



UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
DEART – DEPARTAMENTO DE ARTES CÊNICAS
BACHARELADO EM ARTES CÊNICAS

AMANDA RODRIGUES SANCHES

OS ASPECTOS TEATRAIS NOS JOGOS ELETRÔNICOS

Ouro Preto
2023

Amanda Rodrigues Sanches

OS ASPECTOS TEATRAIS NOS JOGOS ELETRÔNICOS

Trabalho de Conclusão do Curso apresentado ao Curso de Bacharelado em Artes Cênicas no Instituto de Filosofia, Arte e Cultura da Universidade Federal de Ouro Preto como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Artes Cênicas.

Orientador: Prof. Dr. Ernesto Gomes Valença

Ouro Preto
2023



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
REITORIA
INSTITUTO DE FILOSOFIA ARTES E CULTURA
COLEGIADO DO CURSO DE BACHARELADO EM ARTES
CÊNICAS



FOLHA DE APROVAÇÃO

Amanda Rodrigues Sanches

Os aspectos teatrais nos jogos eletrônicos

Monografia apresentada ao Curso de Artes Cênicas Bacharelado da Universidade Federal de Ouro Preto como requisito parcial para obtenção do título de bacharela.

Aprovada em 22 de agosto de 2023.

Membros da banca

Profa. Dra. Letícia Mendes de Oliveira - Orientadora - Universidade Federal de Ouro Preto
Prof. Dr. Ernesto Gomes Valença - Universidade Federal de Ouro Preto
Profa. Dra. Aline Mendes de Oliveira

Profa. Dra. Letícia Mendes de Oliveira, orientadora do trabalho, aprovou a versão final e autorizou seu depósito na Biblioteca Digital de Trabalhos de Conclusão de Curso da UFOP em 26/10/2023.



Documento assinado eletronicamente por **Raquel Castro de Souza, COORDENADOR(A) DE CURSO DE BACHARELADO EM ARTES CÊNICAS**, em 28/10/2023, às 18:52, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.ufop.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **0615821** e o código CRC **90257866**.

RESUMO

Esta pesquisa tem como objetivo central analisar a relação entre jogos eletrônicos e o teatro, abordando e ressaltando que ambos contam histórias e envolvem o público. Elementos como a situação dramática, conflito, peripécia e engajamento emocional são apontados como pontos de convergência entre os dois. No entanto, é destacado que os jogos eletrônicos possuem uma dimensão interativa única, permitindo que os jogadores influenciem ativamente a narrativa, isso em alguns jogos, o que proporciona uma imersão ainda maior. Assim, busca-se demonstrar que os jogos eletrônicos e o teatro têm características em comum e que ambos buscam envolver o público por meio de narrativas e experiências emocionais. A proximidade entre eles mostra como o jogo pode ser visto como uma forma de arte e expressão tão valiosa quanto o teatro.

Palavras-chave: jogos eletrônicos; teatro; jogos.

ABSTRACT

This research has as main objective to analyze the relationship between electronic games and theater, approaching and emphasizing that both tell stories and involve the public. Elements such as the dramatic situation, conflict, adventure and emotional engagement are pointed out as points of convergence between the two. However, it is highlighted that electronic games have a unique interactive dimension, allowing players to actively influence the narrative, this in some games, which provides an even greater immersion. The present work demonstrates how electronic games and theater have characteristics in common and how both seek to involve the public through narratives and emotional experiences. The proximity between them shows how the game can be seen as a form of art and expression as valuable as the theater.

Keywords: electronic games; theater; games.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	4
2	O QUE É JOGO?	5
3	A EVOLUÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS	9
4	RITUAL E JOGO	12
5	PROXIMIDADE ENTRE JOGO ELETRÔNICOS E TEATRO	14
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	16
	REFERÊNCIAS	19

1 INTRODUÇÃO

O jogo participa da vida dos seres humanos a um longo período de tempo. Ainda melhor, ele foi um agente ativo para o surgimento e desenvolvimento da humanidade. É um elemento primário da vida, não é apenas uma forma de entretenimento, é uma atividade primordial que permeia a experiência humana e contribui para o desenvolvimento cultural, social e individual e desempenha um papel significativo na construção da identidade e da civilização humana.

Este trabalho tem como objetivo pesquisar os elementos teatrais presentes nos jogos eletrônicos, demonstrando sua evolução dramatúrgica desde seu início até os dias de hoje. A pesquisa bibliográfica com o curso de Artes Cênicas, realizada nas universidades USP, UNICAMP, UFRJ, UFMG, UFBA e UNB, revelam que há poucos estudos sobre esse tema dos *games* (jogos em inglês) relacionado ao campo das artes cênicas. Dessa forma, a pesquisa pretende contribuir para o estudo dramatúrgico nos jogos eletrônicos.

