
UMA ANÁLISE DE *THE STANLEY PARABLE*: DO JOGO ELETRÔNICO À GAMEARTE

DOI: 10.33871/sensorium.2024.11.8985

*Bruno de Abreu Mendonça*¹
*Ana Laura Matos Torquato*²
*Ícaro Lênin Maia Malveira*³

Resumo: Este artigo analisa o jogo de ficção interativa *The Stanley Parable* (2011), desenvolvido por Davey Wreden e William Pugh, à luz dos pressupostos da gamearte propostos por Saul e Stuckey (2007), Bruno Mendonça (2014) e Annelise Witt (2013). A análise, levando em conta a perspectiva do estudo de caso, tem como objetivo estabelecer relações entre a gamearte e as características narrativas e de mecânica no game, como o gameplay em primeira pessoa, metalinguagem, quebra da quarta parede e construção de tensões dramáticas. Desse modo, defende-se que *The Stanley Parable* pode ser considerado um produto de gamearte, levando em conta a consonância entre os pressupostos dessa área de estudo e os elementos constitutivos do jogo, tendo em vista seus aspectos conceituais,

¹ Universidade Federal de Goiás (UFG). Bruno de Abreu Mendonça (Bruno Oubam, pseudônimo artístico) é artista multimídia e pesquisador natural de Goiânia/GO que discute questões relacionadas a jogos eletrônicos, arte e tecnologia, estética, processos criativos, cultura visual e experimentações em mídias mistas. É Bacharel em Artes Visuais - Design Gráfico (2009 - FAV/ UFG), Mestre em Arte e Cultura Visual (2014 - PRPPG FAV/ UFG) e Doutor em Arte e Cultura Visual (2022 - PRPPG FAV/ UFG), bolsista CAPES durante todo o período de mestrado e doutorado. Como artista, sua produção engloba estudos acerca da representação do feminino, além de questões de cunho social e filosófico por meio da utilização de ampla experiência com mídias tradicionais e contemporâneas. Já teve obras expostas durante eventos nacionais e internacionais. É integrante do grupo de pesquisa Criação e Ciberarte (CRIA_CIBER). Goiânia (GO), Brasil. <http://lattes.cnpq.br/4827648632612672>. ORCID: 0000-0002-4756-743X. runegoblin@gmail.com.

² Universidade Federal de Goiás (PPGACV-FAV-UFG/CRIA_CIBER). Doutoranda em Arte e Cultura Visual pela Universidade Federal de Goiás (UFG) na linha Poéticas Artísticas e Processos de Criação. Mestra em Artes Visuais pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP) e graduada em Licenciatura em Artes Visuais pela Faculdade de Artes do Paraná (FAP). Possui experiência na área de artes plásticas, participando de exposições coletivas nacionais e internacionais, palestras e eventos relacionados à publicações independentes. Sua pesquisa é voltada à área de Arte e Tecnologia, com foco em Jogos Eletrônicos e Visualidades. É integrante do grupo de pesquisa CIPEG - Coletivo Interdisciplinar de Pesquisa em Games e membro do grupo de pesquisa CRIA CIBER, da Universidade Federal de Goiás. Curitiba (PR), Brasil. <http://lattes.cnpq.br/3266044088391990>. <https://orcid.org/0000-0001-6360-9399> 0000-0001-6360-9399. anatorquato@discente.ufg.br.

³ Universidade Federal de Goiás (PPGACV-FAV-UFG/CRIA_CIBER/FAPEG). Doutorando em Arte e Cultura Visual pela Universidade Federal de Goiás (UFG), mestre em Artes pela Universidade Federal do Ceará (UFC), graduado em Letras/Português pela Universidade Estadual do Ceará (UECE). Membro dos grupos de pesquisa: Laboratório de Estudos de Investigação em Corpo, Comunicação e Arte (LICCA/UFC) e Criação e Ciberarte (CRIA_CIBER/UFG). Tem interesse de pesquisa em zines, publicação experimental, histórias em quadrinhos, ilustração, livro de artista, ações na cidade, literatura, escrita criativa e gamearte. Limoeiro do Norte (CE), Brasil. <http://lattes.cnpq.br/3033831463833268>. <https://orcid.org/0000-0002-9778-9874>. icarolmmalveira@gmail.com.

técnicos e poéticos, em especial no tocante ao *gameplay* e a presença do narrador onisciente. Assim, estabelecemos uma reflexão estética e teórica que busca contribuir para o campo de estudo da gamearte, bem como para a compreensão de *The Stanley Parable*.

