
Comunicação Mediada por Artefatos: uma reflexão sobre o papel dos controles de videogames¹

Mariana Amaro²

Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS

RESUMO

O trabalho apresenta uma aproximação da pesquisa das materialidades dos jogos digitais aos conceitos-eixos de Comunicação, Mediação e de Artefatos para compreender como a presença e forma-material dos dispositivos das interfaces de hardware de controle afetam o *gameplay*.

PALAVRAS-CHAVE: materialidade; *gameplay*; controle.

INTRODUÇÃO

O artigo tem como objetivo compreender como as diferentes camadas (físicas e visuais) dos sistemas de controles de jogo articulam a cultura de presença na experiência estética no *gameplay* através das intersecções materiais das suas interfaces com as mãos do jogador, adotando, portanto, um caráter formal e de observação participante para coleta dos dados da experiência. O percurso teórico apresentado busca aproximar-se da pesquisa das materialidades dos jogos digitais aos conceitos-eixos de Comunicação, Mediação e de Artefatos.

No texto são abordados os aspectos referentes às materialidades dos artefatos (forma, função, uso e experiência), as relações interdependentes entre as interfaces (de hardware e software) que guiam a relação entre o jogo e os jogadores.

Esse artigo é parte do percurso da Tese, que começa fundamentado na Filosofia, seguindo a proposta já apresentada no artigo “O ser do jogo e a presença na experiência técnico-estética: Jogar, Spiel e Asobu (遊ぶ)” de uma mirada não-hermenêutica, apresentado nesse congresso em 2018. Contudo, nesse trabalho o trajeto iniciado entre filósofos alemães e japoneses, se direciona para seu lugar de fato: a intersecção dos Game

¹ Trabalho apresentado no GP Games, XX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutoranda de PPGCOM da UFRGS, e-mail: mari.amaroc@gmail.com.

Studies com a Comunicação. Percorrendo os autores e as marcas do caminho teórico da Materialidade das Comunicações produzida por Gumbrecht (2016), Pois, por meio dos jogos digitais pode-se observar fenômenos comunicativos estabelecidos entre jogadores e os jogos digitais além das esferas do significado e da perspectiva hermenêutica (AMARO, 2018), buscando compreender esse fenômeno através de suas fisicalidades, materialidades e por processos de sentido e sensações não-hermenêuticas (GUMBRECHT, 2016; AMARO, 2018).

Entretanto, antes de seguirmos para a exploração teórica dos artefatos de controle nos jogos digitais e sua relação com a experiência de jogo é necessário, em um primeiro momento, apresentar as perspectivas adotadas em relação aos Game Studies e à Comunicação.

GAMEPLAY, JOGAR E JOGABILIDADE

Tanto no uso coloquial como no acadêmico, *gameplay* ainda é usado como sinônimo de jogar (FRASCA, 2012) ou de jogabilidade (KÜCKLICH; FELLOW, 2004; MELLO, 2013). Da mesma forma, mesmo aqueles autores que o separam em definições singulares, atrelam a cada um dos termos (jogar, jogabilidade e *gameplay*) significados que parecem muitas vezes redundantes, dando a impressão de que utilizar ou categorizar cada um destes termos seria um mero preciosismo acadêmico. Isso ocorre porque os termos seriam tão parecidos ou tão embrenhados em suas funções, que não existiria a necessidade de separá-los. Porém, a discussão que se pretende realizar aqui solicita a compreensão de cada um destes termos, considerando que estes têm ao menos uma unidade de significado que os torna, ao mesmo tempo, identificáveis em suas singularidades e confluentes em suas aproximações.

Jogar está diretamente atrelado ao jogador, sendo uma ação executada por este agente. Ela concentra as características de letramento, hábito, técnica, expertise e o próprio raciocínio lógico do agente humano em decifrar os desafios ou entender as regras e a narrativa impostas pelo jogo. É correto afirmar, portanto, que enquanto não existe – e talvez sequer seja possível – uma única definição sobre o jogar, em todas as definições a

ação categorizada é atribuída ao jogador, e não ao jogo. Ou seja, em sua unidade mais elementar, o jogar é parte da agência do jogador e não do jogo em si.

