



Significação: revista de cultura  
audiovisual

E-ISSN: 2316-7114

significacao@usp.br

Universidade de São Paulo  
Brasil

Falcao, Thiago  
Paratextos, programas de ação  
Significação: revista de cultura audiovisual, vol. 42, núm. 44, julio-diciembre, 2015, pp.  
373-392  
Universidade de São Paulo  
São Paulo, Brasil

Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=609765819021>

- Como citar este artigo
- Número completo
- Mais artigos
- Home da revista no Redalyc

redalyc.org

Sistema de Informação Científica  
Rede de Revistas Científicas da América Latina, Caribe, Espanha e Portugal  
Projeto acadêmico sem fins lucrativos desenvolvido no âmbito da iniciativa Acesso Aberto



# Paratextos, programas de ação

*Paratexts, programs of action*

Thiago Falcão<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Pós-Doutorando (PNPD/Capes) na Universidade Anhembi Morumbi, em São Paulo e Professor Assistente (Substituto) na Universidade Federal Fluminense. Doutor em Comunicação e Cultura Contemporâneas pela Universidade Federal da Bahia, foi bolsista PDSE/Capes na McGill University, em Montreal, no Canadá. [thfalcao@gmail.com](mailto:thfalcao@gmail.com).

**Resumo:** Este artigo tem como intuito contribuir para a discussão acerca do modo como os elementos relativos a uma mídia incidem sobre sua experiência. Na década de 1980, Gérard Genette escreveu um tratado acerca do modo como títulos e prefácios enquadravam a experiência textual. A noção de paratextos originada na obra de Genette foi então apropriada por Mia Consalvo para discursar a respeito de conteúdo apropriado a partir dos jogos eletrônicos. Nossa questão, portanto, recai sobre a relação entre videogames e seus paratextos: consistem estes em meros adendos à experiência – adereços, intermediários – ou serão eles capazes de agenciar comportamentos, mediar relações, sugerir o rumo das ações tomadas em um mundo cuja própria existência depende destas, para fazer sentido?

**Palavras-chave:** vídeo games; ação; agência; paratexto.

**Abstract:** This paper aims at questioning the way external, albeit related, elements of a medium act upon its experience. Back in the 1980s, Gérard Genette produced a treatise regarding the forms through which titles and prefaces framed the textual experience of a book. Game studies theorist Mia Consalvo appropriated Genette's notion of paratexts in order to discuss collaborative content originated from the experience of video games. We inquire, thus, whether such external texts are merely marginal to the experience of a game – props, intermediaries – or if they are effectively capable of exerting agency upon the behavior of players, if they have the power to mediate relationships, suggest programs of action in a world where its very existence depends crucially on these, to make sense.

**Key words:** video games; action; agency; paratext.

“Where to go? What to do?  
So many choices that all end in pain, end in death”  
Anub'Rekhan, World of Warcraft

## Introdução

Uma das questões mais comumente investigadas no que diz respeito àquilo que se costuma endereçar como *cultura dos videogames* é o potencial de apropriação apresentado por esta: tanto no que diz respeito ao seu processo de produção, uma vez que código e *engines* são acessíveis para o usuário iniciado, quanto em seu processo de recepção, observado nos jogadores<sup>2</sup>, que costumeiramente criam de forma colaborativa os mais variados produtos, permitindo que mesmo aqueles que não possuem a vivência do jogo possam se aproximar, de alguma forma, de seu texto. Esta prática tem sido extensamente documentada: entre várias abordagens, podemos destacar aquela que considera a prática da trapaça (*cheating*), na obra de Mia Consalvo (2007), a que se debruça sobre as nuances da cultura dos *massive multiplayer online roleplaying games* (MMORPGs), na obra de T. L. Taylor (2006) ou mesmo discutindo através do viés dos Estudos Culturais, na premissa de gênero e jogos, na obra de Kafai *et al* (2000).

Neste artigo, desejamos problematizar *um* entre os vários tipos de conteúdo produzidos através da apropriação que se dá a partir do contato com o jogo: tutoriais montados a partir do próprio meio, que possuem como intuito exibir as respostas de seus *puzzles*. Em especial porque, é nossa hipótese principal, acreditamos que este tipo de apropriação incide sobre a experiência *a posteriori* do próprio jogo, e não apenas de forma *en passant*. Seu consumo modifica de forma relevante a experiência do jogo no qual se originou, à medida que oferece detalhes dos mais variados tipos acerca do que pode ser encontrado durante a fruição da obra.

A Teoria do Ator-Rede (LATOUR, 2005), ao considerar a questão da interação entre indivíduo e técnica, advoga em favor da simetria entre humanos e não-humanos considerando sua potência agenciadora. Assim, acredita-se que homem e máquina ocupem lugares semelhantes, uma vez que exercem vontade um sobre o outro, num complexo jogo de *fazer agir*. Sublinhemos, portanto, que em um contexto relacionado aos jogos eletrônicos, o fato de que a partir deste contato primeiro, uma variedade de híbridos é gerada, transformando o contexto no qual estamos imersos; os objetos que se organizam ao nosso redor. Alguns destes híbridos

<sup>2</sup> Para fins de didática, utilizamos os termos *usuário* e *jogador*, no contexto dos *video games*, com o mesmo significado.

– processos sociotécnicos, construindo uns aos outros de forma perpétua – são efetivamente capazes de transformar a experiência de uma mídia. Considere-se que no caso de um filme, paratextos como *spoilers* modificam cruelmente as expectativas que se formam, ou seja, a *experiência*; mesmo que não modifiquem o *filme em si*.