Palavras-chave: Gamearte; Recursividade; Jogos Eletrônicos; Interatividade.

AN ANALYSIS OF THE STANLEY PARABLE: FROM ELECTRONIC GAME TO GAMEARTE

Abstract: This article analyzes the interactive fiction game "The Stanley Parable" (2011), developed by Davey Wreden and William Pugh, in light of the game art principles proposed by Saul and Stuckey (2007), Bruno Mendonça (2014), and Annelise Witt (2013). Using a case study perspective, the analysis aims to establish connections between game art and the game's narrative and mechanical features, such as first-person gameplay, metalinguistics, breaking of the fourth wall, and the construction of dramatic tensions. Thus, it is argued that "The Stanley Parable" can be considered a product of game art, given the alignment between the principles of this field of study and the game's constitutive elements, considering its conceptual, technical, and poetic aspects, particularly in terms of gameplay and the presence of the omniscient narrator. This establishes an aesthetic and theoretical reflection that aims to contribute to the field of game art studies, as well as to the understanding of "The Stanley Parable."

Keywords: Gameart; Recursion; Electronic Games; Interactivity.

UN ANÁLISIS DE LA PARÁBOLA DE STANLEY: DEL JUEGO ELECTRÓNICO AL GAMEARTE

Resumen: Este artículo analiza el juego de ficción interactiva *The Stanley Parable* (2011), desarrollado por Davey Wreden y William Pugh, a la luz de los supuestos de la game art propuestos por Saul y Stuckey (2007), Bruno Mendonça (2014) y Annelise Witt (2013). El análisis, teniendo en cuenta la perspectiva del estudio de caso, tiene como objetivo establecer relaciones entre la gamearte y las características narrativas y mecánicas del juego, como la jugabilidad en primera persona, el metalenguaje, la ruptura de la cuarta pared y la construcción de tensiones dramáticas. Por tanto, se sostiene que *The Stanley Parable* puede considerarse un producto de game art, teniendo en cuenta la consonancia entre los supuestos de esta área de estudio y los elementos constitutivos del juego, bien como su carácter conceptual, técnico y poético, especialmente en lo que respecta a la jugabilidad y la presencia del narrador omnisciente. Así, establecemos una reflexión estética y teórica que busca contribuir al campo de estudio de la game art, así como a la comprensión de *The Stanley Parable*.

Palabras Clave: Arte de juego; recursividad; Juegos electrónicos; Interactividad.

Introdução

É notório o interesse cada vez maior em torno dos jogos eletrônicos e digitais no meio acadêmico, identificado por meio do desdobramento de diversas pesquisas que possuem uma dimensão multifacetada, desenvolvendo-se seja por meio de um viés analítico, seja por um direcionamento que envolve o processo de criação de games propriamente dito. Os jogos, presentes em diferentes culturas, desempenham um papel significativo em nossa formação psicológica e na criação de laços sociais entre os indivíduos (TORQUATO, 2022). Pode-se constatar que o conceito de jogo está intrinsecamente ligado à trajetória da humanidade e às realizações de nossa espécie, sendo um

elemento fundamental nas interações sociais e no entretenimento da sociedade (HUIZINGA, 1971). De acordo com Huizinga (1971):

O jogo é fato mais antigo que a cultura [...] o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. [...]. Seja qual for a maneira como o considerem, o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência. (HUIZINGA, 1971, p.5).

Em “Os Jogos e os Homens”, o pesquisador Roger Caillois (2017), oferece uma perspectiva mais atualizada sobre a definição de jogo e as delimitações do ato de jogar, defendendo que os jogos não são uma experiência indissociável da cultura, ao contrário, estão profundamente conectados a ela. Inclusive, Caillois (2017) busca estabelecer uma definição de jogo a partir das características que atribuímos a eles e às atividades que deles decorrem. Para tanto, o autor afirma que os jogos acontecem em espaço e tempo determinados, geralmente como forma de entretenimento, sempre separadas da realidade.

