

## **A Construção da Sátira nos Jogos Digitais: Imagens Híbridas e Ações Disjuntivas**

*The Construction of Satire in Digital Games: Hybrid Images and Disjunctive Actions*

*La Construcción de la Sátira en los Juegos Digitales: Imágenes Híbridas y Acciones Disyuntivas*

*Eduardo Luersen<sup>1</sup>*

### **Resumo**

Discute aspectos técnicos e estéticos das imagens digitais contemporâneas a partir da análise de um jogo de computador em particular, *South Park: Stick of Truth* (2014). Este jogo foi escolhido pelo modo como as suas imagens concentram uma série de técnicas de representação gráfica distintas, e pela maneira como nele são exploradas satiricamente determinadas características da linguagem dos jogos digitais, o que permite uma aproximação crítica das imagens, formas e processos computacionais emergentes na atual tecnocultura audiovisual. A análise compreende procedimentos de dissecação de imagens e da retórica processual dos jogos, a partir de considerações de Kilpp (2009) e Bogost (2010), respectivamente. Com estas análises, percebemos que o jogo enfatiza elementos relacionados à linguagem das mídias digitais e à sua dispersão contemporânea, o que permite retomar conceitos relativos aos processos de hibridização do audiovisual, de *softwarização* da cultura e do design das interfaces humano-computador, enquanto aspectos centrais às reconfigurações em curso na ecologia das mídias de hoje.

**Palavras-chave:** Estudos de mídia. Análise audiovisual. Jogos Digitais. Sátira. Tecnocultura Contemporânea.

### **Abstract**

Discusses technical and aesthetic aspects of contemporary digital images, departing from the analysis of a particular computer game, *South Park: Stick of Truth* (2014). This game was chosen because its images entangle a series of very distinct techniques of graphic representation, and due to the ways that certain features of the language of digital games are explored in it, allowing for a critical approach to the images, forms and computational processes that emerge in contemporary audiovisual technoculture. The analysis includes procedures for dissecting images and the procedural rhetoric of games, based on methodological propositions developed by Kilpp (2009) and Bogost (2010), respectively. The analyses show how the game emphasizes specific elements that relate to the language of digital media and its contemporary dispersion, which allows us to reconsider concepts concerning the audiovisual hybridization, the *softwarization* of culture, and the design of human-computer interfaces as central aspects that underlie the current reconfigurations in today's media ecology.

**Keywords:** Media Studies. Audiovisual Analysis. Digital Games. Satire. Contemporary Technoculture.

---

<sup>1</sup> Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos), São Leopoldo, Rio Grande do Sul, Brasil, [edluersen@gmail.com](mailto:edluersen@gmail.com)

## Resumen

Analiza aspectos técnicos y estéticos de las imágenes digitales contemporáneas a partir del análisis de un juego de ordenador en particular, *South Park: La Vara de Verdad* (2014). La elección de este juego se debe a la forma en que sus imágenes concentran una serie de técnicas de representación gráfica distintas, y a la manera en que se exploran en él ciertas características del lenguaje de los juegos digitales, lo que permite un acercamiento crítico a las imágenes, formas y procesos computacionales que surgen en la actual tecnocultura audiovisual. El análisis incluye procedimientos de disección de imágenes y de la retórica procedimental de los juegos, a partir de consideraciones de Kilpp (2009) y Bogost (2010), respectivamente. Con estos análisis, nos damos cuenta de que el juego pone énfasis en elementos relacionados con el lenguaje de los medios digitales y su dispersión contemporánea, lo que nos permite volver a conceptos relacionados con los procesos de hibridación de lo audiovisual, la *softwarización* de la cultura y el diseño de interfaces persona-ordenador, como aspectos centrales de las reconfiguraciones en curso en la ecología de los medios de comunicación actuales.

## INTRODUÇÃO

*South Park: Stick of Truth* é um jogo de computador lançado em 2014 pela *Ubisoft*. O jogo levou mais de quatro anos para ser produzido, e partiu de uma parceria entre os criadores da série de TV *South Park*, Trey Parker e Matt Stone, e a desenvolvedora de jogos *Obsidian Games*. A ideia dos criadores da série era seguir de perto e orientar a produção do jogo, visto que há dois lançamentos anteriores com o nome da franquia, cujo resultado fez com que negassem diversos pedidos posteriores de licenciamento da série. *Stick of Truth* trata de questões tão abrangentes quanto a série televisiva. Basicamente, qualquer coisa é alvo de escárnio no jogo, e vários elementos do roteiro seguem o padrão da animação, que, não sem controvérsias, oferece desde piadas sujas até paródias de temas espinhosos como as políticas de privacidade na rede, as ações jurídicas em torno dos serviços de *streaming*, os discursos de ódio nas plataformas de relacionamento, a gentrificação nos centros urbanos, entre outros temas ligados à vida contemporânea. *Stick of Truth* apresenta devires audiovisuais diversos, em muito influenciado pela linguagem remediada (BOLTER; GRUSIN, 2000) da série televisiva animada, que comparece na estética do jogo, mas que também é tensionada pelas propriedades do *software*.

Neste artigo, analiso este jogo em particular porque entendo se tratar, pelo menos em alguns momentos, de um meta-jogo, que discute por meio de recursos satíricos e de profanação as estéticas dos próprios jogos de computador e da tecnocultura audiovisual contemporânea. Assim, analiso se ele concebe uma espécie de metacrítica dos jogos digitais, não apenas através do seu conteúdo, mas também ironizando as suas lógicas operacionais, realizando assim uma sátira da própria ecologia dos meios da qual participa. O que interessa no artigo, mais do que o jogo especificamente, é como seus construtos permitem lançar um olhar sobre a imagem dos jogos, o jogar, os jogadores e outros aspectos da cultura dos *games*,

proporcionando a exploração da ambiência que circunscreve a tecnocultura contemporânea, sob os vieses mais específicos dos estudos de mídias e das suas audiovisualidades.