No caso dos jogos eletrônicos, além de os acontecimentos variarem de acordo com (1) *como se joga* (um quesito técnico) e (2) *que caminhos se trilha* (uma questão de desenvolvimento da narrativa), quando um jogador produz algo a respeito de um jogo, um tutorial, por exemplo, este tutorial não apenas modifica expectativas, ele modifica o *meio em si*. É razoável, portanto, sugerir que a criação de *paratextos*, elementos externos ao texto que incidem diretamente sobre sua experiência, guia nossa mão, nos ensina como solucionar complexos enigmas, nos oferece pequenos empurrões nas direções desejadas. Naturalmente, esta noção de paratexto é uma extensão da noção original, em franca alusão à obra de Genette (1997), mas considerando sua apropriação por Lunenfeld (1999) e Consalvo (2007).

Gérard Genette, em 1987, publicou um tratado no qual ele discutia as convenções literárias e editoriais acerca do mundo do texto. Sua preocupação em nada ultrapassava as fronteiras da materialidade do livro, sendo relativa a títulos e prefácios, dedicatórias e nomes dos autores. Genette se debruça sobre o aspecto limítrofe entre diegese e materialidade ao endereçar estes *para*-textos – porque não fazem parte do texto central – e sua função na experiência da obra. *Paratextos* são, portanto, elementos de entrada do texto, que não fazem parte do texto central de uma obra, mas que estão diretamente ligados à sua experiência, criando enquadramentos para seu entendimento ou articulando sua relação intra- e intertextual. À medida que discorre sobre os elementos que se encontram na zona de fronteira de uma obra, Genette (1997) cria uma subdivisão na qual os paratextos consistiriam em *peritextos* – paratextos internos a uma obra, como apêndices ao volume ou textos que fazem parte da materialidade do meio – e *epitextos*.

A categoria que nos interessa em especial é a que dá vazão à discussão sobre pontos de entrada em um texto que não fazem parte da materialidade deste. *Epitextos*, de forma dedutível, são paratextos externos à obra. Genette (1997) considerava *reviews*, entrevistas e críticas importantes para a fruição, ainda que não fossem parte da obra em forma de adendo. O que nos leva aos questionamentos: o que acontece a partir do ato de criação de um tutorial? Que tipo de negociações são empreendidas e, mais importante, no que estas resultam? Para responder a estas inquietações, adentraremos o universo de dois jogos que, embora radicalmente separados por gênero e jogabilidade, guardam uma semelhança, precisamente, no ponto em que

seus fãs são ávidos produtores de *paratextos*: tutoriais que permitem que os jogadores vençam complexos desafios, conferindo-lhes uma miríade de recompensas que variam de jogo em jogo. O jogo para dispositivos móveis *Angry Birds* (Rovio, 2009) e o MMORPG *World of Warcraft* (WoW) (Blizzard Entertainment, 2004) consistem em arenas perfeitas para ilustrar as questões que se interpõem ao entendimento das relações de consumo dos jogos eletrônicos.

## O Jogo enquanto Ação

Ao nos aproximarmos da criação e apropriação de mundos ficcionais, ao evocar Henry Jenkins (2006) ou debater as especificidades de um meio no qual se adapta uma história, como explora Linda Hutcheon (2006), é com certa segurança que nos alinhamos à ideia de W. J. T. Mitchell (2005, p. 204) de que “o meio não jaz entre emissor e receptor; ele os inclui e constitui”. Ainda que consideremos a existência de status diferenciados para meios com materialidades diferentes, em se considerando uma esfera não-hermenêutica da experiência e a óbvia materialidade distinta de um console de *video game*, nosso intuito aqui está em um aspecto mais imediato da experiência do *jogo*: o fato de este *demandar* ações de seu interator para que exista produção de sentido.

Ou seja, *sim, há de se considerar a distinção de ordem material*. É necessário, aliás, mais que meramente considerá-la, perceber que tal distinção está intimamente relacionada ao potencial de agenciamento nos jogos eletrônicos; agência e materialidade compõem-se uma à outra, à medida que a ação é exercida através de um domínio não necessariamente hermenêutico e este componente material só possui sentido porque dos interlocutores é demandada, de forma perene, a ação.

Dito isto, é necessário que exponhamos a problemática que daí deriva: a proposição de que agência e materialidade são lados distintos de um mesmo problema não surge *ex nihilo*. A percepção de que dois domínios aparentemente distintos da experiência estão tão intimamente conectados só encontra, aqui, eco, porque uma das premissas sobre as quais este artigo se firma teoricamente defende que a noção de agência não é exclusiva ao domínio dos seres humanos, podendo ser encontrada em toda a composição dos arredores de um ator qualquer: na rede que se forma em seu entorno. Esta problemática será endereçada à frente.

No momento, é importante que entendamos que não é à toa que este artigo se concentra sobre a noção de *ação* como sendo crucial para o entendimento dos jogos eletrônicos enquanto mídia capaz de oferecer experiências de cunho narrativo. No campo dos *game studies*, esta discussão vem sendo travada já há muito, ensinando

o seguinte entendimento a seu respeito: por um lado, as questões relacionadas à noção de agência vêm sendo inquiridas sempre tendo como contexto o ambiente diegético. Assim o fez Janet Murray (1997), ao reutilizar o conceito proveniente das ciências sociais em um ambiente de simulação; Tanya Krzywinska (2009), ao questionar a produção de sentido em jogos eletrônicos; ou ainda Esther MacCallum-Stewart e Justin Parsler (2007), ao se preocuparem com o fato de que, independente das escolhas pertinentes à esfera da jogabilidade, a narrativa, em um título, nem sempre é versátil.

Por outro lado, uma vez libertos do aspecto diegético, somos contemplados com o aspecto material da experiência. Claro, esta também não é uma divisão trivial, e só é empreendida para fins didáticos, uma vez que ela nos leva a territórios perigosamente próximos do entendimento de um processo tão complexo como simples dicotomia.

Ainda assim, o fato de observarmos com cuidado este aspecto material nos leva ao entendimento mais adequado do problema do *jogo enquanto meio baseado na ação material*: aquele que contempla o *video game* não apenas como um meio através do qual se pode experimentar histórias; no qual o experimentar destas evoca um esforço que não é simplesmente baseado em interpretação, uma característica *extranoemática*, para Aarseth (1997), uma vez que demanda uma reação que se encontra fora dos domínios da mente.