A importância desse assunto, no âmbito de um curso das artes cênicas, é que há nele características teatrológicas que são utilizadas em obras teatrais, deste modo buscando apresentar sua proximidade ao teatro.

A investigação transcorrerá pelas características do jogo, a proximidade que o ritual tem perante o jogo e o teatro, a história dos jogos eletrônicos do seu surgimento até os dias atuais, pontuando como a progressão tecnológica permitiu realizar jogos com mais profundidade e apelo em suas histórias; e, por fim, demonstrando os aspectos existentes tanto no teatro como nos jogos eletrônicos. As principais bases teóricas utilizadas para a minha pesquisa são os livros *Homo Ludens* de Johan Huizinga e *Os jogos e os Homens: a máscara e a vertigem* de Roger Caillois.

2 O QUE É JOGO?

Antes de aprofundarmos nos jogos eletrônicos, vamos adentrar primeiramente no conceito de jogo: o que seria jogo, qual a sua função e quais as suas características? Segundo Huizinga (2000, p. 24):

[...] o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana”.

Isto é, quem joga o faz por livre e espontânea vontade, em um certo espaço e tempo delimitado, com regras indispensáveis. Sua finalidade é ele próprio e não está ligado a mais nada. Está associado aos sentimentos de alegria e tensão, esse que é incerteza, acaso, esforço para movimentar o jogo até um desfecho, e onde as leis da vida cotidiana não valem: somos e fazemos coisas diferentes.

Suas características são: ser livre e possível de repetição, fuga da vida real para um campo temporário de atividade com uma direção própria, tem limitação, ou seja, chega a um fim e, por último, mas não menos importante, cria ordem e é ordem, insere uma perfeição temporária e delimitada em um mundo imperfeito na confusão da vida.

Por tanto, sua função, ainda pelo mesmo autor, é uma luta por alguma coisa ou a representação de alguma coisa. Esse último seria mostrar, assim dizendo, uma exibição perante ao público.

Para Caillois (2017), além do jogo ser livre (à qual o jogador não pode ser obrigado, se não perde sua natureza de divertimento), separado (restringido em um limite de tempo e espaço previamente definido), incerto (seu desenrolamento e resultado não podem ser determinados antecipadamente), improdutivo (não cria bens, riquezas ou qualquer tipo de elemento novo), regado (sujeita a padrões que suspendem as leis ordinárias e que implementam uma legislação nova) e fictício (unida de uma consciência específica de uma realidade distinta à vida cotidiana) o jogo possui uma função social importante. Ele pode ser uma forma de luta por algo ou a representação de algo. Os jogadores podem competir uns com os outros, colaborar em equipe ou simplesmente desfrutar da interação social proporcionada por ele, fonte de alegria e divertimento. Deste modo, o jogo pode ser visto como uma exibição perante o público, onde os jogadores demonstram suas habilidades, estratégias e

criatividade. Para aprofundarmos melhor nesse tópico, é necessário abordar a classificação dos jogos feita por Caillois (2017).

Ele dividiu os jogos em *Agôn*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx* em que, segundo ele, predominam o papel da competição, do acaso, do simulacro e da vertigem, respectivamente.

O *Agôn* são jogos de competição, no qual os participantes buscam superar uns aos outros em termos de habilidade, estratégia ou desempenho. É caracterizado pela rivalidade e pelo desejo de alcançar a vitória, envolvendo confrontos diretos ou indiretos entre os jogadores. Pode ser encontrado em uma ampla variedade de jogos, desde esportes competitivos até jogos de tabuleiro e videogames, nos quais os participantes se empenham em superar seus oponentes e alcançar um objetivo de vitória estabelecido, por exemplo, futebol, corrida, xadrez e golfe.

É por isso que a prática do agôn supõe uma atenção constante, um treino apropriado, esforços assíduos e a vontade de vencer. Implica disciplina e perseverança. Deixa o campeão aos seus próprios recursos [...]. O agôn se apresenta como a forma pura do mérito pessoal e serve para manifesta-lo (Caillois, 2017, p. 50-51).

Se contrapondo ao *Agôn*, *Alea* são jogos de azar e o resultado é determinado por fatores além do controle dos jogadores. A incerteza e a sorte desempenham um papel fundamental, e os participantes assumem riscos na esperança de obter um resultado favorável. O elemento aleatório torna esses jogos emocionantes e imprevisíveis, proporcionando uma experiência de entretenimento baseada na incerteza. São eles: jogos de cartas, roleta e loterias, nos quais a sorte desempenha um papel importante na determinação do resultado final.