Ao contrário do jogar, se entende aqui jogabilidade como uma característica própria do jogo que não pode ser atribuída ao jogador (mesmo que seja esse quem a percebe). Ou seja, enquanto *play* (jogar) está diretamente ligado às sensações e à agência submetida pelo jogador ao console, e conseqüentemente ao jogo, a *playability* (jogabilidade) é uma característica atribuída ao jogo em si, da mesma forma que legibilidade é uma característica do texto e não do seu leitor e usabilidade é associado ao artefato/interface e não ao usuário. Portanto, a jogabilidade tem relação com os atributos do jogo que agenciam o jogador. Ela conforma o jogador em sua forma de jogar, enquanto o jogador age sobre elas com o seu jogar. A ação conjunta de todas essas forças configura o *gameplay*.

Esta localização da relação entre jogar, jogabilidade e *gameplay* é necessária apenas para se compreender a esfera de atuação do *gameplay*, tornando possível visualizar com um pouco mais de clareza alguns dos aspectos que o *gameplay* mobiliza durante o fenômeno como as relações corporais e espaciais, as regras, o tempo, o sentimento de prazer e a narrativa na mediação entre interfaces materiais físicas e virtuais nos jogos digitais. Portanto, aqui se compreende *gameplay* “como uma mediação que engloba a interseção entre jogabilidade (máquina) e jogar (humano), de corpos e espaços percebida física e visualmente como um acontecimento pelo jogador que, através das possibilidades agenciadas pelas interfaces gráficas e de controle, age sobre este sistema sob a tutela das regras” (AMARO, 2016, p. 228-229).

Após definir como os conceitos referentes à experiência de jogo serão acionados no decorrer do texto, a próxima seção se detém sob a perspectiva adotada aqui em relação à comunicação em relação aos jogos digitais.

COMUNICAÇÃO COMO FENÔMENO E ENTRE MATERIALIDADES

Para compreender o papel das materialidades na Comunicação – e especificamente em relação aos jogos digitais -, é necessário observar como opera o fenômeno comunicativo em si no campo da fisicalidade-sensível e não só ater-se aos seus registros e marcas dos conteúdos comunicados. Na **comunicação**, além dos significados

(*meaning*), deve-se buscar os sentidos (*senses*) que são mobilizados nessa **ação** de tornar-**algo-em-comum** entre diferentes. Então, nosso primeiro passo é compreender comunicação não apenas como a observância de fenômenos comunicacionais visíveis e perceptíveis, mas sim como fenômeno em si.

Griffin (2016, p. 9) sintetiza o conceito de Comunicação, como “(...) the relational process of creating and interpreting messages that elicit a response”. Portanto, mesmo nessa breve conceituação já fica claro que a Comunicação é mais que as mensagens textuais-verbais e seu conteúdo, ela é um processo relacional: um fenômeno.

Seguindo essa linha, a partir do trabalho de Dominique Wolton (2010) sobre Comunicação e Informação, compreende-se que informar é um ato tão imprescindível quanto o de comunicar, mas que essas ações não são equivalentes. É justamente através tensionamento das intersecções e diferenças entre esses dois termos, que o autor desenvolve o seu ponto de vista sobre o que é comunicação.

Primeiro, Wolton (2010) trata a informação remetendo à unidade e à mensagem e apresenta uma sintética série de divisões de macro (forma) e micro (conteúdo) categorias. O autor esclarece que a comunicação parte da relação com o outro, isto é: a partir de uma relação onde exista possibilidade de negociar e conviver com o diferente.

Wolton (2010) defende a valorização da comunicação, citando como justificativa que, atualmente, nunca se investiu tanto em tecnologias que tem como objetivo expandir ainda mais as possibilidades de comunicação entre as pessoas e não no aumento do volume de “informação”. Não é pelo “volume” de informação que iremos nos tornar mais abertos e próximos uns dos outros, mas pela qualidade da comunicação, ou seja, antes mesmo de pensarmos na qualidade da informação, devemos nos focar no ato comunicativo em si. Interessa pensar em “como comunicar”, além de somente nos focarmos em “o quê comunicar”. No ensejo, compreende-se que essa alteração passa o foco da mensagem (informação) para o processo relacional (comunicação).

