

O Efeito Cultural do *Déjà vu* em Jogos Dentro de Jogos¹

Camila de ÁVILA²

Gustavo Daudt FISCHER³

Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, RS

RESUMO

O presente artigo integra pesquisa em andamento sobre jogos dentro de jogos. Para isso, entendemos que jogos digitais são autorreferentes por natureza. Articulada a essa característica, aproximamos a ideia de *efeito déjà vu*, (Krapp, 2004), como uma qualidade das mídias que opera entre a lembrança e o esquecimento e que nos acompanha ao ingressarmos em games como *Doom*, *Diablo* e *The Witcher*, inspirados pelo *archaeogaming* (Reinhard, 2008). Nesta perspectiva, o jogo seria uma forma que pensa?

PALAVRAS-CHAVE: *déjà vu*; jogos digitais; tecnocultura; *archaeogaming*.

O *DÉJÀ VU* NA TECNOCULTURA AUDIOVISUAL

Quando partimos da reflexão de Debra Benita Shaw que afirma que "ao falarmos de tecnologia, estamos nos referindo ao conjunto de ferramentas ou 'técnicas' que atendem aos requisitos de qualquer cultura"⁴ (2008, p. 14, tradução nossa) estamos nos posicionando sobre investigar técnicas e estéticas dos produtos comunicacionais pensados tecnoculturalmente, partindo do pressuposto de que pensamos sobre técnica e cultura em estado de relação, contágio, coalescência. Associada a essa perspectiva, agregamos uma segunda: todos os produtos comunicacionais podem ser pensados como corpos dotados de memória, essa é uma reflexão que parte de uma visão presente na obra do filósofo vitalista Henri Bergson (2005) que foi posteriormente articulada às reflexões sobre as audiovisualidades a partir do trabalho de Kilpp (2010) e outros. Estas duas perspectivas (visão tecnocultural e objetos de mídia como portadores de memória) acaba também comparando nas reflexões que convocam a leitura de Lev Manovich sobre as mídias digitais:

¹ Trabalho apresentado no GP Games, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestranda do PPG em Ciências da Comunicação da Unisinos, Linha Mídias e Processos Audiovisuais, e-mail ca.avila@gmail.com.

³ Prof. Dr. do PPG em Ciências da Comunicação da Unisinos, Linha Mídias e Processos Audiovisuais, e-mail: gfisher@unisinos.br.

⁴ When we speak about technology we are referring to the set of tools or 'techniques' that serve the requirements if any given culture.

Todas as técnicas, formas e imagens modernas e de vanguarda são armazenadas para acesso direto aos bancos de memória computadorizados de nossa cultura. Mas a mesma memória também armazena toda a arte pré-moderna, assim como os gêneros, códigos e mundos de imagem das culturas populares e da moderna cultura de massa. (HUYSSSEN *apud* MANOVICH, 2013, p. 219; tradução nossa)⁵

Se entendemos que todo objeto de mídia possui memória, dentro de uma ambiência tecnocultural, é possível aceitarmos que estes objetos são permeados por uma dialética de lembrança e esquecimento (uma das formas de perceber isso está na própria obsolescência programada de games e outras materialidades). Contudo, para enriquecer a reflexão, Peter Krapp (2004) observa um fenômeno em meio as mídias que não é memória, tampouco esquecimento: estamos falando do *déjà vu*. Historicamente, este termo poderia ser aplicado às mídias por volta do século XIX, período no qual a memória surge como um elemento criador de identidades e que, por outro lado, vem acompanhado de uma preocupação com o *excesso de memória*. Este é um período onde surgem novos equipamentos os quais são desenvolvidos para o aprimoramento da memória: a fotografia e o filme. É neste momento que teremos uma mudança no entendimento do termo *déjà vu*, o qual inicialmente era tido como uma ‘contínua repetição de algo estranho’ e, posteriormente, entendido como ‘aquilo já visto’.

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

(...) o *déjà vu* não é nem um fracasso da memória nem uma forma de esquecimento. Enquanto as humanidades tendem a celebrar a memória cultural e alertam contra o esquecimento, muitas vezes relegando-a a uma contraparte dialética necessária, *déjà vu* figura como uma reserva: é uma espécie de memória sem memória, uma espécie de esquecimento sem esquecimento. (KRAPP, 2004, p. x, tradução nossa)⁶

⁵ Todas las técnicas, formas e imágenes modernas y vanguardistas están guardadas para acceso directo en los bancos de memoria informatizados de nuestra cultura. Pero la misma memoria también almacena todo el arte pre-moderno así como los géneros, códigos y los mundos de imágenes de las culturas populares y de la cultura de masas moderna.

⁶ (...) *déjà vu* is neither a failure of memory nor a form of forgetting. While the humanities tend to celebrate cultural memory and warn against forgetting, often relegating it to a necessary dialectical counterpart, *déjà vu* figures as a reserve: it is a kind of memory without memory, a kind of forgetting without forgetting.

