção continuada das grandes estratégias envolvidas na definição desse mesmo contexto. A seguir abordaremos os exemplos acima citados.

### **A consciência de si mesmo em *The Stanley Parable***

A interatividade inerente aos jogos digitais é um campo fértil para o desenvolvimento da metalinguagem e, como visto, não é incomum que jogos façam uso da sua característica procedimental para comunicar a jogadores sobre seu próprio funcionamento. Em *Super Mario 64* (1996), por exemplo, um dos jogos responsáveis por consolidar o uso da linguagem tridimensional e de uma câmera livre – uma novidade à época de seu lançamento –, um personagem é introduzido ‘filmando’ a ação dentro do universo do jogo. É através desse movimento da quarta parede que o título explica aos jogadores o funcionamento de seus controles de câmera, transitando fluidamente entre os diálogos de sua narrativa e o endereçamento direto ao jogador – de maneira similar ao uso do codec em MGS2. No entanto, que um jogo reconheça sua experiência de simulação como parte da própria narrativa já não é um acontecimento tão recorrente; e é exatamente isso que *The Stanley Parable* (TSP, 2013) faz.

Ao passo que MGS2 parece fazer questão de lembrar ao público que sua experiência se trata, afinal, de um jogo (são constantes as referências, por parte dos personagens, a comandos e ações específicas da interação – completamente desconectada da narrativa em que se encontram imersos –, feitas com a naturalidade de um comentário casual), em TSP o jogador assume o controle do que, a princípio, parece ser um simples trabalhador de escritório chamado Stanley. Porém, à medida que o jogo avança, o joga-

dor é confrontado por um narrador que dá indícios de prever cada uma de suas ações, e discorre detalhadamente sobre o ambiente estranhamente vazio de salas e corredores que Stanley percorre. Nesse contexto, o jogador deve tomar decisões para solucionar o mistério do escritório aparentemente abandonado.

Ainda que seja possível chegar a um final do jogo seguindo o caminho indicado pelo narrador, a partir do momento em que o jogador contradiz suas instruções – entrando na porta errada ou acionado determinado equipamento, por exemplo –, fica evidente que TSP se trata, na realidade, de um confuso labirinto surrealista de múltiplos finais e possibilidades. O espaço de escritório vai gradualmente perdendo sua lógica, intercalando salas inacabadas, espaços com geometria impossível, e o próprio narrador se revela um vilão sádico e dedicado a tornar a jornada de Stanley ainda mais perturbadora.

Um desdobramento que, novamente, remete a MGS2, onde, em certo ponto do jogo, dentro do que deveria ser um submarino, salas se estendem por espaços imensos, desaparecendo na escuridão, e a própria materialidade de paredes e pisos se distorce, com textos e diagramas flutuando por ambientes cobertos por superfícies semitransparentes. Nessa experiência a fluidez entre realidade e simulação serve para confundir ainda mais o jogador, que passa boa parte do jogo sem conhecer a verdadeira situação de seu personagem.

Em TSP, essa quebra da realidade confronta a própria lógica de uma narrativa construída, a realidade em torno de Stanley e a noção de controle e escolha tida pelo jogador. O título eventualmente reconhece sua natureza de jogo, com o narrador passando a se dirigir diretamente ao jogador: frustrado com a insistência deste em contradizer suas instruções e buscar a ‘verdade’ sobre o jogo, o narrador se irrita cada vez mais, alterando progressivamente o cenário para que restem cada vez menos opções ‘incorretas’ ao jogador. Mesmo quando se aproveita de um aparente defeito no cenário para sair dos limites planejados do espaço de jogo – uma clara contradição do funcionamento esperado de um videogame –, o jogador é confrontado em um espaço vazio pela voz sarcástica de seu narrador:

At first, Stanley assumed he'd broken the map. Until he heard this narration and realized it was part of the game's design all along. He then praised the game for

its insightful and witty commentary into the nature of video game structure and its examination of structural narrative tropes (STANLEY, 2013).