Para Aarseth (1997), a experiência literária pode se dar através de uma forma *ergódica*, que literalmente demanda do usuário *trabalho* (*ergon* / ἔργον), para que seja trilhado um *caminho* (*hodos* / ὁδός). A este tipo de texto ele chama de *cibertexto*, e o trabalho ao qual ele se refere consistiria em algo mais do que o simples “movimento dos olhos e o periódico ou arbitrário virar de páginas” (AARSETH, 1997, p. 2), e não estaria apenas confinado aos domínios da cultura digital. Em seu tratado, Aarseth (1997), discorre *também* sobre jogos, mas não unicamente a esta mídia; este é um tratado sobre as várias materialidades através das quais se pode experimentar a literatura.

Ao abandonarmos a discussão acerca da ideia de agência apenas em bases diegéticas, portanto, forma-se um entendimento que privilegia não a experiência da materialidade em detrimento da fruição narrativa, mas sim a ideia de que a experiência midiática dos jogos eletrônicos efetivamente imbrica a noção de materialidade à noção de agência. Este tipo de proposição garante que a apreensão do problema seja *simétrica*: que todos os agentes envolvidos na tomada de ação tenham, *a priori*, as mesmas possibilidades. Apenas na atualização, na transformação da potência em

ação, é que se darão os jogos de poder que definem tal atualização. O fragmento abaixo, anterior às discussões do *Cybertext*, dá suporte a esta proposição, uma vez que pontua a existência de interrupções – momentos nos quais a narrativa é suspensa, momentos nos quais a máquina demanda ação:

Já que *sem um usuário não pode haver ação (praxis)* em um determinado cibertexto, o conceito de história (*fabula*) deixa de ter sentido. Na ficção, a história determina e se esconde por trás da trama, que produz a ação; no cibertexto, a própria trama está escondida, o que faz com que a causalidade discursiva seja revertida: *a ação determina a (ou procura em vão pela) trama* (AARSETH, 1994, p. 774, ênfases nossas).

Com esta última proposição a respeito da noção de *simetria*, se dá finalmente a aproximação à discussão a respeito de ação através do viés da Teoria do Ator-Rede (TAR) (LATOURET, 2005), uma vez que escolhemos nos alinhar a uma proposta ontológica onde não só homem e máquina assumem posturas agenciais simétricas. Por esse motivo estamos discursando a respeito da ideia de ação ainda sem eleger polos distintos de observação: mesmo os actantes distribuídos *dentro* de um jogo figuram, também, como equivalentes, até que se dê um evento.

Uma última intervenção se faz útil antes que sigamos à frente. A discussão aponta para como os objetos relacionados a um título podem efetivamente agenciar o comportamento dos jogadores com relação a ele; ela se dá a partir de uma reflexão de Alexander Galloway que se subscreve de forma precisa à problemática sobre a qual nos debruçamos neste momento. Em seu livro *Gaming*, Galloway (2006) se posiciona de forma muito veemente a respeito da natureza dos jogos eletrônicos. Ele escreve:

Sem a participação ativa de jogadores e máquinas, o *video game* existe apenas como um código estático. *Video games* passam a existir quando a máquina é ligada e o software executado: eles existem quando encenados (GALLOWAY, 2006, p. 2).

Alguns pontos podem ser destacados nesta citação. Em especial, havemos de trabalhar com a ideia de *máquina* e com a noção de *encenação*. A primeira deve ser reservada para o próximo tópico, à medida que a última deve ser problematizada neste ponto, uma vez que, em seu sentido literal e etimológico, a ideia de encenar (*to enact*) está, também, intimamente relacionada ao domínio da ação. Galloway (2006) acredita que uma das premissas básicas a respeito dos jogos eletrônicos é que estes, diferentes de outras mídias, são “ação material”: eles são diferentes de simples meios interativos porque sua materialidade se reconfigura através da experiência do *gameplay*, muitas vezes expandindo os horizontes de ação de um indivíduo, criando



novas possibilidades agenciais.

Esta última proposição, que introduz de forma mais evidente a questão central do presente artigo, é de extrema importância porque explana precisamente de que forma a ideia de que materialidade e agência estariam imbricadas funciona; o único ponto, deliberadamente deixado de lado nesta breve discussão a respeito de ação, é que as características ecológicas que esta *habilitam* são as mesmas que a restringem; é sobre esta restrição que desejamos nos debruçar, uma vez que nela, um modo muito particular a partir do qual actantes não humanos podem agenciar comportamentos se desvela.

### Paratextos: Vetores de Agência?

A relação entre jogo e jogador é certamente da mesma ordem de uma série de outras construções sobre as quais a filosofia e as humanidades já se debruçaram: como não identificar, por exemplo, a relação entre leitor e texto, tão cara ao pensamento da semiótica, no âmbito do jogo / jogador? Inúmeras são as contribuições no sentido de adaptar, se aproveitar de teorias consagradas para empreender a leitura de fenômenos modernos. Esta empreitada, contudo, não pode ser feita sem que haja a consciência de que meios diferentes ensejam experiências diferentes. Isto se revela no presente trabalho à medida que introduzimos uma questão – referente à *ação* – que não necessariamente era problematizada no estudo da experiência narrativa.

Claro, pesquisadores como Richard Gerrig (1993) sugerem a existência de *respostas participativas* (*p-responses*), que consistem em um envolvimento do leitor para com a narrativa de modo que este *deseja* desenrolares. Este desejo nunca está, contudo, associado a uma possibilidade de incidir sobre a obra, à medida que esta já está, grosso modo, escrita. Retornando, portanto, à argumentação do trabalho, se nos aproximarmos da ideia de *p-responses*, algumas teorias voltadas para os jogos eletrônicos podem ajudar a alinhar melhor os conceitos despertados pela comparação entre as relações *leitor-texto* / *jogador-jogo*. O argumento de Alexander Galloway (2006) retorna, nesse momento, de forma fortuita, porque o próprio, ao criar o quadrante através do qual analisa os jogos eletrônicos como meio baseado na ação, delineia duas figuras interessantes para a articulação com a Teoria do Ator-Rede: a do *operador* e da *máquina*.