Essa visão da comunicação focada no fenômeno em si é mais utilizada nos estudos que trabalham com a comunicação não verbal (AGUIAR, 2004), ou a comunicação “direta” entre pessoas e animais. É evidente que os traços do processo comunicacional (figuras, sons, montagem, texto, etc.) são mais facilmente recuperáveis ao serem formatados, mas se o escopo de investigação da comunicação for limitado às

representações e às mensagens, deixa-se de lado o fenômeno em si, que é como ocorre a comum ação entre os diferentes agentes da relação. Ou seja, se for adotada a primeira posição, observa-se a narrativa (criada a posteriori do fato), o conteúdo/dado, a estrutura das mensagens e as informações registradas, mas deixa-se de lado a expressão e o ato físico, os objetos-materiais, o espaço e o ritmo dos corpos que são mobilizados durante o fenômeno dessa comunicação. Contudo, o “escape” do fenômeno em si como objeto de investigação não é uma condição vista apenas nos trabalhos da Comunicação.

Nos Game Studies, com notável exceção dos Platform Studies que serão abordados na próxima seção, vê-se essa mesma tendência ao modo como a maior parte das pesquisas tornam invisível, por exemplo, o aparelho de televisão e sobra só a imagem na tela. Apagam-se os controles e sobra só a interface gráfica. Apagam-se os corpos dos jogadores e sobrevive só o avatar. Da materialidade e fisicalidade do espaço-tempo físico do mundo, onde ocorrem de fato a superação do corpo de quem joga com os controles na mão, sobra só a narrativa do jogo, os aspectos visuais e textuais transmitidos na tela e as conversas travadas por aquelas interfaces. O jogo digital vira um ente isolado, sozinho e deslocado, quase um sonho, mas sem nem ter direito a um corpo sonhador presente.

A experiência de jogo não ocorre só no mundo de jogo que pode ser observado na tela, mas também no mundo físico. É o jogador sentado em um sofá (na cama? Na cadeira? No chão?) em frente ao aparelho que reproduz imagens em movimento, com as mãos ora repousando nos controles, ora apertando de forma cadenciada e ritmada os controles em relação às imagens observadas na tela, ignorando ou interagindo com o ambiente físico e as possíveis pessoas, animais, objetos, etc, que provavelmente também compartilham esse espaço – em congruência com os espaços planejados do mundo de jogo.

Aqui buscamos compreender esse fenômeno comunicativo dentro da experiência de jogo, especificamente por meio de do encontro físico das materialidades dos videogames e dos corpos jogadores humanos no *gameplay*. Portanto, para avançarmos em direção a uma compreensão dessa relação de mediação dos controles entre humano e jogo digital, na próxima subseção iremos expor o modo como compreendemos os controles como artefatos.

ARTEFATOS: PLATAFORMAS E CONTROLES

Em 2007, Taylor defendia que aspectos referentes aos controles e os consoles de mesa (e jogos feitos exclusivamente para estes) deveriam ser pesquisados com mais frequência na área dos *Game Studies*, pois os gêneros de games criados para PCs e estes dispositivos têm *gameplays* diferentes entre si por causa da variação de hardware, principalmente devido aos diversos modelos de *gamepads* presentes nos consoles.

Escrito há mais de uma década, o texto previa que consoles como Nintendo Wii (na época ainda nomeado Nintendo Revolution) e Xbox 360 iriam revolucionar a indústria dos emuladores, ao criarem lojas virtuais e possibilitarem que os novos aparelhos reproduzissem jogos antigos, tornando, assim, novamente rentável um espectro de games antes indisponível ao público (que não tivesse os *hardwares* obsoletos), mas que teriam algum problema em adaptar os modernos *hardwares* aos jogos clássicos dos anos 1980.