Diferentes caminhos no jogo conduzem, por exemplo, a um museu virtual sobre seu desenvolvimento; a réplicas exatas de outros jogos – uma tentativa desesperada do narrador de agradar o jogador decidido a contradizer suas instruções; e ao narrador desistir de tentar convencer o jogador a sair de um armário de vassouras – depois de insistir por cerca de cinco minutos que é isto que ele deve fazer –, somente para então reiniciar a partida. Assim como em MGS2, o que fica evidente é que a verdadeira experiência de jogo é justamente explorar a simulação como ela foi preparada, e o movimento da quarta parede apenas reforça a inerente limitação das escolhas existentes.

### **A percepção do real e do artificial em *The Thalos Principle***

Já a questão da virtualidade e da diferenciação entre simulação e realidade, elemento central da experiência do protagonista de MGS2, é trabalhada por *The Thalos Principle* (2014), que coloca o jogador no controle de uma personagem que deve passar por uma série de testes e quebra-cabeças que, ao menos inicialmente, parecem não ter nenhum propósito além da própria experiência de jogo. Com o desenrolar dos acontecimentos fica evidente que essa personagem na realidade é uma inteligência artificial que está sendo avaliada quanto à sua consciência e percepção de ‘si mesma’.

Partindo do repertório prévio do jogador e de estratégias comuns ao que se entende como um jogo digital, o título explora o limite entre a virtualidade e o real, de maneira não muito diferente das discussões vistas em MGS2, em que inteligências artificiais projetam e conduzem, sem o conhecimento do jogador, boa parte da experiência do protagonista. Assim como em MGS2, em *The Thalos Principle* o que a princípio pode parecer um jogo convencional, aos poucos vai revelando-se uma indagação muito mais profunda e complexa.

Ao passo que, ao darem seu experimento como encerrado, as inteligências artificiais de MGS2 afirmam que o impacto da missão que o protagonista desempenhou ao longo do jogo na formação de sua identidade não passou de um subproduto de seu verdadeiro objetivo, em *The Thalos Principle* a própria descoberta da identidade da inteligência artificial controlada pelo jogador, e a posição que esta deve tomar com relação

ao ambiente construído à sua volta, são o cerne da experiência de jogo. É uma diferença sutil, mas que permite que os jogos levantem diferentes questões em torno de um mesmo objeto, a virtualidade.

### **A subversão de convenções em *Spec Ops: The Line***

Por fim, entre os jogos que, de alguma forma, deram continuidade às experimentações de MGS2, gostaríamos de destacar *Spec Ops: The Line* (SO:TL, 2012). Um dos poucos exemplos de jogos que, assim como *Metal Gear Solid 2*, deliberadamente ocultaram do público seu verdadeiro formato, SO:TL subverte uma série de convenções do gênero de jogos de tiro militares. Ao invés de promover uma mensagem genérica e beligerante sobre dominação, incentiva o que talvez seja uma das mais profundas reflexões sobre a violência psicológica da guerra, e a desumanização de combatentes e vítimas colaterais, presentes em um jogo digital. Nas palavras do celebrado crítico John Bain, é comum encontrar em videogames:

The idea that anything [...] that spawns in front of [the player], and comes towards [him]; and gets in [his way] traveling from point A to point B, is a target – it's not something to consider the feelings of, it's nothing to feel guilty about. And yet, there is one game that does manage to create a sense of emotional investment in a target that's in [the player's] way, and that's *Spec Ops: The Line* (BAIN, 2015, min. 14).

Intercalando sequências de combate violento com citações que refletem sobre o lado negativo e brutal da guerra, SO:TL conduz o jogador por uma vertiginosa espiral descendente de paranoia e desconforto, em que ações que geralmente passariam sem questionamentos em um jogo militar – como por exemplo, em *Call of Duty: Black Ops* (2010) – causam um impacto profundo no público, e vão além da narrativa simplista que, até o momento, costuma-se esperar de um jogo digital. É uma experiência que remete ao intermitente agitação psicológico pelo qual passa o protagonista de MGS2, que parece ter o simples propósito de tornar sua situação ainda mais precária, como se a presença de certos elementos no jogo servisse como uma válvula para a manipulação do personagem, e conseqüentemente do jogador, no seu nível mais íntimo.