Por mais que o esquecimento esteja intimamente associado ao desaparecimento, existe ainda o fato de que o esquecimento retorna inúmeras e repetidas vezes e com isso produz certos efeitos. Portanto, ainda para Krapp (2004), essa “relação entre a repetição e o esquecimento na modernidade é reformulada em todas as combinações possíveis: como equivalência, causa ou efeito de cada um”⁷ (p. xi, tradução nossa). Desse modo, o autor articula uma virada a partir de Walter Benjamin e das mídias técnicas deixando de opor *memória* e *esquecimento*, mas trabalhando com a ideia de *atenção* e *distração*. Com o surgimento de novas mídias (rádio, televisão, internet), passamos a compartilhar memórias que cremos ter vivido ou tido a experiência, onde tais eventos passam a fazer parte de uma memória coletiva: algo que se repete com certa frequência podendo até se transformar em uma ficção. Poderíamos dizer que todo o filme em si, por exemplo, é uma manipulação do eixo temporal, tomando-se um meio de alterar memórias (uma relação imaginária do cinema e do tempo). O *déjà vu*, desse modo, passa a lembrar-se de algo que existiu, ter a sensação de já ter estado em algum lugar ou ainda ter realizado alguma atividade sem a ter feito, de fato.

(...) Aqui, o esquecido nunca terá ocorrido, enquanto o esquecimento continua operativo. O esquecimento enquanto esquecimento não pode escapar da auto aplicação em que se perde e, portanto, sua fenomenalidade é um mero traço. Uma memória do esquecimento permanece, irreversivelmente, uma recuperação paradoxal: aqui o lapso originário só se mostra como um lapso nas origens. **O que resta é uma memória de tela.** (KRAPP, 2004, p. xiii, tradução e grifo nosso)⁸

Aproximando esse pensamento do nosso lugar de fala, percebemos o *déjà vu* como uma qualidade das mídias presente em nossa tecnocultura, levando em consideração a “perspectiva de pensar o surgimento e desenvolvimento dos meios de comunicação e representação como resultantes desses processos de articulação entre tecnologia e cultura” (FISCHER, 2013, p. 197). Partindo da ideia de que o *déjà vu* torna-se um elemento presente na nossa tecnocultura, a repetição acaba sendo uma característica de diversas mídias, e no nosso caso, uma característica das máquinas de jogar as quais nos treinam para usá-las de várias formas. É possível argumentar que o avanço da tecnologia das mídias está posto a serviço da tomada de algo que não é possível “prender” sem a sua ajuda. Nesse caso, se tais tecnologias permitissem o acesso e o controle à repetição sem precedentes, “elas não apenas instigariam o debate em torno do *déjà vu*, elas logo tentariam

⁷ (...) the relation between repetition and forgetting in Modernity is reformulated in all possible combinations: as each other’s equivalence, cause, or effect.

⁸ (...) Here, the forgotten will never have taken place, while forgetting remains operative. Forgetting as forgetting cannot escape the self-application in which it loses itself, and therefore its phenomenality is a mere trace. A memory of forgetting remains, irreversibly, a paradoxical recovery: here the originary lapse only shows itself as a lapse into origins. What remains is a screen memory.

aproveitar o efeito *déjà vu* e acabariam transformando a experiência do *déjà vu*” (KRAPP, 2004, p. xx-xxi, tradução nossa)⁹. Podemos aqui especular que as tecnologias provocam uma aceleração de um efeito cultural do *déjà vu* que nos levam a suposições quanto a nossa relação com o que nos seria familiar.

Se pegarmos os frames de games, por exemplo, e aproximarmos dessa relação entre memória e tela, existe um potencial: há uma construção com as camadas do devir onde estas são atravessadas por uma memória que perpassa cada quadro do jogo. Na medida que nos interessam os jogos que voltam por dentro de outros jogos, percebemos que estes podem aparecer transformados, ou com uma roupagem mais coerente com o determinado jogo que os abriga. Desse modo, percebemos que a memória não é simplesmente o armazenamento de dados em meio a uma cultura onde o computador é tido como máquina de mídia universal, mas sim temos uma memória (lembrança, *déjà vu*, não no sentido de arquivo) com a sua função sendo alterada. Existe um processo de auto referencialidade, de Bernhard Rapp (2007), que está presente no comportamento de outras mídias (cinema, vídeo e televisão) os quais na maioria das vezes possuem a característica de se auto citarem nos seus próprios produtos. Portanto, trazer a discussão sobre o *déjà vu* nos games permite refletir sobre a memória e a lembrança (por vezes nostalgia), e por sua vez, dialogar com o fato de que essa relação memória-tela em meio aos jogos atualizam um determinado devir tecnocultural.