Ao contrário do agôn, a alea nega o trabalho, a paciência, a habilidade, a qualificação; elimina o valor profissional, a regularidade, o treino. Abol em um instante seus resultados acumulados. É desgraça total ou graça absoluta. Dá ao jogador satisfeito infinitamente mais do que uma vida de trabalho, de disciplina e de cansaço poderia lhe oferecer (Caillois, 2017, p. 54).

Os jogos de simulação, nos quais os participantes assumem papéis ou imitam certas características ou comportamentos, pertencem ao *Mimicry*. Nesse tipo de jogo, há uma busca pela representação e pela encenação de algo ou alguém, com o objetivo de criar uma experiência lúdica e imersiva. Exemplos de jogos de *Mimicry* incluem jogos de interpretação de personagens, teatro improvisado e jogos de faz de conta, nos quais os participantes adotam identidades fictícias ou assumem papéis específicos para explorar diferentes contextos e narrativas. A essência reside na

capacidade de representar e experimentar outras realidades ou perspectivas, permitindo aos participantes escapar momentaneamente de suas próprias identidades e vivenciar uma forma de jogo baseada na encenação e na imaginação.

Mas as condutas de mimicry transbordam da infância para a vida adulta. Cobrem igualmente qualquer divertimento ao qual nos dedicamos, mascarado ou disfarçado, e que consiste no próprio fato de que o jogador está mascarado ou disfarçado, e em suas consequências. Por fim, está claro que a representação teatral e a interpretação dramática entram por direito neste grupo (Caillois, 2017, p. 59).

Por último, mas não menos importante, *lilix*, que são os jogos de vertigem, como a montanha-russa, balanços altos e até mesmo jogos de giro, como o pião. Seus participantes buscam experiências sensoriais que alterem seu estado de percepção e equilíbrio. Nesse tipo de jogo, o foco está na busca pela sensação de desorientação, instabilidade ou êxtase físico. Através dessas experiências, os participantes procuram vivenciar a emoção e a sensação de estar fora de controle, proporcionando um prazer único baseado na alteração dos sentidos e na excitação corpórea. Ele desafia as fronteiras e os limites do corpo, convidando os participantes a experimentarem momentos de desorientação e êxtase, resultando em uma experiência lúdica e visceral.

O essencial reside aqui na busca dessa desordem específica, desse pânico momentâneo definido pelo termo vertigem e pelas indubitáveis características de jogo que a ele se encontram associados: liberdade de aceitar ou recusar a prova, limites estritos e imutáveis, separação do resto da realidade (Caillois, 2017, p. 67).

Essas categorias de jogos não são mutuamente excludentes e podem combinar-se entre si. Muitos jogos incluem elementos de duas ou mais categorias, criando experiências de jogos complexas e multidimensionais.

Por exemplo, um jogo competitivo (*Agôn*) pode incluir elementos de sorte ou aleatoriedade (*Alea*), como o lançamento de dados ou a distribuição de cartas. Isso adiciona um elemento de imprevisibilidade ao jogo, desafiando os jogadores a adaptarem suas estratégias à medida que as circunstâncias mudam.

Da mesma forma, um jogo de simulação ou interpretação de personagens (*Mimicry*) pode envolver elementos competitivos, onde os jogadores disputam por recursos, pontos ou posição dentro do jogo. A competição acrescenta um elemento de desafio e motivação para os participantes, enquanto a imitação de papéis fornece uma dimensão de imersão e narrativa.

Além disso, jogos que envolvem desorientação sensorial ou vertigem (*Ilinx*) podem ser combinados com elementos competitivos ou de sorte. Tal como uma competição de equilíbrio em um brinquedo de parque de diversões, onde os jogadores tentam permanecer em pé o máximo possível, combina a sensação de desorientação com uma competição para ver quem consegue se manter equilibrado por mais tempo.

Essa mistura cria uma ampla variedade de experiências lúdicas, tornando cada jogo único em sua combinação de características. Portanto, permitindo a criação de jogos envolventes e desafiadores, nos quais os jogadores podem experimentar diferentes aspectos do jogo, como competição, sorte, imitação e desorientação, tudo em um único contexto de jogo.

3 A EVOLUÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS

A partir deste momento, vamos abordar a história e a evolução dos jogos eletrônicos para ser possível dialogar, mais adiante, de maneira mais eficaz sobre a suas relações na esfera do teatro. A linha de tempo da evolução dos jogos apresentada a seguir está baseada nos estudos de Galembek (2007) e Rodrigues (2021).

- OXO (1952): um jogo da velha, criado pelo professor A.S. Douglas como componente da sua tese de doutorado na Universidade de Cambridge.

- Tennis For Two (1958): um jogo de tênis básico, composto por um grande computador analógico e tela de osciloscópio conectado no Laboratório Nacional de Brookhaven. Foi fabricado por William Higinbotham e o primeiro a ser comercializado.