Na parte inicial do artigo, parto do exame de alguns quadros selecionados e extraídos do fluxo do jogo. Neste ponto, encontro traços de remixabilidade e de hibridização na sua expressão visual, pelas quais o jogo irá enunciar sua relação com uma ecologia das mídias mais larga. Articulo estas imagens com o texto de Alexander Galloway, *Gamic action, four moments* (2006), em que o autor define os jogos a partir de ações entre operador (jogador) e máquina, em regimes diegéticos e não-diegéticos. Com isso, procuro verificar como o jogo em questão se relaciona com este modelo, o que permite teorizar, mais adiante, alguns aspectos que ligam a sua jogabilidade à sátira. Apoio esta perspectiva também sobre o conceito de *retórica processual*, de Ian Bogost (2010), segundo a qual o jogo digital é capaz de instaurar um processo enunciativo que gera argumentos afirmativos a partir de sistemas computacionais. Uma técnica que implica o jogador em um processo persuasivo, que vai se desenrolando na medida em que se explora o mundo do jogo e as instruções do programa – processo em que vão se desvendando gradualmente seu banco de dados e seus algoritmos, como se poderia inferir a partir de Manovich (2000). Para Bogost (2010), uma das principais valências da computação é a sua capacidade de produzir sistemas processuais, aos quais podem ser incorporados sentidos persuasivos, como na antiga arte da retórica. Deste modo, os jogos acabam recobrando exercícios lógicos, técnicas narrativas e artifícios poéticos anteriores, atualizados nas formas expressivas que compõem o tecido tecnocultural contemporâneo, cada vez mais permeado e formatado pela informática.

Na última seção, procuro articular algumas considerações de Chun (2004; 2013) e Galloway (2006) sobre a questão da transparência/invisibilidade do *software* e das interfaces gráficas de usuário e sua relação com as práticas de *countergaming*, para discutir determinados aspectos metalinguísticos do jogo em questão. Nesta discussão, enfatizo como estes elementos são produtivos para a teorização sobre o *software* e sobre as interfaces gráficas dos jogos contemporâneos (mas não só deles), pois se tratam de artefatos importantes da atual ecologia das mídias, na medida em que a digitalização penetra e reconfigura diferentes atividades cotidianas.

Inscrever os jogos nesta mais ampla malha tecnocultural proporciona um reconhecimento mais eficaz da historicidade e da especificidade das mídias digitais (FISCHER, 2013a), o que oportuniza examinar também as contaminações (FISCHER, 2013b) que ocorrem entre o *software* e demais artefatos culturais que perduram no contemporâneo. Os traços satíricos do jogo em questão vão sendo apontados conforme procedo na exploração

do ambiente audiovisual, das superfícies gráficas e do encadeamento de processos e ações que mediam o percurso realizado no espaço construído do jogo.

## 2 A HIBRIDIZAÇÃO DE LINGUAGENS AUDIOVISUAIS NAS IMAGENS DE *SOUTH PARK*

Para observar as imagens de *Stick of Truth* com maior atenção, proponho inicialmente um movimento de interrupção da experiência do jogo. Em sua pesquisa sobre audiovisuais de TV, Suzana Kilpp (2009) sugere que, para ultrapassar o pensamento habitual orientado ao conteúdo televisivo, o pesquisador intervenha sobre os materiais plásticos e narrativos, desnaturalizando a espectação habituada pela interrupção do fluxo audiovisual. Intervindo sobre os materiais empíricos, esta *dissecação* das imagens permite analisar as montagens, os enquadramentos e efeitos discretos que são praticados na produção de sentidos das imagens audiovisuais. Penso que a dissecação é uma ferramenta de análise interessante à pesquisa de jogos, que permite explorar aspectos opacos da experiência lúdica dos ambientes audiovisuais. Combinada com a análise da retórica processual, a dissecação possibilita também examinar os elementos não-diegéticos que, conforme afirma Galloway (2006), são muito mais comuns e importantes nos jogos do que no cinema e na literatura, pelos primeiros se tratarem de sistemas necessariamente operativos. Este movimento analítico viabiliza a observação dos objetivos e instruções mais básicos que compõem as ações programadas que dão movimento ao jogo. Assim, apresento inicialmente algumas imagens retiradas do fluxo do jogo para descrever, em seguida, alguns dos aspectos visuais que compõem a sua interface gráfica.

**Figura 1** - Captura de tela do jogo em modo de batalha



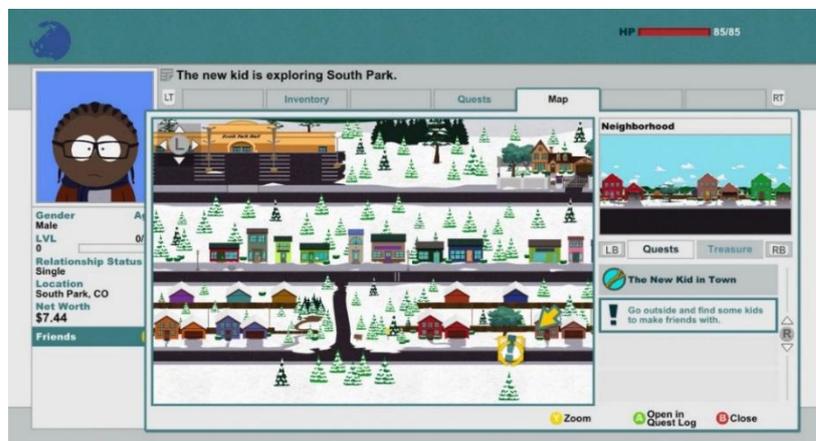
**Fonte:** Captura de tela realizada pelo autor (2017).

**Figura 2** - Captura de tela durante o *gameplay* de *Stick of Truth*



Fonte: Captura de tela realizada pelo autor (2017).

**Figura 3** - Captura de tela do menu de configuração e inventário



Fonte: Captura de tela realizada pelo autor (2017).