O que nos atrai na análise do pesquisador americano não é o fato de que a divisão é empreendida, e sim o fato de ele conferir uma parcela importante do domínio da ação nos jogos eletrônicos ao componente maquínico, ou seja, aos

actantes não-humanos envolvidos no processo: “ações da máquina são atos do software e do hardware do jogo eletrônico, enquanto ações do operador são feitas pelos jogadores” (2006, p. 5). Galloway (2006) continua, ao empreender um segundo eixo classificatório que está relacionado à presença ou não da narrativa. Ações podem ser, para ele, executadas no aspecto diegético ou não-diegético do jogo.

Há pouco, contudo, a respeito de apropriações em Galloway (2006), e isto não torna o tratado do americano sobre o que ele chama de *cultura do algoritmo* menos interessante<sup>3</sup>, uma vez que o livro se debruça de forma quase que completa a aspectos internos ao jogo. Ainda assim, ensinar a existência de agentes não-humanos é adequado, porque conecta um teórico preocupado com o *status quo* da tecnologia à discussão mais geral acerca de agência. Uma breve digressão acerca da discussão sobre agência se faz necessária antes que a argumentação continue a respeito das práticas de apropriação envolvidas na produção e consumo de paratextos e de como estes são importantes no desenvolvimento da ação nos *video games*.

### Um Entendimento Peculiar da Noção de Agência

Uma das principais razões pelas quais a Teoria do Ator-Rede atrai críticas por parte de vertentes distintas das ciências sociais é justamente o fato desta supostamente ignorar as estruturas sociais e o poder que estas possuiriam (ELDER-VASS, 2008). Para Latour (2005), tudo se resolve *eventualmente*, no sentido estrito da palavra: é no momento em que a ação se dá que as disputas de poder e de identidade são resolvidas. Há alguns percalços na explicação de como agência e estrutura dialogam consigo na história da sociologia, mas este artigo não se dá ao luxo de explanar a estes: uma digressão mais longa e de cunho quase que completamente teórico foi empreendida anteriormente e figura como base para o desenvolvimento deste trabalho (FALCÃO, 2013).

Em se dissolvendo o poder *a priori* que as estruturas sociais possuem, o intuito da sociologia latouriana é que observemos os atores – actantes – para que possamos identificar que papéis eles desempenham e como estes são formativos de suas essências e de seu sentido, nunca o contrário: embora o sentido de historicidade e temporalidade esteja imbuído nos actantes, estes não devem nunca ser tomados como meras instâncias. É no presente, no evento – *na ação* – que se dá a mediação, e mesmo *programas de ação* podem ser modificados através da *composição* (LATOUR,

<sup>3</sup> Nossa preocupação em muito se alinha a do autor, em especial porque ele considera que os universos simulacionais criados pelos jogos eletrônicos são alegorias perfeitas da ideia de sociedade do controle deleuziana. Ainda que a discussão tenha muito a contribuir para a discussão a respeito de agência, neste artigo em específico, ela assume apenas um aspecto tangencial.

1994), híbridos se proliferam e a vida social se alinhava em suas múltiplas redes, que guardam sempre, em seu seio, surpresa.

Mais que isso, nessa proposição sociológica se localiza, talvez, a mais intrigante característica da TAR: a de que, de fato, a agência não pertence ao indivíduo, nem tampouco às estruturas sociais – a agência se distribui pela rede que se forma ao redor de um desses actantes. E, nos utilizando de uma metáfora nada inédita, em um palco, o ator jamais se encontra só: companheiros de ofício, adereços, mesmo o público lhe há de fazer companhia, pois o que é daquele que atua, se não puder fazê-lo para outrem?

Tal relação que ao mesmo tempo delimita também capacita seus polos e desvela o argumento de que a verdadeira questão que concerne a esta reflexão não se posiciona sobre os polos em específico. Ela inquire acerca do que é desempenhado por esses polos; o que faz diferir, o que movimenta, o que causa ondulações no tecido associativo e repercussões às quais, por vezes, sequer podemos vislumbrar. O ator, sua plateia; estes são apenas “o lugar no qual os fios sociais se amarram” (SIMMEL, 1908, p. 20). A verdadeira questão se dá, portanto, na inquisição a respeito da relação: do momento de transformação, de tradução; ou de sua origem, de forma mais precisa.

Uma última pontuação a respeito desta digressão introduz a questão tratada adiante: de que forma, afinal, os *paratextos* negociam comportamentos conosco, enquanto jogadores? Ora, duas características foram mencionadas anteriormente: em se discursando a respeito de como o jogo é ação e consumo narrativo, pontuamos que (1) a mesma ecologia que possibilita tal arbítrio também o limita. Esta característica é extremamente dependente da premissa latouriana (2) de que não apenas os humanos carregam consigo o poder de *fazer agir*: objetos também agenciam a si mesmos e a suas contrapartes humanas. Esta característica, a qual Latour (1994) chama de *simetria*, “força-nos a abandonar a dicotomia sujeito-objeto” (p. 34) e abre nossos olhos para o modo como estes actantes se imbricam interminavelmente em nosso convívio social.

Dito isto, retornemos à questão do artigo: vídeo-tutoriais são produzidos por jogadores mais experientes sem nenhum tipo de fim lucrativo, para ajudar jogadores que não conseguem solucionar os problemas propostos em um jogo. Em *World of Warcraft* (WoW), estes vídeos servem para guiar coreografias intrincadas e são parte integrante da *praxis* do jogo tanto quanto seus elementos internos. Em *Angry Birds*, eles possuem um fim muito mais agônico, à medida que são guias para que um usuário consiga solucionar complexos *puzzles* e chegar à completude almejada. Em ambos os casos, eles levantam uma questão: de que forma o potencial de agência de

um jogador é negociado – prescrito, pautado – por esses actantes?