Em 2020, a novidade da inclusão de emuladores oficiais em novos *video games* se tornou padrão na indústria atual. Todos os consoles da geração passada, assim como os atuais Playstation 4, Nintendo Wii U e Xbox One têm diversos jogos antigos disponíveis nos serviços de lojas virtuais. Da mesma forma, uma vasta gama de jogos lançados entre as décadas de 1980 e 1990 pode ser comprado e baixado em sistemas de console bem diferentes dos originais, inclusive *games* desenvolvidos originalmente para computadores e arcades. Hoje é possível jogar The Legend of Zelda: Ocarina of Time, de forma oficial, em cinco consoles diferentes (figura 1), sendo que apenas a versão de Nintendo 3DS é um *remake* do jogo original, ou seja, reprogramado e redesenhado especificamente para o esquema de controle físico do aparelho.

Figura 1: The Legend of Zelda em suas diferentes versões



Fonte: Nintendo (1998; 2003; 2003; 2007; 2014) e autora.

Contudo, Taylor (2007) avalia que enquanto “consoles e emuladores permitem que jogos mais antigos estejam disponíveis para serem jogados em computadores, entretanto o método de jogar é drasticamente mudado, muitas vezes em formas fundamentais que alteram o *game-play (sic)* e o a recepção do *jogo*”³ (p. 235). Logo, ela questiona se a adaptação de um software não programado para um novo hardware (mesmo que este tenha mais possibilidades técnicas) não iria transformar o *gameplay* em outro.

De fato, dependendo de qual jogo e a organização do controle para qual for readaptado, desconexão entre controles e jogo pode mudar completamente a experiência do *gameplay*. Percebendo estas incompatibilidades e o descontentamento de *gamers* e de alguns produtores dos games originais, algumas companhias passaram a redesenhar completamente os gráficos, as mecânicas e a interfaces visuais dos comandos para adaptação em novos consoles em meados de 2010. Ao atualizar os clássicos, as produtoras literalmente recriam a programação, os gráficos e implementam novas mecânicas, evitando a geração de um *gameplay* incompatível com o sistema-alvo, mas gerando, da mesma forma, um *gameplay* diferente da experiência inicial. A diferença é que mesmo modificando a forma de jogar, a reinvenção torna novamente o *gameplay* compatível,

³ Tradução nossa: “(...) console and emulators make older games available for play on computers; however the method of play is still drastically changed, often in fundamental ways that alter game-play and game reception.”

pertencente e, portanto, mais acessível aos jogadores por intermédio das interfaces visuais. Sendo a troca de fluxos entre cada interagente da unidade constante e harmônica, com interfaces que ajudam a deixar transparentes as rupturas entre participantes do sistema de jogo.

Uma outra tendência que pode ser observada atualmente, que destaca ainda mais como a relevância dos controles ganhou relevância a partir da possibilidade de emulação generalizada de jogos antigos nas plataformas contemporâneas é o lançamento, pelas próprias empresas e por terceiros, de réplicas dos controles clássicos compatíveis com os sistemas mais modernos. Ou até mesmo o relançamento das próprias plataformas em versões compatíveis com os sistemas de imagens digital das televisões atuais, como no caso do o Mega Drive (TecToy, 2017) e NES Classic Edition (Nintendo, 2018).

Portanto, como já apontava Taylor em 2007, os jogos digitais são programados e desenhados com base nas possibilidades processuais dos aparelhos físicos nos quais serão implementados. Essas possibilidades impactam não só os jogos em si, mas também o *gameplay*, as práticas de jogo observadas na sociedade e até o mercado, como foi exposto. Então, é importante lembrar que além do jogo-software, os consoles também são objetos que carregam história, cultura e características sócio técnicas tanto quanto os programas executados em seus processadores. Consoles e controles são artefatos.

De acordo com a definição apresentada no Dicionário Merriam Webster, artefato é “something created by humans usually for a practical purpose; especially: an object remaining from a particular period” ou “something characteristic of or resulting from a particular human institution, period, trend, or individual” (MERRIAM-WEBSTER’S ONLINE DICTIONARY, 2012). Entretanto, essa definição de artefato só abarca a compreensão mais histórica e cultural desses objetos artificiais desenvolvidos por humanos, quando é fundamental entender esses artefatos em si mesmos para compreender a importância de seus usos e materialidades. Do ponto de vista etimológico da palavra, Olli Sotamaa esclarece (2014, p. 3) que artefato vem do Latim, da junção dos termos “arte (from ars) that means “by skill” and factum that is the past participle of facere, to do or to make”. Destacando, assim, tanto a artificialidade desses objetos (feitos através da habilidade/talento) quanto o fato de que sua própria criação é efeito da relação entre a habilidade do homem e das coisas do mundo.