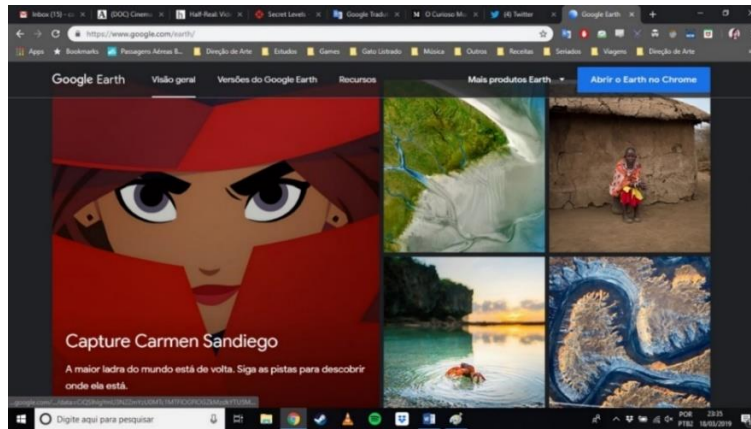
Sabemos que qualquer produto cultural cita alguma coisa em si, e no presente trabalho o “citar” se diferencia quanto à maneira que nos propomos pensar com o *déjà vu* que vai mais na direção da memória, lembrança, recordação. Um exemplo visto recentemente é a possibilidade de você jogar o clássico jogo *Where in the World is Carmen Sandiego?* na plataforma do *Google Earth*¹⁰ (Figura 1): temos o resgate de um jogo para dentro de um site de geolocalização, um jogo que é de um outro tempo (cronológico) atualizado na plataforma do *Google Earth*. Em um primeiro momento é coerente a escolha desse jogo para rodar dentro de um software de geolocalização, pois para capturar *Carmen Sandiego*¹¹ você precisa encontrar pistas e ir se deslocando por diferentes locais no globo que conduzem a caçada pela vilã que roubou as joias reais de Londres.

⁹ They not only instigated the debate around *déjà vu*, they soon tried to harness the *déjà vu* effect, and indeed end up transforming the experience of *déjà vu*.

¹⁰ Notícia com o lançamento do jogo na plataforma: <https://canaltech.com.br/games/google-lanca-jogo-de-carmem-sandiego-integrado-ao-earth-134661/>, acessado em 18 de março de 2019.

¹¹ *Where in the World is Carmen Sandiego?* é um jogo de computador da *Brøderbund Software* (1980). O jogador é um detetive que coleta pistas ao redor do mundo para resolver um caso, se detendo em aspectos geográficos e características de diversos países. Além do jogo, foi lançada uma série de desenho animado (1990), *Where on Earth is Carmen Sandiego?*. Em março de 2019, a *Alphabet Inc* lançou *Carmen Sandiego The Crown Jewels Caper*, similar aos primeiros da franquia, disponível como extensão dentro do *Google Maps* e do *Google Earth*, onde o jogador precisa

Figura 1 - Carmen Sandiego no Google Earth.



Captura de tela do site do *Google Earth* com a notificação do jogo. Fonte: Produzido pela autora.

Hoje em dia, existem aplicativos de mapas, utilizamos serviços de geolocalização (*Waze* ou o próprio *Google Maps*) para nos movermos dentro da cidade ou para simplesmente nos localizarmos. Seria muito simplista pensarmos no contexto em que nos encontramos, que isto seria apenas uma gamificação no *Google Earth*, ou uma gamificação de um aplicativo de geolocalização (não que não possa ser). Aproximando da discussão quanto ao *déjà vu*, temos aqui lembranças de uma mídia que traz outra mídia dentro de si. Podem existir inúmeros outros *déjà vus* presentes nos jogos digitais, porém nos interessa pensar o jogo dentro do jogo, a potência de se auto referenciar a si mesmo como característica de uma tecnocultura gamer.

O JOGO COMO SÍTIO ARQUEOLÓGICO: ASPECTOS METODOLÓGICOS

Partindo da ideia de Reinhard (2018) de que o videogame é um sítio arqueológico, do mesmo modo que um sítio arqueológico no “mundo fora da tela”, temos um espaço onde existem evidências de atividades anteriores que são preservadas, podendo assim, serem investigadas utilizando métodos de arqueologia. Tudo o que fazemos tem alguma razão, do mesmo modo que são modificadas também por uma razão. Conforme Reinhard (2018), “sítios arqueológicos são preenchidos por restos de materiais, que podem ser agrupados em conjuntos de dados e interpretados”¹² (p. 89, tradução nossa). Se estamos fazendo um movimento especulativo quanto a esse caráter de lembrança (*déjà vu*) em jogos dentro de jogos, podemos

seguir as pistas da protagonista enquanto é levado de cidade em cidade, utilizando como cenário o próprio mapa dos serviços *Google*.