Um exemplo do que Weidman (2013) define como um ‘jogo de guerra antiguer-ra’, SO:TL, no entanto, não deixou de ser criticado pela forma com que limita as escolhas do público. Ao passo que em MGS2 e TSP essa restrição deliberada chama atenção para o próprio formato da experiência, no que diz respeito ao jogo de 2012, Weidman acredita que a estratégia utilizada pelo título apenas obriga seu jogador a cometer atrocidades para progredir com a história; a suposta escolha por não apertar o gatilho é interpretada como um erro e conduz imediatamente a uma nova chance de fazer ‘a coisa certa’ – i.e. fazer aquilo que o jogo exige para que a narrativa avance (WEIDMAN, 2013).

A ideia de duplo condicionamento não se reduz, no entanto, aos desdobramen-tos de MGS2 dentro da própria indústria. Ainda assim, são raras as exceções que ex-ploraram conexões mais abrangentes – como o exemplo de Weidman (2019), que será discutido adiante. Esse aspecto endógeno das resenhas e análises, nos parece, confirma aquela percepção inicial quanto ao estado atual da crítica de jogos digitais.

## **A metalinguagem visual de Evangelion e Metal Gear**

Encerrando as observações pertinentes a este artigo, gostaríamos de destacar que, com relação a diferentes interpretações de MGS2, ainda é possível encontrar exemplos de variação e abordagens pouco convencionais, como: A interface entre o biológico e o tecnológico expressada por meio do *feedback* háptico do jogo, e outros de seus elemen-tos, discutida por Higgin (2009); a sugestão feita por Mróz (2018), de uma associação do experimento de manipulação realizado pelas inteligências artificiais de MGS2 com o conceito de *exosomatization*; a elaboração do conceito de ‘fracasso’ nos jogos digitais, na conjuntura de questões relativas à cultura *queer*, realizada por Youngblood (2017); e, por fim, o enfoque de Weidman (2019) em questões narrativas e estilísticas da apresentação de MGS2, e sua relação com a produção do diretor Hideaki Anno (1960 –).

Ainda que todos estes trabalhos tenham sido discutidos no escopo total de nossa pesquisa, neste artigo nos concentraremos, para o encerramento, no último exemplo mencionado. Weidman (2019) traça comparações entre a franquia *Evangelion* – inicia-da pela série de anime *Neon Genesis Evangelion* (ou NGE, 1995) –, criação de Hiadeaki Anno, e os títulos da série de jogos a que MGS2 pertence, *Metal Gear*. Partindo de uma contextualização do impacto da produção de Anno na cultura popular japonesa, o autor do ensaio visual aponta como a estética de NGE possivelmente influenciou uma série

de jogos e produções audiovisuais lançadas na última década do século XX, incluindo o predecessor de MGS2, *Metal Gear Solid* (1998). Indo além dessas semelhanças superficiais, no entanto, Weidman identifica uma série de convergências mais profundas entre o último episódio de NGE e o longa-metragem *The End of Evangelion* (1997), conclusão alternativa da série, e MGS2 – sejam temáticas, em sua forma de apresentação, ou mesmo nas aparentes intenções de seus criadores.

Tanto o episódio final da série quanto o subsequente lançamento para o cinema quebram convenções de seu gênero, seja através de mudanças bruscas de estilo – a conclusão do seriado desconstrói o traço limpo e preciso da animação em sequências de rascunhos e técnicas alternativas de ilustração – ou pela inserção de sequências de vídeo e fotografia – que, no lançamento de 1997, retratam cenas da Tóquio contemporânea, intercaladas com cenas alteradas por computação gráfica que criam uma versão foto realista da futurista ‘Tóquio 3’ onde se passa *Evangelion*, além de exibir exemplos da depreciação sofrida pelo estúdio responsável pela franquia; causada por seus próprios fãs, insatisfeitos com a conclusão da série.