- Spacewar! (1962): criado por Steve Russell, do Massachusetts Institute of Technology, simula um combate espacial. Foi o primeiro com alguma pretensão narrativa e que podia ser jogado em várias instalações de computador.

- Brown Box (1967): primeiro videogame para ser utilizado em casa, contendo até seis jogos diferentes. Foram vendidos trezentos mil aparelhos.

Na década de 70, a Atari foi a primeira empresa de jogos eletrônicos do mundo, sendo comercializadas, primeiramente, apenas máquinas planejadas para ambientes comerciais. Os principais jogos foram: Space Invaders, Pong, Donkey Kong e Pac-Man. Outro marco importante dessa época foi a invenção de computadores pessoais: a Intel criou o primeiro microprocessador, o 4004.

- Space Invaders (1978): primeiro grande fenômeno popular.

- Missile Command (1979): jogo norte americano de guerra entre os planetas.

- Pac-Man (1980): jogo japonês que, entre os citados, menos o jogo de tênis, não é um jogo de violência e guerra. Foi o pioneiro em atingir diferentes faixas de público.

É importante notar que nessa época os recursos técnicos eram escassos. Então, não permitiam uma interação maior do que deslocar o personagem, obter itens e combater inimigos. Mas, de sua maneira, apresentam alguma forma de narrativa, com exceção aos jogos de esporte. Outra ideia que temos que ter em mente é que, em grande parte deles, o dilema era se defender do ataque do mal e certificar a vitória do bem. Esse conceito existe em muitas obras teatrais.

- Adventure (1979) e Pitfall! (1982): ambos para Atari 2600 (1977) e os primeiros grandes games de aventura. Foi uma junção entre a tecnologia do momento e narrativa desenvolvida.

É lançado a empresa Nintendo no Japão nos anos 80. E, em 1983, a marca coloca no mercado o console Famicom (Family Computer), que depois de um tempo ficou conhecido como Nintendo Entertainment System (NES), e mais para o final de 80 e início dos anos 90, foram lançados outros consoles, como o Super Nintendo, Sega Mega Drive e o Gameboy.

- Ultima IV: Quest of the Avatar (1985): enredo distinto do restante dos jogos da época, onde o jogador tinha que evoluir 8 virtudes do personagem: humildade, sacrifício, honestidade, honra, justiça, compaixão, espiritualidade e valor.

A década de 90 foi marcada por vários avanços tecnológicos e novidades que mudou o quadro dos jogos eletrônicos, notada pela quinta geração dos consoles, que são eles: Sony Playstation (1994) e o Sega Saturn (1994), Nintendo 64 (1996). Aliás, começou a ser elaborado jogos em 3D e a utilizar os CDs (Compact Discs) em grandes proporções. A internet também se populariza com o lançamento do sistema operacional Windows 95, que possibilitava o acesso à internet de forma mais barata, graças a placa de Ethernet. Dessa forma, facilitou deslocar os *games* dos consoles para os computadores.

Os jogos do gênero Adventure Point-And-Click se popularizou nesse período, em que sua jogabilidade era basicamente clicar para realizar ações como movimentar o protagonista, coletar itens e interagir com outros personagens e o cenário a sua volta. Mas o ponto mais importante sobre esse estilo é a relevância que ele destina para a narrativa, sendo exemplos o The Secret of Monkey Island (1990), o Full Throttle (1995) e o Grim Fandango (1998). Por mais que entregassem ótimas narrativas e um design gráfico belo para aquela época, eles desapareceram por conta das grandes evoluções tecnológicas. Porém, recentemente surgiram alguns *games* que beberam da fonte desse gênero, como: The Walking Dead (2012), The Wolf Among Us (2013) e Life is Strange (2015).

Os jogos de FPSs ou *First-Person Shooters*, que em português é Tiro em Primeira Pessoa, consiste na visão do jogador como se estivesse com a mesma que o personagem, ou seja, visão em primeira pessoa e normalmente de combate com armas. Começaram a surgir pelos anos 90, também. O primeiro foi Wolfenstein 3D (1992), seguido por DOOM (1993). Esse gênero manteve sucesso até os dias de

hoje e ocupa um espaço significativo no mundo dos *games*. Alguns deles são: Halo (2001), Call of Duty (2003), Far Cry (2004), Half-Life (2009), Counter-Strike: Global Offensive (2012) e Valorant (2020).

A mesma história dos FPSs se repete nos jogos de simulação, fazendo sucesso tanto naquela época como atualmente, mas, diferentemente do anterior, ele tem vários subgêneros. São eles: construção e gerenciamento - SimCity (2013); simulador de vida real - The Sims (2000); simulação de corrida - Need for Speed 3 Hot Pursuit (1998), existindo muitos outros. É um estilo de jogo muito vasto.