## Uma Experiência Textual externa ao Texto

Como brevemente discutido anteriormente, Genette, em 1987, publicou seu tratado sobre as fronteiras da materialidade do livro, estabelecendo uma discussão que se debruça, precisamente, sobre a o aspecto limítrofe entre diegese e materialidade, de forma que estes *para*-textos – porque não fazem parte do texto central – são considerados determinantes para a experiência da obra. *Paratextos* são, portanto, elementos de entrada do texto, no sentido de que eles oferecem “a possibilidade de entrar ou dar as costas” (GENETTE, 1997, p. 2). Genette argumenta que estes textos são não apenas uma zona de *transição*, mas uma zona de *transação*, uma vez que esta possui pragmática e estratégia, possui influência que, independente de ser bem ou mal utilizada, está ao serviço de uma melhor recepção ao texto.

Antes de prosseguirmos ao contexto da cultura digital, uma pontuação deve ser retomada, e ela se posiciona sobre um aspecto distinto da obra de Genette (1997). À medida que discorre sobre os elementos externos a uma obra e como estes enquadram a experiência desta, o autor cria uma subdivisão na qual os paratextos consistiriam em *epitextos* e *peritextos*. Peritextos são paratextos internos a uma obra – apêndices ao volume, textos que fazem parte da materialidade do meio. Prefácios, notas, títulos – todos os textos orbitando o texto central em um mesmo volume são considerados peritextos.

Claro, a categoria mais interessante no que diz respeito a este artigo é a dos *epitextos*, que, de forma dedutível, são paratextos externos à obra. Para Genette (1997), *reviews*, entrevistas e críticas seriam importantes para a fruição, mesmo não estando contidas em forma de adendo. O que nos leva ao centro da pontuação: o fato de que mesmo em seu capítulo a respeito de epitextos públicos (GENETTE, 1997, p. 344), a ideia de apropriação não é contemplada. Esta só há de ser encontrada em 1999, quando Peter Lunenfeld se apropria da noção de paratexto em seu ensaio a respeito da estética do inacabado como sendo a estética da cultura digital.

Evocar o ensaio de Lunenfeld (1999) é cômodo não apenas porque ele apropria a noção de paratexto: para ele, a centralidade e a tangencialidade dos textos não consistem em distinções justificáveis, elas foram cunhadas de acordo com um padrão da indústria editorial anterior ao fenômeno da convergência midiática; ao passo que ele crê que, graças ao modo como os conglomerados de entretenimento gerenciam o conteúdo por eles produzido, “é impossível distinguir entre ele [o

paratexto] e o texto” (LUNENFELD, 1999, p. 14).

Há mais de poética no ensaio de Lunenfeld (1999) do que o espaço aqui destinado permite que exploremos, mas é curioso como a estética do inacabado sobre a qual o autor discursa é curiosamente familiar ao contexto do qual nos aproximamos ao escolher *WoW* e *Angry Birds*.

O primeiro tem estado online pelos últimos nove anos, à medida que sua narrativa interna evolui cronologicamente e sua interface se reinventa a cada novo patch disponibilizado; o segundo, por sua vez, obedece a um cruel modelo de negócio conhecido como *downloadable content* (DLC), onde uma aplicação se auto-intitula incompleta, tendo na promessa de atualizações a retórica necessária para que um usuário decida por sua compra.

Mia Consalvo (2007), por sua vez, se apropriou da noção de Genette com um esforço mais funcional que o de Lunenfeld. Para a autora, a noção de paratextos deve ser utilizada não apenas para discorrer acerca dos textos oficiais gerados a respeito de um jogo. Em seu argumento, *walkthroughs* se transformam em documentos de legitimidade reconhecida, que estão acessíveis nos mais diversos *loci*, desde fóruns não oficiais a respeitadas revistas do gênero. Ainda que estes conjuntos paratextuais envolvam muito mais do que simplesmente considerar tutoriais - respostas aos enigmas propostos em um jogo - havemos de nos ater a estes, devido à sua função central em nossa argumentação.

Se consideramos, portanto, que texto e paratexto funcionam como uma unidade correlacionada, ainda que não nos subscrevamos completamente à ideia de que a fronteira se dissolve, podemos inferir que a produção de sentido não advém necessariamente da experiência do texto, mas sim da interação para com todos os componentes orbitando neste e em torno deste. Se estes componentes possuem o poder de produzir sentido, isso acontece porque, em maior ou menor medida, eles fazem parte das redes de atuação que circundam um actante - e aqui retornamos invariavelmente à discussão acerca de agência na Teoria do Ator-Rede. Nossa hipótese, assim como o uso da noção de Genette por parte de Consalvo (2007), também é simples: paratextos devem ser considerados elementos importantes na negociação de como se dá a ação dentro do jogo. Eles são mediadores explícitos, incidindo com veemência na forma como o tecido social, ali, se forma.

Há, na proposta, uma série de nuances que podem ser exploradas, e uma destas diz respeito à forma pela qual estes textos *fazem agir*. Em se tratando desta ideia, o argumento soa um tanto determinista; e por pior que possa isto parecer, a questão que se sobressai diz respeito ao que podemos endereçar como *a ética de uso*

de tutoriais. Não é, este determinismo, buscado? “Mostra-me como agir, para que eu possa, finalmente, avançar”?

### *Angry Birds, World of Warcraft e o Fazer Agir*

A intenção, portanto, de argumentar a respeito da forma pela qual os paratextos são capazes de mediar a experiência de jogos eletrônicos, se revela; e, no intuito de ilustrar este processo, escolhemos dois jogos que, embora sejam crucialmente diferentes, fazem um uso bastante similar de tais elementos. A prática da produção colaborativa é fortemente representada, tanto em *Angry Birds* quanto em *WoW*, das mais diversas formas. *Fan art, cosplay, machinimas* e outros gêneros menos conhecidos deste tipo de produção se ensejam como parte corriqueira e estimulada pelos estúdios da órbita destes dois títulos. Como pontuamos anteriormente, contudo, desejamos nos debruçar sobre um tipo específico desta produção: tutoriais que são engendrados com o intuito de permitir que desafios sejam solucionados.