Essas mudanças deliberadas e bruscas foram ecoadas, em MGS2, por sequências de vídeo que acompanham o epílogo do jogo. Mais do que meras similaridades de estilo, no entanto, nesses três exemplos o próprio discurso das obras é alterado: tanto Anno quanto Hideo Kojima (1963–), diretor de MGS2, parecem endereçar diretamente suas audiências, discutindo sua produção e o impacto desta no público (WEIDMAN, 2019). Ao passo que Anno reflete sobre sua jornada com a série como uma forma de lidar com a própria saúde mental – e urge que os fãs da série se abram para o mundo real, buscando interesses que vão além do fanatismo por animes e pela ficção científica –; Kojima esperava comunicar aos jogadores sua ambição de “leave behind a work of art that he hopes to shape future generations, and how much we should move on to something else when the job is done and the words have been said” (WEIDMAN, 2019, min. 10).

Cabe ainda acrescentar que ambos os autores tornaram a discutir esses mesmos tópicos, muitos anos depois, utilizando-se de estratégias potencialmente ainda mais ousadas. Apesar de já ter deixado claro em seu jogo de 2001 que gostaria de seguir adiante com seu trabalho, sem se prender às inevitáveis repetições de uma franquia, o rompimento definitivo de Kojima com *Metal Gear* só aconteceu de fato muitos anos depois de MGS2, em 2015, quando o diretor pôde levar a metalinguagem sobre ‘querer parar de fazer *Metal Gear*’ a outros extremos. No seu último título no controle da franquia,

*Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (ou MGSV, 2015). Kojima voltou a subverter expectativas do público e da Konami -- produtora com que trabalhou durante três décadas e que detém os direitos sobre a franquia.

Por sua vez, a abordagem experimental e metalinguística de Anno com os episódios finais de NGE, e em *The End of Evangelion* (1997), não impediu que sua franquia se tornasse um fenômeno cultural cada vez maior, no Japão e ao redor do mundo. Acrescentando à sintonia existente entre Anno e Kojima, anos depois do lançamento do último filme da franquia, Anno iniciou um novo projeto com a intenção de recontextualizar toda a série, apresentando uma versão ao mesmo tempo alternativa e definitiva de sua narrativa. A chamada 'Reconstrução de *Evangelion*' teve início com o longa-metragem *Evangelion: 1.0 You Are (NOT) Alone* (2007), e, apesar de seu primeiro volume ter sido bem recebido – refinando de maneira ainda mais espetacular os elementos esperados pela legião de fãs da franquia –, as entradas subsequentes da nova série foram se distanciando cada vez mais do material original. Além do estranhamento narrativo, os filmes subsequentes tiveram seus cronogramas de lançamento frequentemente interrompidos e adiados, com cada nova entrada da série demorando mais tempo que o anterior para ser finalizada. Foram necessários 14 anos para que o quatro e último dos filmes fosse concluído, um processo que incluiu Anno deixando o estúdio que produziu a série original de *Evangelion* de maneira menos do que amigável, e a fundação de seu próprio estúdio (PINEDA, 2006).

Voltando à trajetória de Kojima, as reviravoltas em MGSV distorceram o que se costuma esperar do encerramento de um ciclo narrativo, e do fechamento de uma franquia. Prometendo um título que conectaria todos os títulos da série, desde seu início em 1987, e colocaria jogadores no controle de seu grande protagonista, no momento mais crítico de sua jornada narrativa, Kojima estendeu o tempo de desenvolvimento e o custo de seu último projeto a um limite insustentável. O resultado dificilmente poderia ter sido diferente: sua demissão da Konami e o lançamento de um jogo ostensivamente incompleto (PARKIN, 2015). Ainda que outros fatores tenham influenciado o rompimento entre diretor e produtora, é possível enxergar certa premeditação por parte de Kojima nos extremos de desenvolvimento a que MGSV foi levado.