Um aspecto bastante recorrente na linguagem dos jogos *Triplo-A*<sup>1</sup>, que também está presente em *South Park*, é a mistura entre espaços de navegação (MANOVICH, 2001) jogáveis e trechos de *cinemáticas*<sup>2</sup>, bastante recorrentes em jogos dos gêneros de aventura e *RPG*<sup>3</sup>, pois elas ajudam a conectar de modo mais linear os enredos por definição hipertextuais dos jogos. Ao longo do jogo, porém, são visíveis em um mesmo quadro sobreposições muito mais variadas de linguagens visuais, que em muito ultrapassam a influência do cinema. Este fenômeno de hibridização imagética, que rapidamente se tornou dominante nas paisagens audiovisuais contemporâneas, foi impulsionado pela capacidade do computador de simular outros meios físicos:

- 1 Classificação utilizada pela indústria para jogos com os maiores orçamentos e níveis de promoção. Um 'padrão de qualidade', convencionado a partir de uma série de reuniões entre desenvolvedoras e editoras de jogos nos anos 1990 (DEMARIA; WILSON, 2002).
- 2 As cinemáticas são sequências audiovisuais autônomas, como pequenos audiovisuais dentro do jogo, sobre os quais qual o jogador não interfere. Também são chamadas de *cutscenes*.
- 3 Acrônimo de *Role-Playing Game*, jogo de interpretação de papéis.

A nova linguagem visual do design (design gráfico, *web design*, *motion graphics*, design no cinema etc.) que surgiu na segunda metade dos anos 1990 oferece um exemplo particularmente marcante da hibridização dos meios de comunicação, que segue a sua "*softwarização*". Trabalhando no ambiente de um *software*, o designer tem acesso a qualquer das técnicas de design gráfico, tipografia, pintura, cinematografia, animação, computação gráfica, desenho vetorial e modelagem tridimensional. Ele também pode utilizar muitas novas técnicas algorítmicas de produção visual (tais como os sistemas de partículas e a modelagem processual) e de sua edição (por exemplo, processamento de imagem) (MANOVICH, 2013, p. 80, tradução nossa).

Neste ponto, o jogo apenas preserva a principal marca visual da série original, que é o aspecto de colagem que comparece no design do cenário e das personagens. As personagens são desenhadas a partir de formas geométricas simples, frontal ou lateralmente, desproporcionais ao corpo humano médio, sem muito trabalho na criação de ilusões de perspectiva – predomina ao longo do jogo a perspectiva de um ponto de fuga central no cenário, com a presença de sombreados duros e raros, e a criação de uma noção clara de distanciamento entre planos de figura e fundo, pela diferença no nível de detalhamento entre os dois planos. Há o uso de uma paleta de cores bem limitada, com predominância de superfícies com cores opacas, com a presença minoritária de *dégradés* volumétricos nas ilustrações que ocupam os cenários durante o *gameplay* (Figuras 1 e 2). A hibridização fica ainda mais aparente no menu de configuração de personagens (Figura 3). Este menu simula a interface gráfica de plataformas de relacionamento como o *Facebook*. Um *avatar* emoldura a protagonista do jogo: a tela mostra uma “foto” da personagem e, abaixo, descrições pessoais como gênero, idade, estado de relacionamento, localização e número de amigos no mundo do jogo; no retângulo superior aparecem atributos relativos ao jogo (pontos de vida); a indicação de botões de controle do *game* para navegar/sair do menu; na direita do menu, mostra-se uma imagem panorâmica da localização específica atual do jogador na cidade de South Park (no caso, *Neighborhood*, a vizinhança); diversas abas como janelas de um navegador da web, com opções de configuração da personagem e inventário de itens colecionados no jogo. Dentre as abas, destaco a imagem do mapa, que comparece no centro da tela como uma representação topográfica da cidade, cuja visualização aérea emula a visualidade de sistemas computacionais de geolocalização diversos – como os aplicativos de locomoção urbana.

Nesta mesma tela há, portanto, uma montagem espacial que reúne imagens de diferentes naturezas, por um lado, pelo próprio processo computacional de produção gráfica que compreende o jogo, por outro, pela incorporação voluntária de formas visuais recorrentes na atual ecologia das mídias. Como alternativa à centralidade das construções espaço-temporais da montagem cinematográfica dominante, Manovich (2001) destaca que as

chamadas “novas mídias” dão grande ênfase a montagens espaciais, em que diversas imagens simultâneas, de tamanhos e proporções variadas, compõem macromontagens no interior do quadro. Uma característica que não é rara aos *games*, e que neste caso é amplificada pela emulação da navegação em uma plataforma de relacionamento, que se soma a imagens topográficas, fotográficas, além de referências a linguagens pré-estabelecidas por outros jogos de mesmo gênero.

É notório também como estes traços híbridos também compreendem a animação das personagens, na construção dos seus movimentos no *gameplay*. A personagem controlada pelo jogador se movimenta pelo cenário em eixos ortogonais e diagonais, e o enquadramento permanece, durante a maior parte do tempo, centrado na protagonista. Não é difícil perceber como esta construção é frequente nos *games*, notadamente naqueles jogos em que o jogador opera uma personagem específica. Em seu estudo sobre as relações entre quadros e bordas no cinema e na pintura, Jacques Aumont (2004) menciona uma prática de reenquadramento, caracterizada pelo *movimento de acompanhamento*, caro ao cinema clássico, que traduz a centralidade da função narrativa neste tipo de audiovisual. Aumont argumenta que, na estética clássica, os limites do quadro funcionam como um operador teórico. Jogar com o desenquadramento definiria uma postura não-clássica por excelência, em direção a um cinema menos arraigado à ilusão diegética.

No jogo em questão, durante a navegação, creio que se possa falar em enquadramentos e planos, na medida em que a estrutura predominante do quadro exalta a centralização – a “câmera” segue o protagonista por questões bem pragmáticas. Quando há desenquadramento, ele ocorre para reforçar a centralidade, como quando a personagem do jogador se desloca para um extremo do cenário, para no plano seguinte, retornar ao centro, onde as principais ações do jogo ocorrem. A ida até o limite do quadro descentraliza a personagem, apenas para indicar que o movimento para além daquele local não é possível. Da mesma forma, ao jogador só é admitido sair do quadro quando se está trocando de ambiente, como que em uma elipse cinematográfica (por exemplo, a personagem deixa a sala de estar, saindo do quadro, e no plano seguinte está na rua). Há pouca exploração dos limites do quadro para que se possa falar em um desenquadramento que *jogue* com a centralização e com as bordas da imagem.