Por outro lado, não resta dúvida de que o jogo deve ser definido como uma atividade livre e voluntária, fonte de alegria e de divertimento (...) Com efeito, o jogo é essencialmente uma ocupação separada, cuidadosamente isolada do resto da existência, e geralmente realizada dentro de limites precisos de tempo e de lugar. Há um espaço do jogo: de acordo com casos, a amarelinha, o tabuleiro de xadrez, o de damas, o estádio, a pista, o campo, o ringue, o palco, a arena etc. Nada do que acontece no exterior da fronteira ideal tem importância. Sair do recinto por erro, por acidente ou por necessidade, lançar a bola para além do terreno ora desqualifica, ora acarreta uma penalidade. (CAILLOIS, 2017, p.26).

Anteriormente, as atividades lúdicas eram geralmente associadas à infância ou a jogos tradicionais de tabuleiro. Todavia, a relação humana com os jogos alterou-se profundamente após a chegada de uma mídia que permite, de forma inédita, a interatividade: os videogames. A possibilidade de interação oferecida por esta nova mídia, juntamente com a criação de mundos sintéticos virtuais e múltiplas narrativas atreladas aos jogos, transformaram o videogame em uma realidade virtual, alterando a relação humana com os jogos:

Quando entramos no século vinte e um, o paradigma dominante para a realidade virtual não é hardware mas software, e isso significa que qualquer dispositivo, até o mais simples, que pode transportar uma pessoa para a realidade que apresenta, é uma ferramenta de realidade virtual. (CASTRONOVA, 2005, p. 5, tradução nossa).

A partir de 1977, os jogos eletrônicos passaram a desempenhar um papel fundamental na cena de entretenimento nos Estados Unidos, com a popularização dos fliperamas e arcades, frequentados por crianças, adolescentes e famílias inteiras. Após a década de 1980, os jogos eletrônicos se tornaram ainda mais populares, com o surgimento de consoles de videogame e computadores pessoais, estabelecendo-se definitivamente nos lares ocidentais (TORQUATO, 2022). A disseminação dos jogos eletrônicos para os lares é analisada e explicada por Edward Castronova (2005):

Quando a tecnologia providenciou pela primeira vez jogos em consoles de vídeo no final dos anos 70 e início dos anos 80, existiu uma explosão de jogos de arcade que desmoronou rapidamente. Nós agora sabemos que o colapso não ocorreu porque as pessoas cansaram de jogos e voltaram a assistir TV; aconteceu porque o computador pessoal chegou e, com ele, a capacidade de jogar jogos em seu próprio quarto a preços drasticamente mais baixos. (CASTRONOVA, 2005, p.56, tradução nossa).

Com a chegada e a disseminação da internet, os jogos eletrônicos assumiram um papel proeminente como forma de entretenimento e de relações sociais. Ao longo das últimas décadas, houve um crescimento contínuo no acesso aos jogos eletrônicos, alcançando uma parcela significativa da sociedade devido à disseminação e à redução de preços de dispositivos como: celulares, tablets e computadores portáteis (TORQUATO, 2022). No Brasil, em 2024, 73,9% dos brasileiros afirmam possuir o hábito de jogar jogos eletrônicos, e 85,4% apontam os jogos eletrônicos como uma de suas principais formas de entretenimento, utilizando consoles, computadores e smartphones, figurando um aumento de 4,2 pontos em relação ao ano de 2023 (PESQUISA GAME BRASIL, 2024).

Nesse contexto de tantas transformações, o que se percebe é que a discussão sobre jogos e cultura, tendo em vista uma sociedade contemporânea midiaticizada, continua sendo relevante. Esse argumento ganha força quando entendemos “que todo jogo desenvolve uma retórica cultural própria, ou seja, dialoga com valores e ideais presentes na cultura, representando-os, reforçando-os ou mesmo sugerindo oposições e questionamentos.” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012 *apud* BASTOS; FARBIARZ, 2022, p.13). Nesse sentido, existe uma criação ativa de relações com a cultura que se estabelece no desenvolvimento de jogos digitais (BASTOS; FARBIARZ, 2022). Os jogos trazem em si valores culturais inerentes em seus diversos elementos constitutivos (BASTOS; FARBIARZ, 2022), assim, pode-se dizer que “os jogos digitais podem ser lidos como fotografias culturais de um determinado tempo e contexto social, pelo que representam (ou não) em sua composição” (FLANAGAM; NISSEBAUM, 2016 *apud* BASTOS; FARBIARZ, 2022, p.14).