- Trilogia Ninja Gaiden (entre 1988 e 1991): jogos de ação e de plataforma, onde o personagem apenas pula e ataca, sendo essencial reflexos rápidos, paciência e habilidade, sendo considerado um jogo desafiante. No entanto, é apontado como revolucionário em enredo e valorizado na maneira como inserem animações entre as fases, de forma quase cinematográfica. O primeiro foi Ninja Gaiden em 1988 somente para fliperama e no ano seguinte foi lançado para NES. O segundo chamado de Ninja Gaiden II The Dark Sword of Chaos, criado em 1990 e o terceiro Ninja Gaiden III – The Ancient Ship of Doom em 1991.

- Final Fantasy VII (1997): um dos mais influentes jogos do seu tempo, pela sua narrativa, personagens, jogabilidade, trilha sonora e pelas cenas entre fases. Foi o primeiro da sua série a usar a tecnologia 3D e em vez de cartucho de console e foi lançando em CD para Playstation.

- Metal Gear Solid (1998): inovou tanto quanto Final Fantasy VII. Os dois se tornaram referência de narrativa daquela época, mas este permitia uma maior interação e envolvimento do jogador com seu personagem e seu enredo, até mesmo nos momentos de cena, onde normalmente é um mero espectador.

- MMORPGs (a partir de 1997): assim como o RPG, só que em ambiente online e virtual, com participação em eventos, comprando, trocando ou vendendo itens e fortalecendo seu personagem. Grandes nomes desse gênero são: Tibia (1997), Um Online (2001), Ragnarök Online (2002), Grand Chase (2003) e World of Warcraft (2004). Alguns deles fazem sucesso até os dias de hoje com grande quantidade de players (jogadores em inglês) os acessando.

Com o avanço tecnológico, surgem cada vez mais gráficos superiores, ações e combates mais realistas, enredos mais complexos, proporcionando, assim, uma imersão e experiência sensorial do jogador de modo mais efetivo, que chega ao ponto de ele criar um vínculo com o seu protagonista, uma empatia.

4 – RITUAL E JOGO

Tanto o ritual quanto o jogo envolvem a criação de um espaço separado da realidade cotidiana, a participação ativa dos envolvidos e a busca por uma experiência coletiva. Embora possam parecer distintos à primeira vista, ambos compartilham elementos fundamentais que os tornam objetos de análise interessantes.

Antes mesmo dos jogos de baralho, xadrez ou tabuleiro, por exemplo, o jogo já se mostrava presente nos ritos dos povos primitivos, já que eles acontecem em um espaço e tempo determinado para festejar (alegria e liberdade) a fim de garantir a segurança, a ordem e a prosperidade do grupo até o próximo ritual, assim possuindo os atributos de jogo.

Se, finalmente, observarmos o fenômeno do culto, verificaremos que as sociedades primitivas celebram seus ritos sagrados, seus sacrifícios, consagrações e mistérios, destinados a assegurarem a tranquilidade do mundo, dentro de um espírito de puro jogo, tomando-se aqui o verdadeiro sentido da palavra.

Ora, é no mito e no culto que têm origem as grandes forças instintivas da vida civilizada: o direito e a ordem, o comércio e o lucro, a indústria e a arte, a poesia, a sabedoria e a ciência. Todas elas têm suas raízes no solo primevo do jogo (Huizinga, 2000, p. 7).

O ritual é um dromenon, isto é, uma coisa que é feita, uma ação. A matéria desta ação é um drama, isto é, uma vez mais, um ato, uma ação representada num palco. Esta ação pode revestir a forma de um espetáculo ou de uma competição (Huizinga, 2000, p. 15).

O teatro primitivo, de acordo com as ideias apresentadas por Berthold (2001) em sua obra *História Mundial do Teatro*, é uma forma ancestral e essencial de expressão artística presente em várias culturas ao redor do mundo. Remontando aos primórdios da humanidade, o teatro primitivo está profundamente ligado a rituais, mitologia e crenças religiosas. Nas sociedades antigas, ele transcende a mera representação cênica, possuindo um propósito sagrado de transmitir mensagens, estabelecer conexões com o divino e promover a coesão social. Através do uso de elementos como dança, música, máscaras e gestos simbólicos, o teatro primitivo se torna uma forma de comunicação coletiva e poderosa, capaz de transportar os espectadores para outros mundos e despertar experiências emocionais e espirituais profundas. Assim, o teatro primitivo é reconhecido como um precursor influente na evolução das formas teatrais, continuando a moldar e inspirar o teatro contemporâneo. Suas características, como a liberdade e a possibilidade de repetição, a capacidade de criar uma ordem temporária em meio à confusão da vida e a busca por significado

ou representação, são destacadas pelo autor. Em suma, o teatro primitivo, é uma forma de luta e exibição que desempenha um papel fundamental na expressão artística e na interação com o público.