*Stick of Truth* trata de um dos aspectos, entretanto, que referem à enunciação do jogo como pertencente ao gênero dos *RPGs* épicos, característica importante para o sentido satírico que assume, como comento mais adiante no texto. A centralização insinua a simetria, tornando o centro do quadro e as figuras posicionadas nele como um centro de equilíbrio da composição. Esta questão do enquadramento deixa ver um ponto curioso das imagens dos

jogos digitais. Conforme Aumont (2004, p.125) indica a partir da pesquisa de Bordwell, Staiger e Thompson (1988), a zona de ocupação na esmagadora maioria dos quadros do cinema clássico hollywoodiano “compreende o terço superior da imagem e o terço vertical central, uma espécie de ‘T’”. Em *Stick of Truth*, é curioso notar, as personagens e protagonistas preenchem na maior parte do tempo o centro vertical, porém ocupando o terço inferior da tela. O enquadramento acaba definindo o centro visual como a posição do terço inferior (como se pode ver nas Figuras 1, 2 e 4).

**Figura 4** - Enquadramento recorrente durante o *gameplay* e cinemáticas: “T” invertido



**Fonte:** Captura de tela realizada pelo autor (2017).

Na maior parte do tempo, o jogador tem a mobilidade da personagem limitada a esta faixa do cenário, o que também deixa implicações visuais na pouca profundidade de campo e na delimitação clara da linha do horizonte. Aquela que seria a posição geométrica privilegiada pela estética clássica de Hollywood (BORDWELL; STAIGER; THOMPSON, 1988) neste jogo, é geralmente ocupada por personagens adultas secundárias e oponentes (Figura 2), deixando que estes ocupem temporariamente a posição mais nobre de um enquadramento clássico, para em seguida retornar à composição predominante do T invertido. Esta característica remonta a um enquadramento típico de jogos de plataforma (Figura 5) das mais diversas gerações de videogames, o que faz ver outro aspecto convencional das imagens do jogo.

**Figura 5** - Jogos de plataforma clássicos de diferentes gerações, com centralização no terço inferior



**Fonte:** Capturas de tela realizadas pelo autor a partir do site *Emulator Games*<sup>4</sup> (2018).

**Legenda:** *Pitfall* (1982, Atari 2600), *Ninja Gaiden* (1992, Master System), *Super Mario Bros* (1985, NES), *Oddworld: New 'n' Tasty!* (2014, PS4), *Klonoa* (1997, Playstation).

Em termos de distribuição da massa gráfica na tela, portanto, o jogo não se afasta em muito de modelos bastante tradicionais da cultura visual pré-computacional. A movimentação das personagens no *gameplay* também se assemelha a formas de animação anteriores, emulando voluntariamente uma animação pretensamente “precarizada” das personagens, remetendo-se à animação de recortes, em *stop motion*, com baixa taxa de fotogramas por segundo (*frame rate*). Tanto as imagens extraídas do fluxo e dissecadas quanto a observação das animações das personagens apontam para uma intensa hibridização entre linguagens, uma ampla mixagem de estéticas que comparecem simultaneamente na interface gráfica do jogo.

**Figura 6** - Exemplo de efeitos 3D em sobreposição



**Fonte:** Captura de tela realizada pelo autor (2017).

4 Disponível em: <https://www.emulorgames.net/>. Acesso: 5 out. 2020

Lev Manovich (2007) enfatiza duas formas distintas de hibridização na linguagem visual contemporânea – *sobreposição* e *integração* – que podemos relacionar ao que ocorre em *Stick of Truth*. Para o autor, o uso da computação gráfica no audiovisual contemporâneo ora acentua as diferenças entre as técnicas misturadas, sobrepondo-as (como em *motion graphics*, mas também na ostensiva estética de recorte presente na composição visual das personagens e do cenário, como os retratos de David Hasselhoff na figura 2 ou os efeitos especiais 3D que contrastam com as figuras bidimensionais das personagens na figura 6); ora busca uma integração total entre elas, com a finalidade de gerar homogeneidade visual (como ocorre com efeitos especiais realistas nos filmes, por exemplo, mas que no jogo podemos perceber melhor na montagem homogênea que conforma as variadas formas audiovisuais nos menus de configuração). O jogo ocupa o espaço entre os dois extremos.

Especificamente, o uso da hibridização de *sobreposição* é interessante neste caso, pois voluntariamente dá ênfase aos recortes grotescos, produzindo, quando junto com as demais formas, um efeito satírico, gerado a partir do contraste entre as diferentes linguagens visuais no quadro. Em uma dimensão mais geral do jogo, esta escolha estética também confere um tom de deboche à estética épica dos jogos digitais de *RPG* e aventura convencionais. No decorrer do jogo, fica perceptível que as imagens que apresentam efeitos volumétricos, espectros cromáticos mais amplos, e que obedecem a princípios composicionais de perspectiva aérea, fazem referências a elementos convencionais de jogos de grande orçamento. Nestes trechos do jogo, os efeitos especiais não são usados de modo a integrarem-se com as demais imagens. Explosões, relâmpagos e armaduras detalhadas, que evocam imagens dos *RPGs* Triplo-A, são usados em *Stick of Truth* de modo manifestamente heteróclito ao restante das figuras, sobrepondo-se a elas. Além de fazerem parte do conteúdo narrativo do jogo, estes elementos tecem um comentário satírico sobre o modo predominante de construção dos jogos digitais<sup>5</sup>.

Todavia, se este potencial satírico, que aponta para o meio dos jogos digitais, é ainda um tanto moderado no que se refere aos aspectos representacionais do jogo, ele ganha maior proeminência quando a sátira se volta à processualidade da experiência, pelo modo como as ações possíveis ao jogador e à máquina são projetadas, como mostro a seguir.

---

5 Muito desta potência é produzida também a partir do som, que incorpora elementos satíricos no universo de *South Park* desde a série televisiva. Entretanto, sua participação nesta construção é tamanha que, para uma análise suficientemente exaustiva, se faria necessário um artigo exclusivo sobre a sua dimensão sonora e os seus efeitos audiovisuais.