Notadamente, quando nos referimos a essas relações e intersecções entre os jogos e a cultura estamos a tratar de uma manifestação específica e emergente, a cibercultura. Lévy (1999) destaca que a cibercultura “especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (LÉVY, 1999, p. 17). Para o autor, não se encerram nas transformações tecnológicas essas novas maneiras de interação com o mundo que vem à tona com a cibercultura, mas englobam também “as novas formas de se relacionar com as pessoas, as transformações nos fluxos comunicacionais, as organizações” (BASTOS; FARBIARZ, 2022, p.15). É nesse contexto que se insere todo um conjunto de tecnologias e práticas sociais atreladas aos videogames, bem como um novo campo de estudos que envolve essa linguagem sobre a qual incide uma atenção cada vez maior: a gamearte.

Não existe um consenso entre pesquisadores sobre a definição de gamearte, embora possamos começar a delinear aspectos que se apresentam como definidores partindo dos jogos em si. A exemplo, entendemos que a obra de gamearte “consiste-se de um *game* que apresenta aspectos questionadores e reflexivos acerca da sociedade e dos próprios games através das análises e exames das leis que definem o universo *in e outgame*” (MENDONÇA, 2014, p.63) e, expandindo:

[...] objetos artísticos autorais que proporcionam uma experiência eletrônica interativa de natureza crítica e lúdica, fazendo uso das mecânicas de um *game* para confrontar o interator com suas próprias relações com o meio para, então, interpretar-se. (MENDONÇA, 2022, p.41).

A partir de uma pesquisa de base exploratória, a fim de identificar jogos que apresentem aspectos que se aproximam dos pressupostos da gamearte, que serão melhor tratados adiante, chegamos a *The Stanley Parable*. Trata-se de um jogo de ficção interativa e *walking simulator*, escrito e desenvolvido por Davey Wreden e William Pugh, no contexto das atividades do estúdio de desenvolvimento *Galactic Cafe*. Lançado em 2011, *The Stanley Parable* é talvez um dos jogos mais subversivos em narrativa, controle e questionamentos acerca do papel do jogador, do narrador e do próprio jogo em uma história interativa.



Figura 1. Imagem do jogo *The Stanley Parable*. Fonte: Elaboração dos autores, 2023.

Em *The Stanley Parable*, o jogador guia o personagem silencioso, identificado como “Stanley”, através das diversas dependências de um escritório vazio. A história do jogo começa quando Stanley, o zeloso funcionário de uma empresa cujo propósito não é esclarecido, observa que, após o seu computador de trabalho parar de funcionar, todos os seus colegas sumiram do escritório sem vestígio algum. Confuso, Stanley (controlado em primeira pessoa pelo jogador) resolve explorar o escritório em busca de pistas e esclarecimentos. Ao longo do jogo, Stanley é acompanhado pela voz de um narrador que descreve suas ações, faz comentários e aponta caminhos e escolhas. A voz do narrador, onipresente, tenta guiar as ações do usuário dizendo o que Stanley deve fazer a seguir, como entrar em determinada porta ou virar em direção a determinada antessala ou corredor.

Cabe ao jogador obedecer ou não esses direcionamentos. As decisões tomadas são recebidas pelo narrador muitas vezes com ironia e humor. O narrador reconhece a falta de livre arbítrio de Stanley (ou do jogador) na narrativa, questionando as escolhas do usuário diretamente quando é desobedecido. As escolhas feitas pelo usuário para o personagem, estando elas atreladas ou não ao que diz (ou sugere) o narrador, são incorporadas à história. E, dependendo delas, chega-se a diferentes finais até que o jogo reinicie e recomece da cena inicial, o que mostra sua dimensão recursiva.