Deste modo, podemos afirmar que as Dionisiacas, como ritual, possuem as características de um jogo. Essas celebrações antigas, marcadas por sua liberdade e possibilidade de repetição, proporcionavam uma fuga da vida real para um campo temporário de atividades, tendo sua própria direção. Apesar de terem limitações e chegarem a um fim, estabeleciam uma ordem dentro do caos da existência, inserindo uma perfeição temporária e delimitada em um mundo imperfeito e confuso. Essas festividades tinham a função de lutar por algo ou representar algo, sendo uma forma de exibição diante do público. Enfim, vemos aqui as características de jogo citadas por Huizinga (2000) e Caillois (2017). Foi a partir dessas experiências coletivas, as quais combinavam música, dança, máscaras e representação, que o teatro começou a se desenvolver, evoluindo ao longo do tempo para se tornar a forma teatral que conhecemos hoje. Assim, podemos alegar que as Dionísicas foi um ritual que desempenhou um papel crucial no estabelecimento das bases para a expressão artística teatral, possuindo os aspectos de um jogo, não sendo uma mera coincidência de como o teatro e os jogos estão interligados desde as suas origens.

Vários tipos de jogos foram surgindo desde a Antiguidade, como as lutas em arenas, os Jogos Olímpicos da Grécia Antiga (influenciadores dos jogos olímpicos atuais), jogo de cartas, xadrez, brincadeiras infantis, jogos de tabuleiro, até chegarmos ao RPG (*Role-playing game*) de mesa, que foi o mais próximo a trabalhar com a narrativa como peça fundamental no jogo antes do surgimento dos jogos eletrônicos. Nele os jogadores desempenham papéis de personagens separados por classe com suas habilidades específicas e criam narrativas colaborativamente. As histórias são guiadas por um mestre, que narra a trama, retrata os cenários, rege os adversários que outros jogadores enfrentam, enquanto os demais jogadores tomam suas decisões livremente conforme as circunstâncias guiadas pelo mestre.

Além disso existe um *mod* (“modificação” em inglês [*modification*]), que são arquivos que alteram o código-fonte de um jogo, para melhorar as propriedades ou adicionar novos conteúdos) para o jogo “Grand Theft Auto V” conhecido como “GTA RP” em que os jogadores devem interpretar um papel com seus personagens, como se estivessem na “vida real” e desenvolvem a própria história.

5 – PROXIMIDADE ENTRE JOGOS ELETRÔNICOS E TEATRO

Como já citado, os jogos se aproximam do teatro por certas características. Tanto o teatro quanto determinados tipos de jogos eletrônicos são meios de contar histórias e envolver o público. Embora com abordagens e formatos diferentes, são tipos de *Mimicry*. Ao examinar essa relação, poderemos compreender melhor como o teatro e os jogos eletrônicos criam uma conexão com o espectador.

No jogo há uma situação dramática, onde o herói quer muito alguma coisa, mas para conseguir precisa passar por obstáculos. A partir disso é criado um conflito, que gera a tensão que, como já dito, é a incerteza e a vontade pelo desfecho, assim o impulsionando a continuar, progredir e a manter a integridade do personagem. Existe esse fato nas narrativas e peças teatrais, a luta do herói pela sua vida e a derrota do mal que o assombra. Assim o jogador fica com a expectativa da vitória, na trajetória pode se frustrar, mas quando a alcança surge o sentimento de satisfação, de plenitude.

Outra chave importante que move o jogador até o fim, sendo bem conhecida nas obras teatrais, é a peripécia. Segundo Aristóteles (2008), peripécia é quando a ação está percorrendo um caminho e há uma mudança de sentido inesperado. Esse evento acontece nos *games* também. Exemplificaremos essa situação através da tragédia literária de Édipo Rei e um jogo eletrônico chamado “The Last of Us”. Na tragédia, Édipo descobre a verdade sobre sua identidade e realiza a conexão entre seu passado e o presente. No decorrer da peça, ele investiga o assassinato do antigo rei de Tebas, Laio, e, ao seguir as pistas, percebe que ele é o assassino e o filho incestuoso de Laio e Jocasta, sua esposa e mãe. Em “The Last of Us”, o jogo inicia com Joel, o protagonista, fugindo com seu irmão Tommy e sua filha Sarah, em meio a um surto de uma doença infecciosa que transforma as pessoas em criaturas violentas, conhecidas como “Infectados”. Os três estão escapando em um carro e são atingidos por um caminhão militar. Em função do acidente, continuam a fuga a pé, mas Tommy acaba separando-se de Sarah e Joel. Mais à frente no jogo, pai e filha deparam-se com um soldado e, pensando estarem em segurança, se aproximam em busca de ajuda. No entanto, o soldado age de forma hostil e atira nos dois. Nesse momento seu irmão Tommy chega e os salva, mas é tarde demais, pois Sarah foi baleada e falece. Desta maneira a peripécia ocorre quando Édipo se percebe como

assassino, filho bastardo e esposo da mãe e quando Joel e Sarah são alvejados pelo militar: são situações inesperadas, ocasionando uma reviravolta nas histórias.