### 3 PROCESSUALIDADE DAS INTERAÇÕES HUMANO-COMPUTADOR: EMPERRANDO A MÁQUINA

Alexander Galloway (2006) define o jogo digital como um *software* processado através de um dispositivo informático eletrônico, que depende das *ações* que ocorrem entre operador<sup>6</sup> e máquina para acontecer enquanto obra. Galloway designa quatro formas de ação nos jogos: ações diegéticas da máquina, ações não-diegéticas do operador, ações diegéticas do operador e ações não-diegéticas da máquina. Há traços destas quatro formas que se misturam, e é até comum a presença de mais de uma delas em um mesmo jogo.

É particularmente interessante ao tema do artigo o que ocorre com as *ações não-diegéticas do operador*, que se referem mais especificamente àquelas ações que o jogador desempenha em menus de configuração. Estas ações deixam ver a expressão de um processo cultural contemporâneo mais amplo, que mostra a relação cotidiana de uma economia mediada por máquinas e artefatos computacionais – afinal, para Galloway (2006, p. 32), “hoje em dia, viver é aprender a usar menus”.

O menu de configuração de *Stick of Truth*, como mencionado anteriormente, é enunciado como o perfil do *Facebook* do protagonista, criando assim elos entre o ato configurativo e um contexto cultural extra-diegético. Ao mesmo tempo, o construto se refere às questões não-diegéticas do próprio jogo, como modificar armas e a roupa do personagem, utilizar/descartar itens coletados, aprimorar habilidades e definir estratégias de jogo. Estas ações interrompem a ação diegética no curso do *gameplay* e põem o jogador em contato mais direto com processos de personalização das condições de jogo, permitindo analisar instâncias quantitativas da situação do *avatar* e realizar ajustes que serão definidores da performance posterior na diegese.

Esta dimensão do jogo se trata de uma pequena alegoria da estrutura algorítmica da cultura informática contemporânea. O jogador opera o menu de configuração como uma espécie de *configuração subjetiva*, e o fato do jogo emular a interface gráfica do *Facebook* produz um argumento processual sobre a relação do sujeito com as plataformas de relacionamento. Neste sentido, é intrigante pensar na lógica operacional dos menus de configuração em que construímos nossos *avatars* pessoais enquanto uma espécie de subjetivização de ações não-diegéticas operativas – ainda que ser jogo esteja na origem da elaboração do *Facebook*, normalmente não pensamos no uso da plataforma desta forma. Em certa medida, as relações entre operadores e estes sistemas estão sujeitas às dinâmicas

---

6 Galloway prefere o termo “operador” em vez de “jogador”, o que enfatiza o aspecto material da interação humano-máquina.

contemporâneas de *gamificação*, isto é, “a permeação da sociedade com métodos, metáforas, valores e atributos dos jogos” (FUCHS, 2018, p. 181, tradução nossa), uma das “mais atuais formas ideológicas” (FUCHS, 2014, p. 5, tradução nossa) que se encontram incorporadas aos sistemas e programas de computador, mas que transbordam para contextos não-lúdicos. Trata-se de um jogo comunicativo entre linguagens, que também traduz-se nas formas híbridas emergentes (TRANFERETTI; SANTOS, 2017) deste contexto de digitalização do audiovisual e de audiovisualização da cultura.

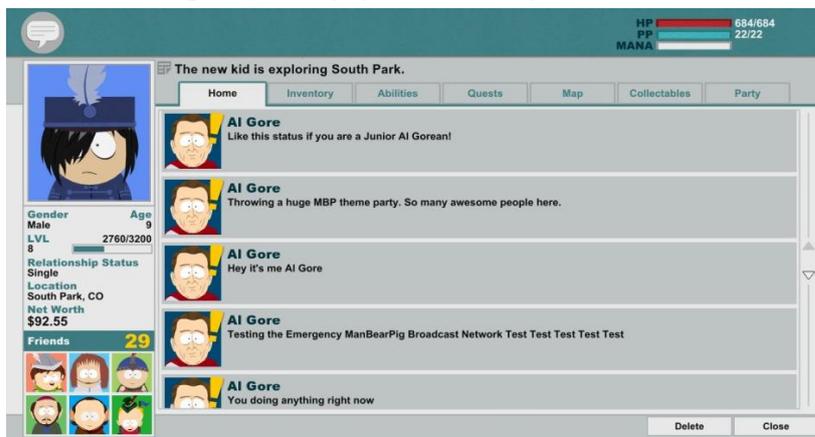
Enquanto retórica processual, os menus de configuração de *Stick of Truth* também são modelos dinâmicos de experiência que têm seus sentidos agenciados através do *gameplay* e da mecânica do jogo. As personagens com as quais o jogador interage ao longo da experiência, em geral *NPCs*<sup>7</sup>, se tornam amigos de *Facebook* no jogo, o que serve também para produzir uma imagem satírica em relação à plataforma e ao uso dos dispositivos móveis. Em determinado trecho do jogo, é possível “fazer uma amizade” com a personagem do ex-vice-presidente americano Al Gore. Após uma interação, Gore pede um favor e se torna amigo do protagonista (é necessário acessar o menu/*Facebook* no jogo para ler as mensagens e verificar os contatos). Após isto, caso o jogador aceite ajudar Al Gore, esta personagem começa a enviar *spams* com mensagens triviais durante o *gameplay*, a cada poucos segundos. Para ler uma mensagem, é necessário que o jogador interrompa o fluxo do jogo, acessando o menu, obstruindo a jogabilidade (Figura 7). A ação do jogador fica amplamente comprometida pelos *spams*, interditando a experiência e impedindo o fluxo do jogo. Os *spams* não cessam até que a personagem de Al Gore, escondida na cidade de South Park, seja encontrada e derrotada, fazendo com que a amizade seja desfeita e as mensagens deixem de ser enviadas<sup>8</sup>.

---

7 Acrônimo de *non-playable characters*, personagens não controlados pelo jogador.

8 Como estas, diversas amizades no jogo servem de impulso para acessar *side-quests* opcionais (se tratam de micronarrativas paralelas não necessariamente conectadas ao arco narrativo principal do jogo), inscrevendo no plano da diegese atos habitualmente não-diegéticos da máquina. Isto também pode ser demonstrar outro argumento processual satírico do jogo: enquanto algumas amizades servem para desbloquear novos elementos do conteúdo do jogo, há outras que não interferem no decorrer das ações, e a sua adição à lista de contatos serve apenas para contabilizar um maior número de amizades.