O tema central do jogo, a 'dor fantasma' – condição clínica em que um indivíduo com um membro amputado continua tendo sensações da parte do corpo perdida –, parece ter sido trabalhado não só pela narrativa, mas através da própria experiência do público. MGSV, assim como *Evangelion* (2007), de início passa a impressão de ser

a entrada mais polida da franquia – tendo sido recebido excepcionalmente bem por críticos, que destacaram sua complexa jogabilidade e impressionante fidelidade gráfica (METACRITIC, 2020b). No entanto, eventualmente o jogo se desfaz em uma revelação anticlimática sobre o passado de seu protagonista, deixando uma lacuna na narrativa que o público esperava encontrar completa. Não somente isso, a própria experiência de jogo é deixada sem conclusão, com uma sucessão de seções repetitivas que subitamente se esgotam, como uma frase que.

Não obstante as justificativas comerciais e estratégicas dadas para o formato com que o jogo foi lançado, e o subsequente desligamento de seu diretor da Konami, entendemos que a contextualização da obra de Kojima – que desde MGS2 reverbera seu anseio de seguir adiante –, assim como os paralelos traçado com a trajetória de Anno, possibilitam uma outra interpretação do jogo. Uma declaração feita pelo diretor, ainda durante o desenvolvimento de MGSV, pode inicialmente não refletir o resultado do projeto. No entanto, acreditamos que possa agora ser reinterpretada: “The next project will challenge a certain type of taboo. If I mess up, I’ll probably have to leave the industry” (KOJIMA, 2010). Mais do que qualquer tópico tratado dentro da narrativa do jogo, Kojima poderia estar se referindo à própria experiência incompleta de MGSV, e à estratégia de exaustão presente em seu desenvolvimento. O que resultou no desligamento do diretor da Konami e o no encerramento forçado da franquia por ele criada.

## Agradecimento

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) –, Código de Financiamento 001, e ao PPGDesign UFPR.

## Notas

1 O website *The Citizen Kane of Video Games*, por exemplo, registrava à época deste artigo mais de uma centena de ‘amostras’ da comparação. Versão arquivada em 26 set. 2021: *The Citizen Kane of Video Games* (archive.org).

2 O perfil *@XMeetsDarkSouls* cataloga uma miríade de comparações a *Dark Souls* (2010) na mídia especializada e outros setores. Versão arquivada em 5 jul. 2016: *It’s Like Dark Souls* (@xmecsdarksouls) | Twitter (archive.org)

3 Verbetes sobre *Dark Souls* (2011) na seção de memes do *TV Tropes*, arquivado em 4 dez. 2021: *Dark Souls / Memes - TV Tropes* (archive.org). Verbetes no *Know Your Meme*, arquivado em 7 out. 2021: *The Dark Souls of “X” (It’s Just Like Dark Souls) | Know Your Meme* (archive.org).

4 O levantamento completo pode ser consultado em Perin (2020).

5 Tradução nossa: “estão entrelaçados com, e através das, formações discursivas que dão forma à cultura contemporânea”.

6 Curiosa no sentido mesmo de buscar conhecimento, uma vez que cabe ao designer costurar uma rede de referências sensoriais e de informações para cada projeto que executa.

7 Vide, por exemplo, o uso de recursos similares em Lupton (2011).

8 Questões que foram discutidas ao longo da pesquisa como um todo (Perin, 2020), mas que, novamente, optamos por deixar de lado no presente artigo a fim de manter sua concisão.

9 Ou, em tradução nossa: “A princípio, Stanley imaginou ter quebrado o mapa, até que escutou esta gravação, e percebeu que essa ação fazia parte do design do jogo desde o princípio. Ele então parabenizou o jogo por seu profundo e sagaz comentário sobre a estrutura de videogames e seu exame de clichés narrativos”.

10 Ou: “A ideia de que qualquer coisa que aparece diante do jogador; e vem em sua direção; e coloca-se no caminho entre ponto A e ponto B, é um alvo – uma coisa que não deve ter seus sentimentos levados em conta, algo pelo que o jogador não deve sentir culpa. Todavia, existe um jogo capaz de fazer desse alvo no meio do caminho algo comovente, e este jogo é *Spec Ops: The Line*”.