Para problematizar o uso destes tutoriais, nos aproximamos dos dois contextos de formas diferentes, ainda que internas ao contexto etnográfico, e pautadas pelo entendimento da forma pela qual tal uso incidia sobre as ações nos jogos. *WoW*, que é um título extremamente complexo e voltado para o gênero da alta fantasia medieval, demonstrou a necessidade de um recorte mais cuidadoso no corpus observado por permitir usos por demais diversos<sup>4</sup>.

Neste caso, em se tratando de *WoW*, nos debruçamos unicamente sobre a prática das *raids*: eventos nos quais grupos de 10 ou 25 jogadores se unem para derrotar um inimigo especialmente poderoso (um *boss*). A prática de produção de tutoriais em *World of Warcraft* é extensa e se debruça sobre usos diversos demais para ser posta em discussão aqui. *Bosses*, contudo, possuem mecânicas delicadas e, para serem derrotados e cederem aos jogadores as respectivas recompensas, além do status de tê-lo feito (derrotando-os, isto é), precisam ser enfrentados de uma forma bastante específica, dando vazão, precisamente, à prática através da qual jogadores gravam vídeos de seus grupos executando complexas coreografias as quais são imediatamente copiadas por grupos que ainda não conseguiram realizar tal feito<sup>5</sup>.

A série *Angry Birds*<sup>6</sup>, por sua vez, é muito mais simples e conta a história

4 Desde o *roleplaying*, focado na narrativa, até competições dignas de ligas esportivas, problemáticas discutidas de forma excepcional em Taylor (2006), para citar apenas alguns.

5 Um exemplo de um destes vídeo-tutoriais pode ser acessado em <http://youtu.be/h1x9MErf5NA>.

6 Alguns jogos da série *Angry Birds* podem ser jogados gratuitamente através do Site de Redes Sociais Facebook ou do browser Google Chrome.

de um grupo de pássaros que se enfeza e parte em uma cruzada suicida quando porcos roubam seus ovos. A jogabilidade consiste em uma sucessão de telas na qual o jogador possui uma quantidade limitada de pássaros para destruir as construções nas quais os antagonistas se escondem, junto a estes, naturalmente. A pontuação proveniente da destruição / morte confere ao jogador um *score* em estrelas que varia de um a três e é usado para demonstrar completude, revelar itens escondidos, *easter eggs* (ironicamente, neste caso) (CONSALVO, 2007).

A pesquisa foi realizada em duas etapas separadas. A primeira delas foi empreendida no servidor brasileiro *Azralon*, de *Warcraft*. O motivo de realizar esta pesquisa em um servidor brasileiro foi, além da óbvia conexão com o contexto ao qual este trabalho se subscrive, o fato de que estes servidores possuem um *ethos* extremamente competitivo, na qual a prática de “*raidar*” – apropriação brasileira do termo *raiding* – é bastante comum. Neste servidor, duas *guildas* – grupos de jogadores com objetivos semelhantes, grosso modo – foram escolhidas para serem observadas e, dentro destas, com base na observação e em conversas com seus membros, três pessoas em especial foram escolhidas como fontes para a pesquisa. O olhar com o intuito específico de inquirir a respeito da prática do consumo de vídeo-tutoriais foi realizado entre o dia 02 e 12 de janeiro de 2013, quando estes grupos começavam a retornar de suas “férias” de fim de ano, e a escolha destes jogadores se deu pelo fato de que eles representavam figuras importantes dentro de seus grupos de *raid*.

A segunda etapa se debruçou sobre *Angry Birds*. Aqui, havia um empecilho técnico: *Angry Birds* não é um mundo virtual e contatar seus jogadores – saber quem são, quais são suas práticas, conversar com eles – ou seja, estabelecer um *entree* adequado é complexo, pois a casualidade com a qual se joga este título é definidora, e não permite que se possa efetivamente discursar a respeito de uma criação comunitária ou de cultura. Ainda que a comunidade / cultura não seja um pré-requisito para o aparato metodológico, neste caso, identificar os jogadores que interessariam para a pesquisa era complexo, pois apenas jogadores interessados efetivamente em utilizar os tutoriais importavam para o trabalho, e uma observação prévia mostrava que a maioria jogava apenas para se divertir casualmente.

A solução encontrada foi aplicar um questionário através dos usuários do *Facebook*, partindo da nossa conta pessoal no site. O questionário, que era a primeira parte da pesquisa e dava a oportunidade de o respondente deixar o endereço de *e-mail* para participar do *follow up*, ficou disponível por apenas três dias e teve cerca de 900 respostas que, além de proverem dados a respeito do uso do título por brasileiros / portugueses, tinham como motivo ulterior apontar jogadores que pudessem prover

um insight melhor a respeito do uso destes paratextos. O ponto é que *Angry Birds* possui um contingente enorme de jogadores que não estão preocupados com um uso *hardcore* do jogo: encontrar itens escondidos, completar o jogo com 100% das estrelas disponíveis. Das 876 pessoas que responderam ao questionário, apenas onze afirmaram (1) ter como objetivo conseguir todas as estrelas e (2) se utilizarem, para tanto, dos tutoriais; destes onze, dois não deixaram e-mails para que fosse continuada a pesquisa. Fortuitamente, como o intuito era apenas delinear uma prática e revelar fontes em potencial, pode-se dizer que o questionário cumpriu, de forma adequada, seu papel.

O principal motivo para adentrar o campo e não apenas se debruçar sobre o cunho teórico a respeito da articulação entre paratextos e suas questões agenciais se deu, principalmente, porque uma das impressões a respeito do uso destes era perigosamente determinista; e ainda que o fosse, revelava precisamente o caráter *mediador*, no sentido latouriano, destes actantes: uma vez dada a resposta, o que haveria de acontecer com o potencial de criação, de improviso, dentro de um jogo? Era de nossa impressão que este seria, de alguma forma, tolhido; que uma vez de posse de uma resposta, o jogador simplesmente não tinha motivos para tentar conseguir outra, para *ir por outro caminho*.