**Figura 7** - Captura de tela que indica a retórica de *spamming* da máquina, emperrando o fluxo da exploração do jogo com mensagens triviais



**Fonte:** Captura de tela realizada pelo autor (2017).

Ainda que matizados por aspectos diegéticos, exemplos como o anterior ajudam a demonstrar como o jogo constrói imagens que satirizam sobretudo os processos não-diegéticos das relações atuais entre operador e máquina. A experiência processual do jogo – ou, mais precisamente, da sua interrupção – recobra também a figura do *avatar* para realizar enunciações satíricas em um duplo sentido: através do papel do jogador que tem o *gameplay* interrompido e da persona na plataforma de relacionamento, dentro e fora do regime de experiência do jogo, portanto.

Este argumento pode ser enfatizado com um exemplo de outro trecho: logo nos primeiros minutos da aventura, é solicitado ao jogador que escolha o nome da personagem cujo papel irá assumir, uma prática comum aos jogos de *RPG* (desde os *RPGs* de mesa, pré-digitais – ocorre ainda uma brincadeira metalinguística aqui, visto que o próprio mundo do jogo é baseado nas personagens da série jogando em *Live Action*<sup>9</sup>). Ao digitar o nome escolhido e confirmá-lo, a personagem que interpela o jogador pergunta: “*You entered Douchebag<sup>10</sup>, is that correct?*”. Uma nova tela de escolha se abre, podendo o jogador responder *Sim* ou *Não*. A opção selecionada, entretanto, não faz diferença. Escolhendo *Não*, a personagem lhe pergunta: “*Are you sure you want to keep the name Douchebag?<sup>11</sup>*”. Novamente, independente da resposta positiva ou negativa, o jogador será chamado de *Douchebag* pelo restante do jogo. Por meio da retórica processual, a piada infantil satiriza, em tom mais debochado, a dimensão da escolha do jogador. Ao mesmo tempo, emprega um raro momento de visibilidade das instruções habitualmente opacas do sistema do jogo. Neste

9 Jogo de interpretação de papéis, no qual os jogadores utilizam o espaço à sua volta como cenário, criando personagens e improvisando em seus papéis sobre um enredo mais ou menos pré-definido.

10 Uma tradução aproximada seria: “você digitou *Otário*, você confirma?”.

11 “Você está certo de que quer manter o nome *Otário*?”

sentido, é possível ver tensões, contrastes e correspondências entre os elementos lúdicos e satíricos, num duplo movimento que dá atenção tanto a funções que tornam o *software* um artefato digital jogável, quanto a outras que satirizam as ações que o constroem propriamente como tal. A tensão mais evidente, neste caso, se dá entre a sátira dos clichês e as linguagens satirizadas empregadas no decorrer do próprio jogo. Como produto deste tensionamento resulta uma sátira da condição de relação entre usuário e *software*, enquanto uma forma de interação comunicacional mais ampla e dispersa no cotidiano.

Para Wendy Chun (2013), conforme as linguagens de programação de alto nível foram sendo desenvolvidas, os computadores se tornaram máquinas de metáforas, à imagem de outras mídias pregressas:

De arquivos a mesas de trabalho, de janelas a planilhas, as metáforas dominam as interfaces de usuário. Nos anos 1990 (e até hoje), os manuais de design de interface humano-computador (IHC) descreviam que as metáforas eram centrais na criação de interfaces "amigáveis". As metáforas tornam as tarefas abstratas do computador em algo familiar, concreto e fácil de entender, pois com elas supõe-se a aplicação de um conhecimento prévio a novas tarefas (por exemplo, a experiência de trabalho com documentos transferida para o processamento eletrônico de textos) (CHUN, 2013, p. 55, tradução nossa).

Neste sentido, enquanto máquinas de mídia, as interfaces gráficas de usuário apresentam um duplo viés. Ao mostrarem alguns aspectos do trabalho da máquina, dando uma visualidade aos processos intangíveis dos níveis mais baixos de sua programação, escondem outros, pela própria natureza de suas imagens. Neste sentido, o que *Stick Truth* propõe a tornar visível em algumas de suas passagens, compreendendo uma dimensão satírica, são as instruções bastante simples de tomadas de decisão embutidas no design do jogo. Evidentemente, não enxergamos as linhas de comando na experiência lúdica, pois o jogo explora o limite das ações imaginadas do jogador enquanto um objeto de sátira, através de uma retórica processual. Afinal, como nos lembram Caselli *et al.* (2020), se é por meio da retórica processual que os jogos podem ser satíricos, a sátira em si só pode ser experimentada pela reconstrução daquele processo retórico pelo jogador durante as partidas.

Ao não fazer corresponderem o nome da personagem e a escolha feita pelo jogador, o jogo enfatiza a ambiguidade do conceito de transparência das interfaces gráficas de usuário. Chun (2004) indica que, ao substituir as sintaxes das linhas de comando por representações metafóricas, o desenvolvimento das interfaces gráficas de usuário favoreceu a ideia de uma *manipulação direta* ilusiva da máquina, a partir da responsividade dos objetos visíveis na tela – de onde parte a retórica da interatividade. Bolter e Gromala (2003) sugerem que a difusão

desta ideia de transparência na manipulação das interfaces gráficas fez com que as tratássemos cada vez mais como se fossem janelas cristalinas, que desaparecem durante a operação do *software*, favorecendo mais a discussão sobre o seu conteúdo do que sobre a forma como são projetadas.

Este aspecto formal acaba voltando à tona a partir dos recursos satíricos implicados na retórica procedimental de *Stick of Truth*, que brincam com as expectativas do jogador quanto ao resultado de suas ações na diegese. Ao comentar sobre as práticas de *game modding*<sup>12</sup>, Galloway (2006) descreve o artifício de construir sistemas de jogo que dão uma forma (*output*) inesperada à ação do jogador (*input*) como uma estratégia de *countergaming*. O autor rotula desta forma a produção de artistas e designers que se apropriam de jogos comerciais para modificá-los a partir de *hacking* (gerando *game mods*):

Os jogos modificados por artistas tendem a confrontar intensamente as expectativas da indústria de jogos *mainstream* sobre como os jogos devem ser projetados. Eles provocam regularmente, ponto a ponto, as convenções do design industrial, com o objetivo de perturbar o fluxo intuitivo do *gameplay* (GALLOWAY, 2006, p. 108, tradução nossa).