Ambos os casos resultam em um impacto profundo na narrativa e nos personagens. Tanto Édipo quanto Joel são confrontados com as revelações e acontecimentos chocantes e perturbadores, que mudam completamente suas vidas e perspectivas. Esses momentos de virada desencadeiam uma série de eventos e desafios que os personagens precisam enfrentar e lidar com as consequências, podendo ser fatais.

Além disso, tanto no teatro quanto nos jogos eletrônicos, a peripécia serve como um ponto crucial de engajamento emocional para o público ou jogador. A reviravolta inesperada cria uma tensão dramática, aumentando o interesse e a curiosidade sobre o que acontecerá em seguida. Os participantes envolvem-se emocionalmente com os personagens, torcendo por eles e questionando-se como irão lidar com as situações desafiadoras em que se encontram.

Essa proximidade é reforçada pelo fato de muitos jogos eletrônicos contemporâneos buscam oferecer experiências narrativas profundas e envolventes, que se assemelham às vivenciadas no teatro. Os jogadores são levados a uma jornada emocional, conectando-se com os personagens, enfrentando dilemas morais e sendo impactados por eventos inesperados.

É importante destacar que o jogo eletrônico possui uma dimensão interativa única, permitindo que o jogador participe ativamente da história e tome decisões que afetam o desenrolar da narrativa, proporcionando uma imersão ainda mais profunda e uma sensação de agência, onde o jogador se sente responsável pelo destino dos personagens e pelo curso dos eventos.

Em seu trabalho *O teatro dos mortos*, Dubatti (2016) destaca o conceito de "convívio" como um elemento essencial para o teatro. Ele entende o convívio como uma experiência ancestral da humanidade, que surgiu desde o primeiro encontro entre dois seres humanos. No teatro, o convívio acontece quando os atores e espectadores compartilham o mesmo espaço e tempo durante a apresentação, permitindo uma interação direta. Ele cria o termo "tecnovívio" para descrever formas de entretenimento como cinema, televisão ou rádio, onde não há o compartilhamento físico do espaço e tempo entre atores e espectadores. Em vez disso, a interação ocorre através de telas e os jogos eletrônicos são um exemplo de tecnovívio, onde os espectadores se tornam jogadores e interagem com os personagens.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho buscou evidenciar a relação entre o jogo e o teatro, apontando como ambos compartilham características fundamentais. Inicialmente, o conceito de jogo foi abordado: é uma atividade voluntária com regras obrigatórias, realizada dentro de limites de tempo e espaço, dotada de um fim em si mesma e acompanhada de alegria e tensão. Suas características incluem liberdade, repetibilidade, criação de ordem temporária em um mundo imperfeito e fuga da vida real. Possui uma função social importante, podendo ser uma luta por algo ou uma representação perante o público.

Classificado em quatro categorias: *Agôn* (competição), *Alea* (azar), *Mimicry* (simulação) e *Ilinx* (vertigem), que podem se combinar, criando experiências lúdicas complexas e multidimensionais. Essa diversidade permite a criação de jogos envolventes e desafiadores, nos quais os jogadores podem experimentar diferentes aspectos do jogo em um único contexto.

A história e evolução dos jogos eletrônicos abrange várias décadas de avanços tecnológicos e inovações. A proximidade entre jogo e teatro é explorada, destacando como ambos contam histórias e envolvem o público, mesmo que em formatos diferentes. Começando com jogos simples como OXO (1952) e Tennis For Two (1958), a indústria progrediu rapidamente para jogos mais elaborados como Spacewar! (1962) e Brown Box (1967), o primeiro console para uso doméstico. Na década de 70, a Atari se tornou a primeira empresa de jogos eletrônicos e lançou títulos icônicos como Space Invaders, Pong, Donkey Kong e Pac-Man. A década de 80 trouxe a ascensão da Nintendo e o surgimento de consoles populares como o NES e o Super Nintendo. Nessa época, jogos de aventura como point-and-click e FPSs (*First-Person Shooters*) começaram a se destacar, com títulos notáveis como Ultima IV, The Secret of Monkey Island e Wolfenstein 3D.