Já Sotamaa (2014) defende a importância de se estudar os videogames não só como artefatos culturais, mas também como físicos, não esquecendo que os jogos digitais “should not be reduced to mere code lines running along electrical cables” (SOTAMAA, 2014). Em consonância com Giddings (2005), Sotamaa (2014) argumenta que pode ser prejudicial aos estudos de jogos adotar ao extremo a postura crítica do determinismo tecnológico. Ao estudar games levando em conta só os seus conteúdos simbólicos, deixamos de compreender como as agências das tecnologias – como objetos que existem no mundo – afetam o jogar, a sociedade e as relações culturais. Para ele, utilizar o conceito de artefatos e compreender os jogos também em sua fisicalidade material nos auxilia a “to conceive of the forms of technological agency invested in video games and their material manifestations” (SOTAMAA, 2014).

Prosseguindo na linha de esclarecimento do que seriam “artefatos” é preciso abordar quais e como se dão as suas manifestações materiais físicas. Artefatos, pelas definições dadas até agora, também compreenderiam tranquilamente softwares e qualquer objeto (seja ele físico ou não) criados por homens. Como é possível verificar no trabalho de Perani (2016, p. 68), tal argumento já é mais que explorado nas discussões inspiradas por Kittler (1997) sobre a materialidades dos softwares e objetos de programação.

Em relação à questão da materialidade, esse trabalho se associa às ideias do que Apperley e Jayemane (2017) chamam de “Virada material dos Game Studies”. De acordo com os autores:

A noção de materialidade é usada amplamente aqui, indicando uma certa “teimosia” da realidade material que introduz um elemento aleatório ou contingente no que normalmente poderia ser pensado como estruturas formalizadas e calcificadas (acadêmicas ou não) – os corpos como locais de resistência e alteridade. (APPERLEY; JAYEMANE, 2017, p. 3).

Os autores também apresentam uma sugestão interessante de como podemos compreender essa materialidade (física) nos estudos de jogos:

Os jogos digitais, então, também moldam e transformam nossos corpos e percepções, e uma maior quantidade de pesquisas nessa área seria uma contribuição bem-vinda para entender jogos no mundo e como os jogos desempenham um papel em mediando nossa relação com o mundo por

meio de sua relação sutil e íntima com nossa cognição, percepção e subjetividade. (APPERLEY; JAYEMANE, 2017, p. 17).

Tal trecho nos instiga a prosseguir em direção à uma abordagem sedimentada na experiência de jogo vertical entre agentes humanos e não-humanos, mediada nos artefatos e observada através do mundo das coisas e das pessoas em direção aos mundos eletrônicos, de códigos e pixels dos jogos digitais – e não ao contrário.

Bogost e Montfort (2007, p.1), pesquisadores fundadores dos Platform Studies nos Game Studies, sugerem ser necessário olhar as plataformas físicas para que elas possam nos dar pistas para entendermos as opções tomadas pelos desenvolvedores ao produzir um determinado console ou videogame, já que os jogos digitais (como software) são de certa forma restritos por suas capacidades (materiais e de processamento). Os autores definem plataforma como o ecossistema no qual um artefato existe, já que “platforms are layered – from hardware through operating system and into other software layers – and they relate to modular components, such as optional controllers and cards” (BOGOST; MONTFORT, 2007, p. 1). Ou seja, os autores apontam que os componentes materiais dessas plataformas conformam o que é possível alcançar durante o desenvolvimento de um jogo digital.