¹² Archaeological sites are populated by material remains, which can be grouped together into data sets and interpreted.

realizar um movimento reflexivo quanto a nossa abordagem: ao tratarmos o passado recente e o presente como algo arqueológico, temos, naturalmente, um passado e presente que se misturam em uma constante. Trazendo de uma forma mais clara, os videogames ou os jogos digitais,

são corrigidos e modificados (*modded*) ao longo do tempo para atender às necessidades do público antigo e novo. Os arqueólogos devem ser capazes de reconhecer e descrever os modos de existência de vários objetos e explicar as numerosas conexões que fluem dessas correntes de experiência, investigando a produção de objetos nas sociedades contemporâneas.¹³ (YANEVA, 2013, p. 131, *apud* REINHARD, 2018, p. 90, tradução nossa)

Todo esse sítio que o jogo apresenta é construído e depois reconstruído, estando sempre em um estado de modificação. Cada elemento que constitui o jogo e os eventos que ali ocorrem, passam a contribuir para o surgimento de um significado mais amplo daquele ambiente. O *archaeogaming* nos permite perceber que todo o registro feito naquele ambiente será capaz de, gradualmente, transitar de um local para o outro, variando de jogo para jogo. É a manifestação do código envolvido em camadas de instruções do jogo, um mundo em si que contém um mundo inteiro. Fora da tela, estes espaços são compostos por restos da ocupação humana, elementos deixados para trás para pelo menos termos uma definição do próprio local. Com os jogos não é diferente. No mundo sintético, podemos nos mover até o diretório de instalação e aos poucos extrairmos arquivos e conteúdo dos mesmos que, ao utilizarmos juntos, geram a superfície do jogo na tela. Temos os jogos como sítios arqueológicos compostos de artefatos que funcionam juntos. Tudo que é introduzido no espaço imaterial, provém de sua fonte cultural externa, de uma forma ou de outra.

BREVE INCURSÃO ARQUEOLÓGICA PARA PENSAR O DÉJÀ-VU EM JOGOS DENTRO DE JOGOS

Tomemos como exemplo o jogo *Doom*¹⁴ (Figura 2). Este é um game que possui uma capacidade de se multiplicar e ser um objeto de *hacking*¹⁵, colado e reinserido em máquinas

¹³ The same can be said of video games as they are patched and modified (modded) over time to meet the needs of both old and new audiences. Archaeologists should be able to recognize and describe the modes of existence of various objects and account for the numerous connections that flow out of these streams of experience, investigating the making of objects in contemporary societies.

¹⁴ A franquia *DOOM* constitui em uma série de jogo de tiro em primeira pessoa, lançado em 1993, desenvolvido pela ID Software. *DOOM* é considerado um dos pioneiros jogos de tiro em primeira pessoa trazendo recursos como gráficos 3D, espacialidade de terceira dimensão, jogabilidade multiplayer em rede e suporte para modificações criadas por jogadores com o formato *DOOM WAD*. Este é um jogo que após seu lançamento gerou inúmeras sequências, expansões e um filme.

¹⁵ *Hacking* refere-se à reconfiguração ou programação de um sistema em função de uma forma que não é autorizada pelo proprietário. *Hacking* também é utilizado para se referir a uma modificação de um programa ou dispositivo para oferecer ao usuário o acesso a recursos não disponíveis anteriores (adaptação de acessibilidade).

das mais diversas. Em 1994, a *ID Software*¹⁶, desenvolvedora do *Doom*, disponibilizou o código-fonte do mesmo para licenciamento. Essa mesma empresa também propiciou o jogo *Quake*¹⁷ (1996) com o código aberto, aproximando as práticas de *modding*¹⁸ da indústria de jogos. Se há, por exemplo, um jogo que, a priori, serve de base inicial (código ou *engine*¹⁹) para o desenvolvimento de outros jogos, isso não poderia ter algum tipo de relação com a reiterada inclusão de mecanismos de uns dentro dos outros? A versão de *Doom* lançado em 2016, possui inúmeros vestígios às suas versões anteriores, sejam elas interferências visuais ou sonoras. Sabe-se que é possível encontrar níveis ou fases secretas dentro do jogo que nos levam ao mapa de sua versão da década de 1990. Isto vai ao encontro da ideia de *reflexividade*, nos termos de Cargnin e Braviano (2017), nos jogos: tais aspectos e/ou características de lembrança ou nostalgia relacionam-se consigo mesmo dentro de seu próprio universo, podendo nos fornecer pistas de que esta qualidade técnica não está somente na superfície a qual visualizamos, mas também por debaixo das engrenagens e códigos que constituem o game.

Figura 2 - Doom (1993-2016).



Doom da década de 1990 (em cima) e a versão de 2016 (em baixo). Fonte: Produzido pela autora.

¹⁶ A ID Software é uma empresa desenvolvedora de jogos de computador em atividade desde 1991. O jogo mais famoso desenvolvido pela empresa é *DOOM*. Site da empresa: <https://www.idsoftware.com/en-gb>

¹⁷ *Quake* é um jogo de tiro em primeira pessoa, também desenvolvido pela empresa ID Software no ano de 1996. *Quake* foi o sucessor da série *DOOM*.

¹⁸ *Mod* ou *modding* em meio aos jogos digitais, é um termo utilizado para denominar uma alteração em um jogo de forma a fazê-lo operar de maneira diferente de sua versão original, sejam elas pequenas alterações até mesmo criação de novos jogos a partir do conteúdo original.