Esta impressão foi fortalecida quando do contato para com as guildas de *Warcraft* do Azralon. Um membro delas apontou um fato interessante, a respeito do uso dos tutoriais:

Faye (Toca do Goblin): Tem gente que prefere sentir o encontro e se adaptar, o vídeo não é de muita ajuda nisso porque erros ocorrem, e nunca se mostram erros nos vídeos.  
 Jogador 1: Toda vez que eu preciso usar o tutorial pra completar o nível, não consigo nunca encontrar outra resposta.  
 Jogador 2: Se eu tenho uma resposta que eu sei que funciona, prefiro continuar nela?

Há algumas nuances na afirmação que são válidas de se explorar: a primeira delas diz respeito ao fato de que um *boss* é vulnerável a uma quantidade de programas de ação – existe um nível de agência operacional (FALCÃO, 2012) que permite que haja improviso, que haja desafio. O detalhe que deve ser discutido diz respeito ao fato de que uma resposta pauta todas as outras. Um breve olhar sobre os vídeos ensinando como derrotar *Elegon*, um dos *bosses* da expansão *Mists of Pandaria*, de *Warcraft*, revela uma sequência de vídeos praticamente iguais, nos quais a mesma coreografia é seguida até que este esteja morto. Isto nos oferece, na verdade, ao invés de respostas, mais uma pergunta que se junta ao coro: o que motiva, realmente,



os jogadores a fazerem seus próprios vídeos, uma vez que já existem semelhantes *online*? Esta pergunta não é central à discussão do artigo, mas revela, em um breve comentário, que actantes não-humanos também agenciam comportamentos que estão mais relacionadas a discussões acerca de autenticidade ou relevância dentro de uma comunidade, e não são máquinas criadas com o intuito de *fazer fazer*.

A agência operacional certamente existe, mas ela é cruelmente esculpida em uma lógica de competição digna de grandes organizações. Em uma guilda como a *Blood Fury*, primeira no ranking nacional<sup>7</sup>, vídeos são considerados perda de tempo, porque eles removem a potência de improviso do jogador, ao invés de assistir a um vídeo, o jogador deve *raidar* no PTR<sup>8</sup>, uma versão de teste do conteúdo futuro, para *descobrir* o que fazer, e nunca assistir a resolução do *puzzle* para isso:

Azombra (Blood Fury): Quando você vê um vídeo, por mais que você adapte uma coisa ou outra, você já pegou uma base pronta. Participei de vários *world first / second* com a Vodka e não tinha vídeo, logo, a cabeça de todos os players tinha muito mais trabalho a fazer.

Engana-se, contudo, quem acredita que ter as respostas destes *puzzles* minimiza sua dificuldade. Alguns problemas são difíceis de serem resolvidos, ou por falta de pré-requisitos técnicos dentro do MMORPG, ou por causa de falta de desenvoltura técnica nos dois títulos sobre os quais discursamos. Isso se dá, no primeiro, porque o caráter sequencial ao qual o jogo se subscrive tem, por obrigação tornar o jogador *obsoleto*, por assim dizer. Esta é a forma pela qual o universo agencia o jogador de forma que ele precise continuar buscando modos de estar *em sua melhor forma*. No segundo, isto se dá meramente porque alguns movimentos requerem um nível de perícia que o jogador, às vezes, não possui. Podemos afirmar que este é um movimento de *discriminação* empreendido pelo jogo: nem todo mundo pode ser um exímio jogador, e às vezes, como indica a quantidade de jogadores casuais respondendo o questionário, simplesmente não há interesse em sê-lo.

Jogador 3: Às vezes passo uma hora jogando pra conseguir as três estrelas em uma fase, porque mesmo vendo a resposta, é difícil de fazer ela.

Jogador 2: Tem respostas ali que devem ser editadas, porque por mais que eu tente, não dá pra copiar elas. É impossível. No [*Angry Birds*] *Star Wars* mesmo, eu tive que destravar os sabres mais potentes pra poder fazer as fases mais difíceis.

<sup>7</sup> De acordo com o recurso *Wow Progress*, em <http://www.wowprogress.com/guild/us/azralon/Blood+Fury>.

<sup>8</sup> PTR é a sigla para o termo *public test realm*, uma versão do conteúdo que ainda não é oficial, está em teste.

As repercussões do uso de tais tutoriais são as mais diversas possíveis, em se tratando do uso de títulos diferentes: se em *Warcraft* parece que alguns jogadores repudiam o uso de tais tutoriais, isso é obviamente fruto de como a argumentação é construída. Jogadores de *guildas* mais competitivas são fundamentalistas no que se refere a ter seu desafio negado. Outras *guildas*, mais casuais, voltadas para um aspecto menos comprometido para com o jogo, acreditam que a prática é absolutamente normal e em nada altera o desenrolar do jogo: pelo contrário, faz parte dele. É interessante perceber que este tipo de uso faz com que o paratexto se aproxime da noção concebida por Lunenfeld (1999): a de que texto e paratexto se confundem.

Dasher (Vipers): Acho que é o correto a se fazer. [Ver os vídeos] facilita e poupa bastante tempo nas progressões. É bem normal, o atalho para uma progressão boa.  
Fuleira (Vipers): [Os vídeos] ajudam. Principalmente porque são feitos por guildas de *endgame*. Os caras tem uma skill maior e a *comp[osição]* da raid nem sempre eh igual. Então, é apenas uma sugestão de caminho e não o cara apertando os botões pra você (*sic*).

Nem toda a comunidade em torno de um título considera, portanto, tais paratextos como desleais ao jogo. No caso de *Angry Birds*, todos os entrevistados declararam que saber a resposta não é um modo de tirar a graça do jogo, uma vez que esta precisa, ainda, ser executada propriamente. Mais que isso, apenas poucas pessoas (54 em 876) declararam que o uso dos vídeo-tutoriais consistia em trapaça.