11 Tradução nossa: “deixar para trás uma obra de arte que poderia impactar gerações futuras, e como devemos seguir adiante quando um trabalho é finalizado e nossas ideias foram comunicadas”.

12 A saber, *Evangelion: 2.0 You Can (Not) Advance* (2009); *Evangelion: 3.0 You Can (Not) Redo* (2012); e *Evangelion: 3.0+1.0 Thrice Upon a Time* (2021).

13 Em tradução nossa: “Esse próximo projeto vai desafiar um certo tipo de tabu. Se eu não fizer isso direito, provavelmente terei que deixar a indústria”.

## Referências

BAIN, John. *I will now talk about violence and video game narratives for just under 30 mins*. Charlotte: TotalBiscuit, 2015. (28m55s). Disponível em: [youtube.com/watch?v=HXsE-Zwb\\_j4](https://www.youtube.com/watch?v=HXsE-Zwb_j4)  
Acesso em: 9 fev. 2020.

BECCARI, Marcos. *Estudos discursivos em design: Fundamentos teóricos*. Grupo de Estudos Discursivos em Arte e Design UFPR, Curitiba, 2019. Disponível em: [nedad.ufpr.br/atividades/](http://nedad.ufpr.br/atividades/) Acesso em: 7 mai. 2019.

CASTRO, Edgardo. *Introdução a Foucault*. Belo Horizonte: Autêntica, 2015.

CHIZZOTTI, Antonio. *Pesquisa qualitativa em ciências humanas e sociais*. Petrópolis: Vozes, 2006.

CHIZZOTTI, Antoni. *Pesquisa em ciências humanas e sociais*. São Paulo: Cortez, 2018. E-book.

CRESWELL, Jacob. Ghosts ‘n Goblins: Everything You Need to Know About Capcom’s Hardest Platformer. *CBR.com*, St. Laurent, 2020. Disponível em: [web.archive.org/web/20201216012628/cbr.com/ghosts-goblins-capcom-hardest-platformer/](http://web.archive.org/web/20201216012628/cbr.com/ghosts-goblins-capcom-hardest-platformer/) Acesso em 16 dez. 2020.

FOUCAULT, Michel. *As palavras e as coisas: Uma arqueologia das ciências humanas*. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

FOUCAULT, Michel. *A arqueologia do saber*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008a.

FOUCAULT, Michel. *Microfísica do poder*. Rio de Janeiro: Edições Graal, 2008b.

FOUCAULT, Michel. *História da sexualidade I: A vontade de saber*. Rio de Janeiro: Edições Graal, 2013.

GIZMODO staff. 100 websites that shaped the internet as we know it. *Gizmodo.com*, New York, 2018. Disponível em: [web.archive.org/web/20181019172206/gizmodo.com/100-websites-that-shaped-the-internet-as-we-know-it-1829634771](http://web.archive.org/web/20181019172206/gizmodo.com/100-websites-that-shaped-the-internet-as-we-know-it-1829634771) Acesso em: 4 dez. 2021.

HAMILTON, K. Zombies, women & Citizen Kane: Last of Us makers defend their game. *Kotaku.com*, New York, 2013. Disponível em: [kotaku.com/zombies-women-citizen-kane-the-last-of-us-makers-de-679053634](http://kotaku.com/zombies-women-citizen-kane-the-last-of-us-makers-de-679053634) Acesso em: 5 jun. 2019.

HIGGIN, Tanner. “Turn the game console off right now!”: War, subjectivity, and control in Metal Gear Solid 2. In: HUNTEMAN, Nina B.; PAYNE, Matthew Thomas (ed.). *Joystick soldiers: The politics of play in military video games*. New York: Routledge, 2010. E-book.