Ainda considerando o papel das plataformas, Moore (2011) e Schweizer (2014) exploram aspectos referentes às relações entre as interfaces físicas e visuais de um jogo. Em seu manual de instrução para *game designers*, Moore (2011) recomenda que se deve observar a relação entre interfaces, jogadores e as mecânicas possíveis desde o projeto inicial do game. Porém, ao definir esquema de controle de jogo como “buttons and keys [that] the player pushes to cause actions to happen on the screen” (MOORE, 2011 p. 325) e afirmar que apenas a interface gráfica cria a mediação entre game e jogador, o autor estabelece uma divisão hierárquica de importância do software em relação ao hardware. Para o autor a interface do usuário:

(...) is the link between the player and the game. The interface includes the game controls, the different screens and menus that appear both inside the game and out, and the feedback received during play. A well-designed interface is seamless and intuitive, and allows the player to become fully immersed in the game world in just a few minutes. If a game doesn't have a good, intuitive interface design, players might

soon hate how sluggish the controls feel or complain about the clutter of icons on the screen. (MOORE, 2011, p. 315)

Ainda de acordo com o autor, diferente dos jogos para computador, os consoles e seus *gamepads* limitam a produção de comandos, pois “for video games, the ability to perform extra actions is limited by the number of inputs on the controller” (MOORE, 2011, p. 325). Neste trecho o autor evidencia tacitamente que o projeto do software está não só ligado ao hardware que irá executá-lo, mas limitado pelas possibilidades do hardware, corroborando o argumento de Bogost e Montfort (2007).

O trabalho do designer, em suma, no processo de planejamento de mecânicas de jogo não é a criação em si, mas a adaptação das configurações dentro da realidade existente para configurar de forma “legível” a aparelhagem de controle para o jogador. Neste caso, o artefato direciona (e subjuga) o designer num primeiro momento, para voltar a orientar o jogador em um segundo momento, durante o *gameplay*.

Mais receptivo à influência dos hardwares no desenvolvimento dos softwares de jogo, Schweizer (2014) argumenta que são as materialidades dessas plataformas que informam aos designers, programadores e artistas o que é possível alcançar na produção de um determinado jogo. Além das próprias configurações técnicas e capacidades de processamento computacional dessas plataformas, Schweizer (2014) ressalta a importância que a diversidade de interfaces manuais, ou seja, dos artefatos de controles, têm na experiência de jogo, já que são elas que permitem que o jogador possa interagir de diferentes formas com os jogos digitais. O autor argumenta que os controles são a interface primária na relação entre jogadores e jogos digitais, pois é a quantidade de botões, alavancas e outros componentes do *gamepad* que determinam a quantidade máxima de ações que os jogadores podem realizar em um game. Pois mesmo que um botão possa ter mapeado em si mais de uma ação dentro de um jogo, é papel dos desenvolvedores definir de forma clara para o jogador quais são os diferentes contextos interacionais existentes no jogo para que determinadas ações sejam realizadas. O uso de um mesmo botão no menu pode ser diferente de seu uso durante uma batalha, por exemplo, portanto é função do designer deixar clara essa diferença. A comunicação entre jogador-jogo se torna efetiva quando integra a interface de software à de hardware também no contexto de uso.

O autor indica que além de considerar a quantidade de botões e os mapeamentos de suas possíveis ações dentro do jogo, também é importante avaliar as tecnologias aplicadas nesses componentes (input analógico ou digital), a localização dos botões e alavancas e até a ergonomia desses artefatos em relação à empunhadura dos jogadores (SCHWEIZER, 2014). Portanto, a partir da leitura de Schweizer (2014), fica aparente a necessidade de observar os aspectos formais e estéticos dos controles em conjunto com os efeitos e interações possibilitados por esses tanto na programação dos jogos digitais quando no corpo do jogador – especialmente nas mãos.

Murphy (2014) argumenta em um sentido parecido ao afirmar que, apesar de os estudos de jogos terem se focado prioritariamente nas ações dentro do jogo e nas representações visuais, os artefatos de controles e seus *inputs* são igualmente relevantes para estabelecer as formas de interação durante o *gameplay*, já que sem eles “a game is an inert set of codes” (MURPHY, 2014). A autora compreende os controles como a interseção entre os jogadores e o jogo, já que “whether paddles, joysticks, buttons, analog sticks, steering wheels, track balls, keypads, light guns, or other objects, game controllers fundamentally structure the gamer’s experience of game hardware and software” (MURPHY, 2014). Sendo eles assim, a tecnologia fundamental aos sistemas de videogames, pois eles “define what and how we interact with video games” (MURPHY, 2014) e “indicate how this medium organizes itself around control, space, time” (MURPHY, 2014), sendo o ponto de contato entre a experiência virtual e a física de jogar videogame.