Estas declarações, mais do que ilustrar como se dá o processo de agenciamento por parte dos não-humanos, demonstram que há um tecido social que emerge, particularmente, desta associação. Seja através de dinâmicas prescritivas ou composicionais, programas de ação são alterados por causa do contato para com estes textos, e isso incide em relações sociais distintas, porém simétricas, entre os actantes envolvidos.

## Considerações Finais

Nosso argumento neste artigo foi centrado na premissa de que o modo pelo qual nos comportamos está, dificilmente, apenas sob o nosso controle: a agência é, na verdade, uma faculdade que se encontra distribuída pelo contexto, alinhavada entre pessoas e objetos, constituinte de cascatas de expectativas que resultam, por sua vez, na construção de um tecido social que se recombina a cada instante, ainda que mantenha certos padrões reconhecíveis. Partindo deste entendimento da realidade

– que é guiado, em especial, pelos preceitos da ontologia latouriana (LATOURE, 2005), buscamos empreender um pensamento acerca de dois objetos distintos nos quais estes fios se amarram: dois jogos que são diferentes, mas que empreendem uma dinâmica semelhante de criação e apropriação textual que é necessariamente retroalimentada.

Considerando que tal apropriação gera, necessariamente, paratextos – textos que não são centrais à obra, mas que incidem diretamente sobre sua experiência – e considerando que, no caso destes jogos, estes incidem sobre uma experiência que é *ativa, baseada em ação*, defendemos a ideia de que estes paratextos são mediadores poderosos na formação do tecido social particular à experiência desses jogos. Isso acontece porque, ao guiar o jogador, ao mesmo tempo em que capacitam a ação, permitindo que o conteúdo seja explorado, restringem-na, exercendo uma forte influência sobre esta, tolhendo seu potencial criativo em como se lidar com certos encontros.

Naturalmente, existem outras dezenas de actantes não-humanos negociando outras dezenas de comportamentos em contextos complexos como o são os jogos eletrônicos. Realizar este mapeamento é algo necessário para a continuidade desta pesquisa e para efetivamente avaliar de que forma somos agenciados pelos elementos não-humanos ao nosso redor. Nosso intuito, com este esforço, era simplesmente o de chamar atenção para o fato de que estes não são necessariamente internos ao contexto analisado: a rede que envolve um actante está, muitas vezes, espalhada pelos mais diversos contextos, e alcança lugares aos quais o olhar do pesquisador não está acostumado a ir, não consegue alcançar por estar enquadrado por um ou outro arcabouço teórico.

## Referências Bibliográficas

- AARSETH, E. “Nonlinearity and literary theory”. In. LANDOW, G. (Ed.). *Hyper/Text/Theory*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1994.
- \_\_\_\_\_. *Cybertext*. Perspectives on ergodic literature. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997.
- CONSALVO, M. *Cheating*. Gaining advantages in videogames. Cambridge: The MIT Press, 2007.

- ELDER-VASS, D. "Searching for realism, structure and agency in Actor-Network Theory". *The British Journal of Sociology*, v. 59, n. 3, 2008.
- FALCÃO, T. "Estruturas de agenciamento em Mundos Virtuais: Mundos ficcionais como vetores para o comportamento social in-game". In: ANDRADE, L. A.; FALCÃO, T. (Orgs). *Realidade sintética*. Jogos eletrônicos, comunicação e experiência social. São Paulo: Scortecci, 2012.
- \_\_\_\_\_. "Camadas relacionais de prescrição: Rascunhos para uma metodologia de análise dos jogos eletrônicos". *Esferas*. v. 1, n. 2, 2013.
- GALLOWAY, A. *Gaming*. Essays on the algorithmic culture. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.
- GENETTE, G. *Paratexts*. Thresholds of interpretations. Cambridge: Cambridge University Press, 1997.
- GERRIG, R. J. *Experiencing narrative worlds*. On the psychological activities of reading. Boulder: Yale University Press, 1993.
- HUTCHEON, L. *A theory of adaptation*. New York: Routledge, 2006.
- JENKINS, H. *Convergence culture*. Where old and new media collide. New York: New York University Press, 2006.
- KAFI, Y. B.; HEETER, C.; DENNER, J.; SUN, J. Y. (Eds.). *Beyond Barbie & Mortal Kombat*: New perspectives in gender and gaming. Cambridge: The MIT Press, 2008.
- KRZYWINSKA, T. "World creation and lore: World of Warcraft as rich text". In: CORNELIUSSEN, H. G.; RETTBERG, J. W. (Eds.). *Digital culture, play, and identity*. A World of Warcraft reader. Cambridge: The MIT Press, 2009.
- LATOUR, B. "On technical mediation. Philosophy, sociology, genealogy". *Common Knowledge*, v. 3, n. 2, 1994.
- \_\_\_\_\_. *Reassembling the social*. An introduction to Actor-Network Theory. Oxford: Oxford University Press, 2005.
- LUNENFELD, P. *The digital dialectic*: New essays on new media. Cambridge: The MIT Press, 1999.
- MACCALLUM-STEWART, E.; PARSLER, J. "Illusory agency in Vampire: The Masquerade – Bloodlines". *Dichtung-Digital – Journal für Digitale Ästhetik*, v. 37, n. 1, 2007.
- MITCHELL, W. J. T. *What do pictures want?* The lives and loves of images. Chicago: University of Chicago Press, 2005.
- MURRAY, J. *Hamlet no holodeck*. O futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: UNESP, 2003 (1997).
- SIMMEL, G. *Sociology*. Inquiries into the constitution of social forms. Boston: Brill,

TAYLOR, T. L. *Play between worlds: Exploring online game culture*. Cambridge: The MIT Press, 2006.

submetido em: 09 09 2015 | aprovado em: 26 10 2015.