KOJIMA, Hideo. Kojima: I’ll leave games industry if I “mess up” next Project. [Entrevista concedida a] Johnny Cullen. *VG247.com*, Brighton, 2010. Disponível em: [vg247.com/2010/04/15/kojima-ill-leave-games-industry-if-i-mess-up-next-project/](http://vg247.com/2010/04/15/kojima-ill-leave-games-industry-if-i-mess-up-next-project/) Acesso em: 15 fev. de 2020.

LUPTON, Ellen. *Design, escrita, pesquisa: a escrita no design gráfico*. Porto Alegre: Bookman, 2011.

MACHADO, Roberto. Por uma genealogia do poder. In: FOUCAULT, Michel. *Microfísica do Poder*. Rio de Janeiro: Edições Graal, 2008. p. vii-xxiii.

METACRITIC. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. *Metacritic.com*, San Francisco, 2020a. Disponível em: [metacritic.com/game/playstation-2/metal-gear-solid-2-sons-of-liberty/critic-reviews](https://www.metacritic.com/game/playstation-2/metal-gear-solid-2-sons-of-liberty/critic-reviews) Acesso em: 29 jan. 2020.

METACRITIC. Metal Gear Solid V: The Phantom Pain. *Metacritic.com*, San Francisco, 2020b. Disponível em: [metacritic.com/game/playstation-4/metal-gear-solid-v-the-phantom-pain](https://www.metacritic.com/game/playstation-4/metal-gear-solid-v-the-phantom-pain) Acesso em: 15 fev. de 2020.

MRÓZ, Adrian. Filtration failure: On selection for societal sanity. *Kultura i Historia*, Lublin, n. 34, p. 73-89, 2018. Disponível em: [kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/wp-content/uploads/2018/11/4-Adrian-Mroz-FilFail.pdf](https://kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/wp-content/uploads/2018/11/4-Adrian-Mroz-FilFail.pdf) Acesso em: 28 fev. 2020.

ORLANDI, E. P. *A linguagem e seu funcionamento: As formas do discurso*. Campinas: Pontes, 1987.

ORSELLI, B. Please stop comparing everything to Dark Souls. *Niche Gamer*, Philadelphia, 2017. Disponível em: [nichegamer.com/2017/07/05/please-stop-comparing-everything-dark-souls/](https://nichegamer.com/2017/07/05/please-stop-comparing-everything-dark-souls/) Acesso em: 5 jun. 2019.

PARKIN, Simon. Why did Hideo Kojima leave Konami? *The New Yorker: Annals of technology*, New York, 2015. Disponível em: [newyorker.com/tech/annals-of-technology/why-did-hideo-kojima-leave-konami](https://www.newyorker.com/tech/annals-of-technology/why-did-hideo-kojima-leave-konami) Acesso em: 16 jan. 2020.

PERIN, Mauricio. *Escolha e simulação: Um estudo discursivo em jogos digitais*. 2020. Dissertação (Mestrado em Design) - UFPR, Curitiba, 2020.

TACK, Daniel. Lies Of P I the Dark Souls of Pinocchio. *GameInformer.com*, Cedar, 2021. Disponível em: [web.archive.org/web/20210520145845/gameinformer.com/2021/05/20/lies-of-p-is-the-dark-souls-of-pinocchio](https://web.archive.org/web/20210520145845/gameinformer.com/2021/05/20/lies-of-p-is-the-dark-souls-of-pinocchio) Acesso em: 20 mai. 2021.

VAN CARNLEY, Zackery. Diablo is the Dark Souls of Dungeon Crawlers. *Gamerant.com*, St. Laurent, 2021. Disponível em: [web.archive.org/web/20211204191201/gamerant.com/diablo-dark-souls-dungeon-crawlers-inspiration-subgenre-path-exile-action-rpgs/](https://web.archive.org/web/20211204191201/gamerant.com/diablo-dark-souls-dungeon-crawlers-inspiration-subgenre-path-exile-action-rpgs/) Acesso em: 4 dez. 2021.