¹⁹ A *game engine* ou motor de jogo, é um programa de computador e/ou um conjunto de bibliotecas, um pacote de funcionalidades que são disponibilizadas para auxiliar no desenvolvimento de jogos eletrônicos e assim impedir que a sua criação tenha que ser feita do zero.

A auto-reflexividade não depende de um meio específico, período ou gênero. Houve auto-reflexividade no início da história da literatura e da mídia no drama, na literatura narrativa e no cinema, e, portanto, não é de todo surpreendente encontrá-la nos jogos de computador também. Ocorre bem cedo na história do jogo de computador no final dos anos 1970 e início dos anos 80²⁰. Portanto, dificilmente se pode considerar um efeito de maturidade do meio, como foi reivindicado para outros meios de comunicação. (RAPP, 2007, p. 261, tradução nossa)²¹

Olhando para o jogo *Diablo III: Reaper of Souls* (Figura 3), possuímos sítios arqueológicos reais e exemplos de uma herança passada que é inventada dentro de si: ruínas, artefatos antigos para serem encontrados, vestígios de uma cultura material pronta de sua história, lembranças de uma civilização antiga, entre outros.

Figura 3 - Tela inicial do jogo *Diablo III: Reaper of Souls*.



Fonte: Produzido pela autora.

Se pegarmos os frames de jogos, e aproximarmos da relação entre memória e tela, existe um potencial referente a ideia de *déjà vu*, conforme abordamos anteriormente (KRAPP, 2004). Em *Diablo III*, há um exemplo dessa relação memória-tela: em janeiro de 2016 os desenvolvedores disponibilizaram dentro do jogo um evento em comemoração aos 20 anos de *Diablo I*, chamado “*O Escurecer de Tristram*” (Figura 4). A ideia era reviver a “emoção de quando você jogou o *Diablo*, aventurando-se por uma versão *reimaginada* da catedral original

²⁰ O jogo de Warren Robinett, *Aventura* de 1978 (Atari), é visto como o primeiro jogo que contém uma espécie de estratégia auto-reflexiva. O programador escondeu seus nomes em uma sala secreta do mundo do jogo labirinto desde que “a Atari estava nos mantendo anônimos, o que eu achava irritante. Além disso, fiquei orgulhoso do jogo” (Robinett, 2003: xvii).

²¹ Self-reflexivity does not depend on a specific medium, period, or genre. There has been self-reflexivity early in the history of literature and the media in drama, narrative literature, and film, and thus it is not altogether surprising to find it in computer games as well. It occurs rather early in the history of the computer game in the late 1970s and early 1980s. Hence, one can hardly consider it an effect of maturity of the medium as it has been claimed for other media.

em *Diablo III*²² e ainda solicitava para que os jogadores da franquia ficassem atentos para não perderem itens conhecidos²².

Figura 4 - Tela de divulgação do evento *O Escurecer de Tristram* dentro do jogo.

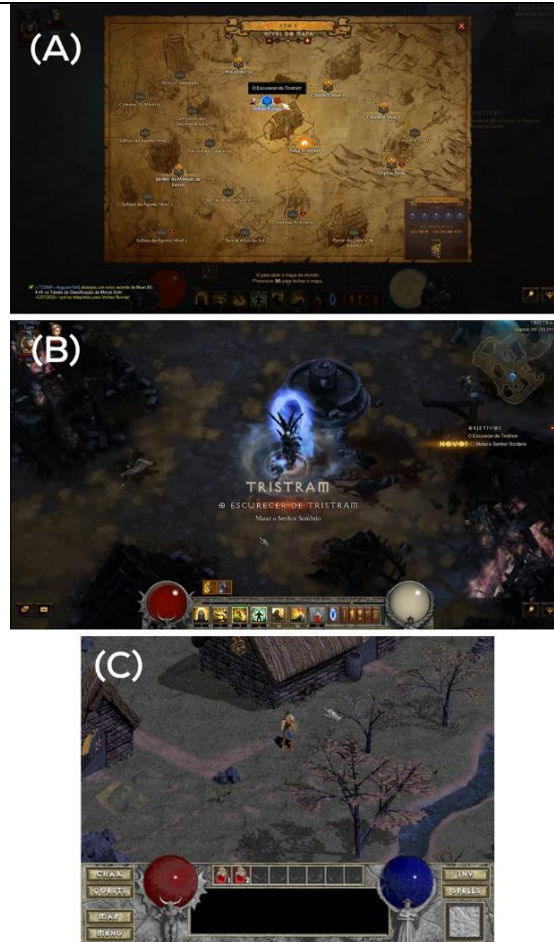


Fonte: Produzido pela autora.