Aprofundando mais a discussão da relação das interfaces na interação humano-jogo, Fragoso (2014, p. 594) verifica dois domínios ontologicamente diferentes onde as interfaces se colocam: o mundo do jogo e o mundo físico. Para a autora, é necessário que exista uma relação de mediação entre diferentes domínios ontológicos de diferentes interfaces, sendo um material e outro referente ao digital/imagem/software, na relação de tradução na relação entre humano-computador. De forma que Fragoso (2014) define interface:

(...) não como um espaço, mas como o artefato através do qual o jogador e o jogo interagem um com o outro. Isso coloca o jogador como a mais importante fonte de informação sobre os efeitos de estratégias de design

de interface na experiência de jogo. Por outro lado, características de interface existem antes da sua utilização social e podem ser discutidos em termos de estratégias de design. (FRAGOSO, 2014, p. 594).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As exposições teóricas feitas no decorrer desse artigo estabelecem a relevância das interfaces de controle durante o desenvolvimento dos jogos para tornar a experiência do jogador coesa. Também foi argumentado a necessidade de que as interfaces visuais estabeleçam uma comunicação alinhada com aquelas do *hardware* de controle, sendo compatíveis entre si para não gerar dissonância na percepção do jogador.

A comunicação ocorre entre a tela e o jogador, o jogador e o controle, o controle e o software, o software e a interface visual, interface visual e tela, num nível imediato e físico. Do mesmo modo o processo comunicacional precede à própria experiência do *gameplay* por meio da comunicação entre designer do jogo com o jogador, designer do jogo com o designer do console, do controle com o jogador e assim por diante. É uma relação extremamente complexa para ser achatada e vista somente na tela, na narrativa apresentada ou nas relações sociais que ocorrem dentro das telas de jogo (e conformadas pelas tecnologias e possibilidades dos designers).

Portanto, é de se esperar que os atributos do *gamepad* (tamanho, formato, número e disposição dos botões, número e disposição de alavancas, cor, digital ou analógico, presença ou não de giroscópio, com ou sem fio, entre outras) modifiquem e ajam sobre o jogador durante a relação de jogar. Apesar de ser possível nos consoles atuais calibrar movimentos e sensibilidade de determinados botões, a forma com que o controle determina como o jogo deve ser jogado/programado interfere desde o *gameplay* em si – inclusive o desenvolvimento do software do *game* em questão – até em quem joga, como joga e quais jogos são ofertados.

Da mesma forma é destacada a relevância da interrelação entre o design do HUD do game em relação aos controles utilizado, já que dissonâncias entre esses dois aspectos, um observado na tela e outro no artefato de controle, pode causar um ruído na comunicação entre jogador e jogo, tornando assim disruptiva (ao menos inicialmente) a conexão estabelecida durante o *gameplay*.

Fundamentado pela discussão teórica apresentada aqui, esse trabalho terá continuidade em seu próximo passo: a aplicação de ferramentas de análise formal e comparativas a partir de experiências com os jogos da série “The Legend of Zelda”, em controles e consoles diferentes. Visando assim compreender, a partir da observação dos fenômenos empíricos e das características formais dos artefatos, como essas dissonâncias entre controle e interface visual podem ocorrer e como elas impactam o *gameplay*.