A chegada da quinta geração de consoles, como o Playstation e o Nintendo 64, na década de 90 trouxe gráficos 3D e mais complexidade narrativa para os jogos eletrônicos. Além disso, os MMORPGs (jogos de RPG online massivos) ganharam popularidade, proporcionando aos jogadores experiências interativas e sociais em ambientes virtuais. Com o avanço tecnológico contínuo, os jogos eletrônicos se tornaram mais realistas, imersivos e capazes de criar conexões emocionais entre os jogadores e seus protagonistas. Essa evolução reflete a constante busca por

melhorias tecnológicas e narrativas mais complexas, aproximando-se cada vez mais do teatro em sua capacidade de contar histórias e envolver o público.

Tanto o ritual quanto o jogo possuem características que os tornam objetos de análise interessantes. Ambos envolvem a criação de um espaço separado da realidade cotidiana, a participação ativa dos envolvidos e a busca por uma experiência coletiva. O teatro primitivo, por sua vez, é uma forma ancestral de expressão artística profundamente ligada a rituais, mitologia e crenças religiosas. Transmitindo mensagens e estabelecendo conexões com o divino, o teatro primitivo utiliza elementos como dança, música e máscaras para promover uma experiência emocional e espiritual profunda nos espectadores.

Essas celebrações antigas, como as Dionisíacas, apresentavam características de jogo, proporcionando uma fuga da vida real para um campo temporário de atividades com direção própria e estabelecendo uma ordem dentro do caos da existência. O desenvolvimento do teatro ao longo do tempo foi influenciado por essas experiências coletivas, e ainda hoje podemos observar como o teatro e os jogos estão interligados desde suas origens.

Jogos de RPG de mesa e o mod "GTA RP" para o jogo "Grand Theft Auto V" são exemplos contemporâneos que exploram a narrativa como parte fundamental da experiência de jogo, permitindo que os jogadores desempenhem papéis e criem suas próprias histórias colaborativamente.

No jogo, a situação dramática é criada quando o herói enfrenta obstáculos para alcançar seus objetivos, gerando tensão e impulsionando o jogador a progredir e alcançar a vitória, assim como o espectador no teatro. A peripécia, que é uma mudança de sentido inesperada, também está presente em ambas as formas de expressão, onde presenciamos reviravoltas nas histórias, as quais impactam profundamente os personagens e o público. Serve como um ponto crucial de engajamento emocional para o jogador, aumentando o interesse e a curiosidade sobre o desenrolar da narrativa. Embora o teatro e os jogos eletrônicos tenham suas peculiaridades, ambos proporcionam experiências narrativas envolventes e emocionantes, conectando o público aos personagens e eventos apresentados.

O jogo eletrônico, por sua vez, possui uma dimensão interativa única, permitindo que o jogador participe ativamente da história e tome decisões que afetam o curso dos eventos, proporcionando uma imersão ainda mais profunda e uma sensação de agência. No entanto, é importante destacar que os jogos eletrônicos, por

serem uma forma de “tecnovívio”, diferem do teatro tradicional em termos de compartilhamento físico do espaço e tempo entre atores e espectadores. Nesse sentido, os jogos eletrônicos exploram novas formas de interação e envolvimento emocional, permitindo que os espectadores se tornem ativos jogadores na narrativa.

Em suma, é possível afirmar que a relação entre jogo e teatro é mais profunda do que aparenta, compartilhando aspectos fundamentais que se conectam através dos tempos. Os dois são capazes de proporcionar experiências imersivas e emocionais, envolvendo o público e criando um espaço para a exploração de narrativas, emoções e conexões humanas. A interseção entre o jogo e o teatro é uma área fértil para futuras pesquisas e reflexões, visto que ambos continuam a evoluir e impactar a cultura e a sociedade de maneira significativa.

REFERÊNCIAS

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva S.A., 2000.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem**. 1. ed. Petrópolis: Vozes, 2017.

BERTHOLD, Margot. **História mundial do teatro**. 1. ed. São Paulo: Perspectiva, 2001.

ARISTÓTELES. **Poética**. 3. ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2008.

DUBATTI, Jorge. (2016). **O teatro dos mortos**: Introdução a uma filosofia do teatro. [Kindle Cloud Reader]. Recuperado de https://www.amazon.com.br/teatro-dos-mortosIntroduçãofilosofiaebook/dp/B06Y4GWBBB/ref=tmm_kin_swatch_0?encoding=UTF8&qid=1690333311&sr=8-1.

GALEMBECK, Gustavo. Conflito: a base da dramaturgia aplicada aos games. **Universidade Federal de São Carlos**. Disponível em: <https://www.sbgames.org/papers/sbgames07/gameandculture/full/gc3.pdf>. Acessado em: 19 jun. 2022

RODRIGUES, Ricardo. Da primeira à última geração: a evolução dos jogos eletrônicos. **Ingram Micro Brasil**, 21 de jun. de 2021. Disponível em: <https://blog.ingrammicro.com.br/gaming/evolucao-dos-jogos-eletrnicos/>. Acessado em: 19 jun. 2022.