Ao entrarmos no jogo em si, podemos ir diretamente onde o evento é sinalizado no mapa com a marca de um pentagrama (Figura 5). No local para onde somos teleportados, existe um portal que dá acesso e início ao evento comemorativo: jogar os dezesseis níveis de masmorra até encontrar *Diablo* e derrotá-lo, lembrando os momentos da primeira versão do jogo, porém dentro de sua última edição. Há uma tentativa de resgate de imagens um tempo passado do próprio jogo, que está sempre se atualizando por meio das semelhanças que estão instauradas em sua interface, podendo nos dizer algo quanto a um *efeito déjà vu* na presença de um jogo dentro do jogo. Isso nos mostra uma diferença estética de jogos “antigos” que são retomados para dentro desse ambiente do *Diablo III*, mantendo a estética da técnica com uma interface mais pixelada, ornamentos na barra inferior que remete a primeira versão do jogo, a movimentação do herói de maneira mais simplificada (robotizada/marcada).

Figura 5 - Mapa indicando o evento *O Escurecer de Tristram*.

²² Disponível em: < <https://us.diablo3.com/pt/blog/20407578/blizzard-entertainment-celebra-20-anos-de-diablo-28-12-2016> > Acessado em 27 de julho de 2018.



(A) Indicação no mapa do evento comemorativo; (B) Dentro do local do evento, interface já pixelada; (C) Interface de *Diablo I*. Fonte: Produzido pela autora.

Retornar para a velha *Tristram* é quase como uma viagem no tempo e na origem da história do próprio jogo: um movimento de lembrança da franquia dentro de si, acompanhado da sensação de já ter vivido aquelas batalhas naquele tempo. O invisível deixa rastros e/ou vestígios, onde a memória não é uma operação de reconhecimento, mas de alteração: são múltiplos tempos que aqui se juntam em uma montagem, em um *efeito déjà vu*. No caso de *Diablo*, não é apenas esse evento comemorativo onde localizamos o *Diablo I* em uma área do jogo específico *Diablo III*, conforme explicamos anteriormente. Há um conjunto de fragmentos como marcas visuais, audiovisuais, sonoras, gráficas, personagens que remetem a toda sua franquia (o quanto que o *Diablo I* está no *Diablo II*, onde ambos, por sua vez, estão no *Diablo III*). Temos um jogo que não se permite esquecer, pois a todo momento sempre existem elementos sendo atualizados naquele espaço, o que provoca uma sensação de *déjà vu* no jogador que conhece a franquia do jogo. Teríamos aqui, de maneira especulativa, o jogo em que ele cria um espaço onde ele mesmo cria a sua memória: o jogo enquanto memento. Dispomos de um meio que ressalta a si próprio, onde,

conforme Chun (2011), “o armazenamento é finito; a memória é ilimitada”²³ (p. 195, tradução nossa). Com isso, podemos ter inúmeros outros *déjà vu* presentes nos jogos digitais, diversos tipos de lembranças ou (auto) referências de variadas ordens, entre outras tipologias.

Ao tratarmos jogos como territórios, podemos explorar todo o seu universo ficcional como “*arqueo-jogadores*”, como descrito anteriormente: a partir do momento em que nos deparamos com um *efeito déjà vu*, assumimos uma postura arqueológica ao explorar a superfície do jogo enquanto jogamos, dissecando cada detalhe daquele universo que estamos inseridos. Com esses movimentos de agir arqueologicamente em meio ao game, também estamos produzindo ação dentro do jogo por sermos jogadores: acabamos condicionados às regras do jogo, porém não precisamos ficar presos a elas, pois estamos com um outro olhar dentro do jogo. Assim, adentramos no mundo de *The Witcher 3: Wild Hunt*²⁴ com o intuito de escavar a superfície do jogo identificando um momento que nos dê pistas para esse possível *efeito déjà vu*. *Gwent*²⁵ é um minijogo de cartas jogável em *The Witcher 3*, vindo a substituir o *Dice Poker*²⁶ presente em seus dois títulos anteriores (*The Witcher* e *The Witcher 2*), onde o personagem que conduzimos pode ser desafiado por alguns personagens, aceitando ou não jogar uma partida (podendo apostar dinheiro do jogo, *Orens*). Neste momento percebemos duas lógicas que contemplam esta situação que nos deparamos (Figura 6): 1) *Gwent* é jogável pelo jogador que está vendo e interagindo com o jogo e 2) o minijogo é jogado pelo personagem o qual conduzimos dentro do game – é o jogo nos convidando para integrar a narrativa proposta.

Figura 6 - Diálogo em *The Witcher 3* para iniciar *Gwent*.

²³ Storage is finite; memory is boundless.

²⁴ Site do jogo: <https://thewitcher.com/en/witcher3>.

²⁵ Vale sinalizarmos que em função da popularidade que este minijogo ganhou entre os jogadores de *The Witcher 3*, *Gwent* se tornou um jogo independente do jogo maior. *Gwent: The Witcher Card Game*, foi anunciado em 2016 durante um evento da *Microsoft*, trazendo rastros do universo *Witcher* mas com suas próprias características em função de sua independência. Também há um cenário competitivo do jogo. Ainda assim, o que nos interessa nessa pesquisa é olharmos para *Gwent* dentro do *The Witcher 3*. Site do jogo: <https://www.playgwent.com/en>.