Nestas intervenções artísticas de *modding* há, certamente, alguns traços das técnicas brechtianas para romper as experiências imersivas (GIAPPONE, 2015) e quebrar a “quarta parede” do espetáculo, intervindo sobre os supostos automatismos que decorrem das experiências habitadas e das ações que repetimos na vida cotidiana. Isto certamente se aplica às interrupções do uso programado de interfaces gráficas de jogos, afinal os modos de operação e de correspondência das interfaces gráficas de usuário são empregados no design de usabilidade dos mais diversos artefatos computacionais cotidianos utilizados contemporaneamente – sejam computadores pessoais, celulares, terminais de autoatendimento, aparelhos de *GPS*, interfaces de voz ou utensílios domésticos que, com a chegada da internet das coisas, tendem a ficar mais parecidos com as interfaces computacionais já empregadas em outros artefatos. Porém, é importante lembrar que *South Park* não se trata de um *mod*, e que a franquia está longe de ser uma *outsider* do circuito industrial, mantendo claras pretensões comerciais (a ideia de seguir a abordagem da série televisiva no jogo, muito pelo contrário, objetiva um maior controle criativo sobre a obra por

---

12 Prática de modificação de aspectos formais na estrutura de um jogo que o fazem operar de uma maneira distinta de seu programa inicial. Pode incluir desde as mais simples mudanças nos gráficos e nos sons, na imagem de itens e de personagens, edição dos mapas do mundo do jogo, compreendendo até versões radicalmente modificadas do jogo, que promovam alterações no motor original empregado em seu desenvolvimento (LUERSEN, 2017; SIHVONEN, 2011).

parte dos autores e apela mais imediatamente à audiência pré-estabelecida da série original). Neste sentido, esta dicotomia tradicional entre arte e indústria serve mais para depor no sentido da atual dispersão contemporânea de linguagens e estéticas dos meios audiovisuais, na medida em que o jogo materializa o caráter híbrido e remixável dos objetos computacionais que compõem a cultura contemporânea. *Stick of Truth*, por vezes, ao mesmo tempo em que apresenta os devires da animação no *game*, também deixa ver traços incorporados das intervenções técnicas e estéticas do *hacking* sobrepostas ao processo – enredando um ideal contracultural com o *modus operandi* mais convencional do design de jogos. Talvez resida precisamente nesta inflexão parte de sua potência satírica (bem como o valor de sua análise enquanto objeto comunicacional).

Em uma ação próxima do final do jogo, um personagem gago, Jimmy, começa a repetir o mesmo fonema de uma frase em *loop* por cerca de dois minutos, sem conseguir terminá-la. Enquanto o transtorno de fluência é emulado processualmente, o jogador não consegue mover sua personagem para fazer o *gameplay* prosseguir. A inscrição “*Hold B to skip*<sup>13</sup>” aparece na tela, mas ao pressionar o botão, nada acontece até que Jimmy conclua a frase e este *loop* se encerre. Em fóruns de discussão online sobre *Stick of Truth*, diversos sujeitos relatam ter abandonado o jogo neste ponto, por pensarem se tratar de um *bug* na sua versão do *game*<sup>14</sup>. Este ruído estetizado se soma à impossibilidade da escolha do nome do protagonista no começo da partida, o que resulta que as demais personagens irão chamar o jogador de “*Douchebag*” durante o restante do jogo; soma-se também à metáfora do *spamming*, que não deixa o jogador prosseguir no *gameplay* (outra vez, nota-se que muitos jogadores recorreram à ajuda em fóruns sobre o jogo, em função da perturbação causada pelos *spams*, neste caso<sup>15</sup>); dentre muitos outros casos desdobrados durante a experiência, que não foram explorados neste artigo por limitações de espaço, mas que são bem representados pelos exemplos discutidos.

Através de suas imagens, ações e processos, o jogo formula sua enunciação satírica. O tom mordaz que se arraiga à processualidade ironiza as práticas correntes do design de jogos

---

13 O jogador deveria, segundo a instrução, “*segurar o botão B para pular a cena*”.

14 Disponível em: <http://www.gamefaqs.com/boards/651583-south-park-the-stick-of-truth/68722810>  
<http://www.gamefaqs.com/boards/651583-south-park-the-stick-of-truth/68712583>  
<http://www.gamefaqs.com/boards/651583-south-park-the-stick-of-truth/68754073>  
<http://steamcommunity.com/app/213670/discussions/0/558749824638482269/?l=portuguese>  
[https://www.reddit.com/r/StickofTruth/comments/1zr96c/jimmys\\_flute\\_quest\\_bugged\\_spoilers/](https://www.reddit.com/r/StickofTruth/comments/1zr96c/jimmys_flute_quest_bugged_spoilers/)  
Acesso: 01 out. 2020.

15 *Al Gore won't leave me alone, how do I unfriend him on facebook?* Disponível em: <http://gaming.stackexchange.com/questions/158984/al-gore-wont-leave-me-alone-how-do-i-unfriend-him-on-facebook>. Acesso: 29 set. 2020.

contemporâneo, mas talvez mais importante do que isso seja o modo como, através destes construtos, ele dá visibilidade a funções e papéis já bastante naturalizados do *software* e das interfaces computacionais na tecnocultura contemporânea.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo em questão se constrói com um uso frequente de metalinguagem, que contribui na elaboração da sátira dirigida a determinados construtos dos *games*, à operabilidade das interfaces computacionais e a técnicas audiovisuais pregressas incorporadas nos jogos contemporâneos. Paradoxalmente, em contraposição às motivações mais modernistas dos *countergames*, a primeira coisa que *Stick of Truth* deixa ver é que se trata ainda de um jogo digital convencional. Esta é uma precondição para estabelecer as contradições com os sistemas de tomadas de decisão e os emperramentos da interface humano-computador durante a experiência do *game*.