REFERÊNCIAS

- AGUIAR, Vera T. **O verbal e o não verbal**. São Paulo: Editora UNESP, 2004.
- AMARO, Mariana. **Eu não posso ser dois**: uma perspectiva sobre o conceito de *gameplay* a partir de experiências com o jogo *Brothers: A Tale of Two Sons*. 2016. Dissertação (Mestrado). Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2016. Disponível em: <<http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/142834>>. Acesso em 20 jun. 2020.
- APPELMAN, Robert. *Experiential Modes of Game Play*. In: *Proceedings of Digital Games Research Association Conference*, Tóquio, 2007. Disponível em: <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07311.16497.pdf>>. Acesso em: 18 jul. 2020.
- APPERLEY, Thomas; JAYEMANE, Darshana. A virada material dos game studies. **Lumina**, v. 11, n. 1, 2017.
- BANKS, J. Controlling *Gameplay*. **M/C: A Journal of Media and Culture**, v.1, n. 5, 1998. Disponível em: <<http://journal.media-culture.org.au/9812/game.php>>. Acesso em: 01 jun. 2020.
- CONSALVO, Mia; DUCON, Nathan. *Game Analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games*. In: **Game Studies - The International Journal of Computer Game Research**, vol. 6, ed. 1, dezembro, 2006. Disponível em: <http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton>. Acesso em: 10 jul. 2020.
- FRAGOSO, Suely D. *Interface Design Strategies and Disruptions of Gameplay: Notes from a Qualitative Study with First-Person Gamers*. Springer International Publishing, Switzerland, M. Kurosu (Ed.): **Human-Computer Interaction**, Part III, HCII 2014, p. 593–603, 2014.
- FRASCA, Gonzalo. *Play*. In: WOLF, Mark J. P. (Org.). **Encyclopedia of video games: the culture, technology, and art of gaming**. Santa Barbara: ABC-CLIO, LLC, 2012. p. 489-492.

GIDDINGS, S. (2005). Playing with non-humans: digital games as techno-cultural form. In Proceedings of DiGRA 2005 conference: changing views—worlds in play. Vancouver, Canada, June 16–20, 2005.

GRIFFIN, E. M. **A first look at communication theory**. Thousand Oaks: McGraw-hill, 2006.

GUMBRECHT, H. U. **Produção de Presença: o que o sentido não consegue transmitir**. Rio de Janeiro: Contraponto/Ed. PUC-Rio, 2016.

KITTLER, F. **The Truth of the Technological World: essays on the Genealogy of Presence**. California: Stanford University Press, 2013.

KÜCKLICH, J.; FELLOW, M. **Play and playability as key concepts in new media studies**. 2004. Tese (Doutorado). Stem Centre, Dublin City University, Dublin, 2004.

LANKOSKI, P.; BJÖRK, S. (eds). **Game research methods: an overview**. ETC Press, 2015.

MELLO, Vinícius. **Histórico e discussão do conceito de jogabilidade em videogames**. 2013. Dissertação (Mestrado) Faculdade de Comunicação Social, Centro de Educação e Humanidades, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013. Disponível em:
<http://www.bdtd.uerj.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=6597>. Acesso em: 20 jun. 2020.

MERRIAM-WEBSTER ONLINE DICTIONARY. Artifact. Merriam-Webster, 2012. Disponível em: < <http://www.merriam-webster.com/dictionary/artifact>> . Acesso em: 10 jul. 2020.

MONTFORT, Nick; BOGOST, Ian. **Racing the beam: The Atari video computer system**. Cambridge: MIT Press, 2009.

MOORE, Michael E. **Basics of Game Design**. Boca Raton: A K Peters/CRC Press, 2011.

MURPHY, Sheila C. Controllers. In: WOLF, M. J. P.; PERRON, B. **The Routledge Companion to Video Game Studies**. New York: Routledge, 2014.

SCHWEIZER, Bobby. Platforms. In: WOLF, M. J. P.; PERRON, B. **The Routledge Companion to Video Game Studies**. New York: Routledge, 2014.

SOARES, Letícia Perani. **“O maior brinquedo do mundo”**: a influência comunicacional dos games na história da interação humano-computador. 2016. 187 f. Tese (Doutorado em Comunicação) – Faculdade de Comunicação Social, Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2016.

SOTAMAA, O. Artifact. In: WOLF, M. J. P.; PERRON, B. **The Routledge Companion to Video Game Studies**. New York: **Routledge**, 2014.

TAYLOR, Laurie N. Platform dependent: console and computer cultures. In: WILLIAMS, J. Patrick; SMITH, Jonas Heide (Org.). **The Players' Realm: studies on the culture of video games and gaming**. Jefferson: McFarland, 2007.

THE LEGEND of zelda. Série. Nintendo, 1986 – 2020.

THE LEGEND of Zelda: Ocarina of Time. Nintendo, 1998. 1 Cartucho. Nintendo 64.

WOLTON, Dominique. **Informar não é comunicar**. Porto Alegre: Sulina, 2010.