²⁶ *Dice Poker* é um jogo de aposta estilo poker, constituído por rodadas e aposta de dinheiro do jogo. Tais apostas servem como uma possibilidade de ganhar *Orens* (moeda do jogo). No universo do jogo, o *Dice Poker* é um elemento da cultura de todo o continente do jogo, sendo muito popular em uma das cidades presentes em *The Witcher: Temeria*. Quando o personagem principal, *Geralt*, encontra uma caixa de dados, ele recebe uma missão denominada “*A Game of Dice*”. Os desafiantes/opositores podem ser encontrados por toda parte no jogo. Sobre o jogo: https://witcher.fandom.com/wiki/The_Witcher_2_dice_poker e https://witcher.fandom.com/wiki/The_Witcher_dice_poker.



Fonte: Produzido pela autora.

Jogar *Gwent* dentro de *The Witcher 3*, apostando dinheiro (Figura 7), participando de campeonatos entre os personagens presentes no universo do jogo, nos possibilita pensar em um *efeito déjà vu* a partir desse momento do jogo. Temos presente a lembrança do jogar cartas ou de jogos de aposta, do *Poker* ao *Magic*²⁷, bem como a sensação de já ter jogado algum jogo dentro de *The Witcher* em um outro tempo (outra versão do jogo). Sabemos que jogos são objetos culturais e produtores de uma (ou sua própria) cultura, portanto, existe uma cultura do jogar cartas (ou jogos de apostas) aqui presente a qual é de um outro tempo diferente do jogo que estamos observando.

Figura 7 - Momento que o personagem principal aposta com outro personagem.



Fonte: Produzido pela autora.

²⁷ *Magic The Gathering* ou simplesmente *Magic* é um jogo de cartas colecionáveis desenvolvido por Richard Garfield, em 1993. Os jogadores utilizam baralhos de cartas construídos conforme o modo de jogo com a finalidade de vencer o seu oponente.

Não apenas exploramos o território do jogo para encontrarmos artefatos ou características estéticas/mecânicas que nos indiquem um *efeito déjà vu* próprio do jogo. Possuímos um ambiente construído, onde as características de lembrança relacionam-se entre si dentro do seu próprio universo. *Gwent* enquanto um momento ou evento que está ocorrendo em *The Witcher* passa a contribuir para o surgimento de um significado mais amplo daquele ambiente, nos permitindo transitar de um local para outro. Essa incidência percebida em *The Witcher 3* nos diz algo sobre jogos dentro de jogos e a ação envolvida no jogo: o jogador opera o jogo enquadrando suas decisões para chegar em *Gwent*, o qual convoca um *efeito déjà vu*. O *déjà vu* com sua particularidade de nos causar a sensação de já ter feito algo sem ter o feito de fato, se apresenta aqui no jogar cartas, presente na cultura do mundo real e que se mostra parte da cultura do mundo sintético que estamos vivendo enquanto jogamos. A medida em que avançamos os tensionamentos com o empírico e as teorias, nos salta a presença de um tipo de DNA específico presente nos jogos dentro de jogos, que poderá nos auxiliar na forma de perceber esses fenômenos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por existirem devires que se estabelecem dentro dos jogos digitais para nos falar sobre o *efeito déjà vu*, é possível explorar de que maneira se atualizam as qualidades audiovisuais que os games constroem no seu interior. Na perspectiva do agir arqueológico com uma postura de “arqueo-jogadora”, podemos perceber que por debaixo da superfície dos jogos há elementos que carregam características, tempos, memórias, durações (maquínica, lúdica, audiovisual, software). Existem pistas de que temos diferentes tipos de lembranças presentes nos jogos, que de algum modo dialogam entre si. De maneira especulativa, é possível pensar este fenômeno com característica de um *hábito inesperado*, nos indicando uma regularidade dentro dos jogos que é inesperada: algo que acontece regularmente, porém sem saber quando, percebendo como um estalo súbito quando já estamos inseridos naquele momento do jogo.

Existe uma experiência observada de que os jogos digitais não são somente pautados pelas lógicas do vídeo, mas por inúmeros comportamentos e eventos expressivos com um caráter *déjà vu* de outras ambiências culturais e técnicas. São pistas que nos indicam a possibilidade de um possível *estado do jogo*, onde o videogame constitui-se como um potente objeto cultural que além de produzir e ser produtor da tecnocultura audiovisual contemporânea, se permite fazer referência a si mesmo, bem

como seus antecessores independente de ser franquia ou não. Ainda possuímos nossos questionamentos quanto a uma possível qualidade imagética desse tipo de *déjà vu* em meio aos jogos, olhando para os jogos dentro de jogos. Ao que tudo indica até o momento, estamos nos aproximando de uma qualidade imagética atravessada pela propriedade de pedir por ação.