Pois parece ser justamente a combinação entre as convenções de enquadramento, de centralização (enquanto sistemas de representação bastante tradicionais), a remodelagem de menus de configuração subjetivos, a sobreposição enfática dos efeitos especiais, a animação grotesca e os travamentos da jogabilidade que torna a imagem de *Stick of Truth* um artefato intrigante da atual ecologia das mídias. Estes elementos operam em uma relação que tanto conforma como tensiona aspectos diegéticos e não-diegéticos dos jogos e da cultura digital, mais amplamente, a partir de analogias e formas de diferenciação.

No texto *Alguns caricaturistas estrangeiros* (2008), em que se refere às gravuras e ilustrações populares de William Hogarth e Robert Seymour no século XVIII e XIX, Charles Baudelaire argumenta que as obras dos satiristas, embora sejam orientadas visualmente pela deformação técnica e pelo exagero da forma, procuram uma conciliação das forças em ação no mundo com o real. A partir da deformidade, do exagero, da hipérbole, do grotesco, exprimidos em contraste com as convenções de gênero, os satiristas procuram se afastar das formas de representação mais idealistas, sem abraçar, contudo, pretensões de verossimilhança. Para o poeta, “todas estas contorções, estes rostos bestiais, estas caretas diabólicas estão permeadas de humanidade” (BAUDELAIRE, 2008, p. 62), integralmente implicadas, portanto, com o seu tempo.

De modo semelhante, no jogo analisado, a relação de mútua aproximação e deformação com o design de jogos Triplo-A produz a sátira pela sobreposição de elementos audiovisuais e procedimentos de retórica processual. Trata-se do modo pelo qual as propriedades da informática dotam o design de jogos de uma linguagem audiovisual própria

que, contudo, se alimenta de linguagens progressas e que segue retroalimentando outras formas audiovisuais da tecnocultura contemporânea. Antes de se fazer notar como uma crítica aos aspectos formais dos jogos digitais e ao design de interação humano-computador, porém, a imagem satírica do jogo é interessante exatamente pela trivialidade que está implicada na sua conformação tecnoestética – que está incorporada em programas, interfaces e plataformas não notadamente lúdicos que operamos cotidianamente.

## REFERÊNCIAS

AUMONT, Jacques. **O olho interminável**: cinema e pintura. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

BAUDELAIRE, Charles. **Escritos sobre arte**. São Paulo: Hedra, 2008.

BOGOST, Ian. **Persuasive games**: the expressive power of videogames. 2. ed. Cambridge, MA: MIT Press, 2010.

BOLTER, Jay; GROMALA, Diane. **Windows and mirrors**: interaction design, digital art and the myth of transparency. Cambridge: MIT Press, 2003.

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

BORDWELL, David; STAIGER, Janet; THOMPSON, Kristin. **The classical Hollywood cinema**: film style and mode of production to 1960. New York: Routledge, 1988.

CASELLI, Stefano *et al.* Satire at play: a game studies approach to satire. *In*: INTERNATIONAL CONFERENCE ON THE FOUNDATIONS OF DIGITAL GAMES, 15., 2020, Msida. **Proceedings [...]**. New York: Association for Computing Machinery, 2020. p. 1-7.

CHUN, Wendy. **On software, or the persistence of visual knowledge**. Cambridge: MIT Press, 2004.

CHUN, Wendy. **Programmed visions**: software and memory. Cambridge: MIT Press, 2013.

DEMARIA, Rusel; WILSON, John. **High score!** The illustrated history of electronic games. New York: McGraw Hill Osborne Media, 2002.

FISCHER, Gustavo Daudt. Cinema em Devir nos Games: por um olhar arqueogenealógico nas interfaces culturais. *In*: GERBASE, Carlos; GUTFRIEND, Cristiane Freitas (org.). **Cinema em choque**: diálogos e rupturas. Porto Alegre: Sulina, 2013a.

FISCHER, Gustavo Daudt. Tecnocultura: aproximações conceituais e pistas para pensar as audiovisuais. *In*: KILPP, Suzana; FISCHER, Gustavo Daudt. (org.). **Para entender as imagens**: como ver o que nos olha? Porto Alegre: Entremeios, 2013b.

FUCHS, Mathias. Gamification as 21st Century ideology. **Journal of Gaming & Virtual Worlds**, London, v. 6, n. 2, p. 143-157, 2014.

FUCHS, Mathias. Subversive gamification. *In*: CERMAK-SASSENATH, Daniel; TAN, Chek Tien; WALKER, Charles (org.). **Playing the system: the playful subversion of technoculture**. Singapore: Springer, 2018. p. 181-191.

GALLOWAY, Alexander. **Gaming: essays on algorithmic culture**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.

GIAPPONE, Krista Bonello Rutter. Self-reflexivity and humor in adventure games. **Game Studies**, Copenhagen, v. 15, n. 1, 2015.

KILPP, Suzana. Devires audiovisuais da televisão. *In*: SILVA, Alexandre Rocha; ROSSINI, Miriam de Souza (org.). **Do audiovisual às audiovisualidades: convergência e dispersão nas mídias**. Porto Alegre: Asterisco, 2009.

LUERSEN, Eduardo H. Potências do ruído nas interfaces gráficas dos countergames. **RELAcult - Revista Latino-Americana de Estudos em Cultura e Sociedade**, [S. l.], v. 3, p. 96-108, 2017.

MANOVICH, Lev. Database as a genre of new media. **AI & Society**, Brighton, v. 14, n. 2, p. 176-183, 2000.

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

MANOVICH, Lev. **Software takes command: extending the language of new media**. London: Bloomsbury, 2013.

MANOVICH, Lev. Understanding Hybrid Media. *In*: HERTZ, Betti-Sue (org.) **Animated Painting**. San Diego: San Diego Museum of Art, 2007.

SIHVONEN, Tanja. **Players unleashed! Modding the sims and the culture of gaming**. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2011.

TRASFERETTI, Rodrigo; SANTOS, Roberto Elisio dos. Inovações tecnológicas e hibridismos no álbum-aplicativo Biophilia, de Björk. **Comunicação & Informação**, Goiânia, v.20, n.2, p. 113-131, 2017.