VOORHEES, Gerald. Discursive games and gamic discourse. *communication +1*, Amherst, v. 1, issue 1, article 3, p. 1-21, 2012. Disponível em: [scholarworks.umass.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1004&context=cpo](https://scholarworks.umass.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1004&context=cpo) DOI: 10.7275/R5G15XSM Acesso em: 16 jan. 2020.

WEBER, Michael. 'Cursed To Golf' gameplay preview: The 'Dark Souls' of golf. *NME.com*, Crawley, 2021. Disponível em: [web.archive.org/web/20210831210859/nme.com/features/ga](https://web.archive.org/web/20210831210859/nme.com/features/ga)

ming-features/cursed-to-golf-gameplay-preview-the-dark-souls-of-golf-3033994 Acesso em: 31 ago. 2021.

WEIDMAN, George. *Anti-war war games*. Atlanta: Super Bunnyhop, 2014. (14m13s) Disponível em: [youtube.com/watch?v=-228auScq1g](https://youtube.com/watch?v=-228auScq1g) Acesso em: 30 jan. 2019.

WEIDMAN, George. *How much Neon Genesis Evangelion is in Metal Gear Solid?* Atlanta: Super Bunnyhop, 2019. (12m28s) Disponível em: [youtube.com/watch?v=T-2YuPGYabw](https://youtube.com/watch?v=T-2YuPGYabw) Acesso em: 30 jan. 2019.

XAVIER, Guilherme. *A condição eletrolúdica: Cultura visual nos jogos eletrônicos* (Segunda edição: Atualizada e revista). Niterói: Neolabore, 2017.

YOUNGBLOOD, Jordan. "I wouldn't even know the real me myself": Queering failure in Metal Gear Solid 2. In: RUBERG, Bonnie; SHAW, Adrienne (eds.). *Queer game studies*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2017. p. 211-222.

## Ludografia

*CALL of Duty: Black Ops*. Dave Anthony; Joe Chiang; Corky Lehmkuhl. Desenvolvedora: Treyarch. Santa Monica: Activision, 2010.

*DARK Souls*. Hidetaka Miyazaki. Desenvolvedora: FromSoftware. Tokyo: Namco Bandai Games, 2011.

*METAL Gear Solid*. Hideo Kojima. Desenvolvedora: KCEJ. Tokyo: Konami, 1998.

*METAL Gear Solid 2: Sons of Liberty*. Hideo Kojima. Desenvolvedora: KCEJ. Tokyo: Konami, 2001.

*METAL Gear Solid V: The Phantom Pain*. Hideo Kojima. Desenvolvedora: Kojima Productions. Tokyo: Konami, 2015.

*SPEC Ops: The Line*. Cory Davis. Desenvolvedora: Yager. New York: 2K Games, 2012.

*STANLEY Parable, The*. Davey Wreden; William Pugh. [s.l.] Galactic Café, 2013.

*SUPER Mario 64*. Shigeru Miyamoto; Yoshiaki Koizumi; Takashi Tezuka. Kyoto: Nintendo, 1996.

*THALOS Principle, The*. Davor Hunski; Alen Ladavac; Davor Tomičić. Desenvolvedora: Croteam. Austin: Devolver Digital, 2014.

## Outras mídias

*CITIZEN Kane*. [Filme] Orson Welles. New York: Mercury, 1941.

*END of Evangelion, The*. [Anime] Hideaki Anno. Tokyo: Gainax, 1997.

*EVANGELION: 1.0 You Are (NOT) Alone*. [Anime] Hideaki Anno. Tokyo: Studio Khara, 2007.

*EVANGELION: 2.0 You Can (Not) Advance*. [Anime] Hideaki Anno. Tokyo: Studio Khara, 2009.

*EVANGELION: 3.0 You Can (Not) Redo*. [Anime] Hideaki Anno. Tokyo: Studio Khara, 2012.

*EVANGELION: 3.0+1.0 Thrice Upon a Time*. [Anime] Hideaki Anno. Tokyo: Studio Khara, 2021.

*NEON Genesis Evangelion*. [Anime] Hideaki Anno. Tokyo: Gainax, 1995.