Neste movimento, percebemos que a partir de apropriações técnicas e estéticas (vídeo, cinema) somadas às especificidades do ato de jogar (a ação), possuímos uma prática audiovisual a qual consegue puxar os limites da imagem videográfica. O jogo tensiona o seu próprio meio para nos mostrar que ele pensa, para se afirmar enquanto mídia com suas características próprias, desenvolvendo a sua linguagem e estética através de acionamentos distintos do modo de jogar: uma complexificação do lugar do jogo. Desse modo, nos parece produtivo pensar o game como uma *forma que pensa*: o jogo como vê a si mesmo, onde não temos apenas imagens, sobreposições, *cutscenes*, mas o jogo como uma *forma que pensa* independente do seu dispositivo. Essa ideia se mostra bastante desafiadora no estágio onde nos encontramos: de compreender as possíveis formas pelas quais o *déjà vu* se atualiza em nossos empíricos. Este lampejo ao longo destes exercícios de aproximação arqueológica de alguns *games* (*Doom*, *Diablo*) (uma pré-análise para justamente *testar* esses movimentos e reflexões) é inspirado na ideia de Dubois (2004) do estado-vídeo, o vídeo como uma *forma que pensa*. Podemos, assim, perceber que esse tipo de fenômeno é um sintoma de um jogo que *pensa* quando ele traz em si jogos dentro de jogos, quando se autorreferencia, quando coloca em si lembranças do tipo *déjà vu*.

REFERÊNCIAS

- BERGSON, Henri. **A evolução criadora**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- CARGNIN, F.; BRAVIANO, G. **As estratégias reflexivas dos jogos digitais**. Tríades em Revista, v. 6, p. 1-15, 2017.
- CHUN, Wendy Hui Kyong. *The Enduring Ephemeral, or the Future Is Memory*. In: HUHTAMO, Erkki e PARIKKA, Jussi. **Media Archaeology: Approaches, Applications, and Implications**. Los Angeles: University of California Press, 2011. (p. 184-203).
- DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.
- ESKELINEN, Markku. **The gaming situation**. Games studies, 2001. Disponível em: < <http://gamestudies.org/0101/eskelinen/> > Acessado em 14 de abril de 2019.
- FISCHER, Gustavo Daudt. *I don't wanna be buried in an app cemetery: reflexões sobre arqueologia da mídia online entre histórias de aplicativos derrotados*. In: FERNÁNDEZ, Adrián José Padilla; MALDONADO, Alberto Efendy; VELA, Norah S. Gamboa. (OrgS.). **Procesos Comunicacionales Educación y Ciudadanía en las Luchas de los Pueblos**. Caracas: Fondo Editorial CEPAP-UNESR, 2015. (p. 183-202).

- _____. Cinema em devir nos games: por um olhar arque-genealógico nas interfaces culturais. In: GERBASE, Carlos; GUTFRIEND, Cristiane Freitas. (Orgs.). **Cinema em choque: diálogos e rupturas**. Ied. Porto Alegre: Sulina, 2013, v. 1, p. 195-214.
- GALLOWAY, Alexander R. **Gaming: Essays on Algorithmic Culture**. Published by the University of Minnesota Press, 2006.
- HANSEN, Mark. B. N. **New philosophy for new media**. Massachusetts Institute of Technology, 2004.
- KILPP, Suzana. **A traição das imagens: espelhos, cameras e imagens especulares em reality shows**. Porto Alegre: Entremeios, 2010.
- KRAPP, Peter. **Déjà vu: aberrations of cultural memory**. Published by the University of Minnesota Press, 2004.
- MANOVICH, Lev. **El software toma el mando**. Barcelona: Editorial UOC, 2013.
- _____. **The language of new media**. Massachusetts: MIT Press, 2001.
- RAPP, Bernhard. Selfreflexivity in computer games: analyses of selected examples. In: NÖTH, Winfried; BISHARA, Nina. **Selfreference in the media**. Berlin: Mouton de Gruyter, 2007. p. 253-268.
- REINHARD, Andrew. **Archaeogaming: na introduction to archaeology in ando f vídeo games**. New York: Berghahn Books, 2018.
- _____. Video Games as Archaeological Sites: treating digital entertainment as built environments. In: MOL, Angus A. A.; ARIESE-VANDEMEULEBROUCKE, Csilla E.; BOOM, Krijn H. J.; POLITOPOULOS, Aris (Orgs.). **The Interactive Past: archaeology, heritage and vídeo games**. Sidestone Press: Netherlands, 2017.
- REINHARD, Andrew; KOURELIS, Kostis; CARAHER, William. **Punk Archaeology**. The Digital Press: University of North Dakota, 2014.
- ROBINETT, Warren. Foreword. In: Mark J. P. Wolf and Bernard Perron (eds), **The Video Game Theory Reader**, vii-xix, New York: Routledge. 2003.
- SHAW, Debra Benita. **Technoculture: The Key Concepts**. New York: Berg. 2008. Versão para Kindle.