The Stanley Parable não possui um objetivo e brinca com a própria ideia de jogo, questionando até mesmo o seu desenvolvimento, as emoções do usuário e a possível confusão do jogador com a narrativa. Apesar de não ser considerado um jogo de horror, *The Stanley Parable* é bem-sucedido em causar confusão e ansiedade no jogador por confrontá-lo constantemente com suas escolhas e realizar questionamentos acerca da liberdade do jogador dentro daquele universo, além de trazer à tona perguntas sobre a própria existência humana. Ou seja, tanto o narrador quanto o próprio usuário têm clareza que o que está acontecendo é a imersão em um jogo, e esta percepção é explorada do ponto de vista metadiscursivo. Como apreende Murray:

Quando entramos num mundo ficcional, fazemos mais do que apenas “suspender” uma faculdade crítica: também exercemos uma faculdade criativa. Não suspendemos nossas dúvidas quanto criamos ativamente uma crença. Por causa do nosso desejo de vivenciar a imersão, concentramos nossa atenção no mundo que nos envolve e usamos nossa inteligência mais para reforçar do que para questionar a veracidade da experiência. (MURRAY, 2003, p.111, grifo do autor).

Disso, pode-se afirmar que a “imersão não está ligada diretamente à liberdade dada dentro do ambiente, mas justo o contrário: são os limites impostos que permitem a sensação imersiva” (MENDONÇA, 2022, p.92). No caso de *The Stanley Parable*, esse “jogo” entre a realidade criada *in-game* e a percepção do jogador *out-game* promovem a intenção do *gameplay* em si, onde o jogador percebe seu poder e, dessa forma, manipula a narrativa.

A fim de estabelecer um recorte para a presente pesquisa, destacamos o referido jogo como objeto central desta análise, que busca apresentar suas características, e de que forma elas enquadram o jogo como um exemplo de gamearte. Do ponto de vista metodológico, a análise se aproxima da pesquisa de caso, entendida como uma “estratégia de pesquisa abrangente” (YIN, 2001), tendo em vista que o referido método também propõe uma “investigação empírica que investiga um fenômeno contemporâneo dentro do seu contexto da vida real, especialmente quando os limites entre o fenômeno e o contexto não estão claramente definidos” (YIN, 2001, p. 32). Assim, a partir da nossa experiência com o jogo *The Stanley Parable*, exploramos o conceito de gamearte, levando em conta seus pressupostos, elaborados por autores e teóricos que pesquisam jogos, tendo em vista dois parâmetros de análise, a se saber: o *gameplay* e o papel do narrador. Assim, apontamos e discutimos aspectos característicos desses elementos do jogo *The Stanley Parable*, possibilitando a sua aproximação com a área de estudo da gamearte.

Gamearte

A história da Gamearte tem suas raízes no lançamento do jogo *Doom* (1993), que se tornou um marco no gênero FPS (*First Person Shooter* – Tiro em primeira pessoa) e um dos jogos mais populares de sua época. *Doom* trouxe uma verdadeira revolução para a indústria de jogos ao disponibilizar, juntamente com o próprio jogo, um software que permitia modificações no jogo e arquivos (conhecidos como WADs) contendo fases, efeitos sonoros e música. Essa abordagem inovadora permitiu que milhares de jogadores pudessem criar suas próprias fases personalizadas e, um mês após o lançamento do jogo oficial, uma interface de criação de jogos nos moldes do original já havia sido criada.

A disponibilização de um *software* aberto para a criação de conteúdo não apenas ampliou a jogabilidade infinita, como também abriu portas para a exploração de novas possibilidades de desenvolvimento de narrativas por parte de usuários que não possuíam conhecimentos prévios em programação.

Essa ferramenta, originalmente concebida como uma forma de permitir que os jogadores continuassem a jogar indefinidamente, teve um impacto significativo ao possibilitar que uma comunidade de jogadores desenvolvesse seus próprios mundos virtuais. Como explicam Saul e Stuckey (2007), este ambiente aberto e acessível abriu novas oportunidades para a expressão artística e criativa, alcançando um público mais amplo e democratizando o processo de criação de jogos:

Mais do que isso, *Doom* disponibilizou ferramentas para criar espaços tridimensionais – mundos virtuais – nas mãos de todos. Claro, não era fácil, mas você não precisava mais ser um programador ou ter um computador de alto nível para fazer seu próprio mundo virtual ou mudar a narrativa de seu jogo favorito (SAUL; STUCKEY, 2007, p.2, tradução nossa).

A partir desse momento, a gamearte tem continuado a adquirir significativa proeminência como uma área de estudo de destaque, obtendo reconhecimento acadêmico e ganhando popularidade devido à sua acessibilidade e facilidade de produção. A gamearte se distingue consideravelmente das formas de arte convencionais e se destaca pela sua independência em relação à necessidade de galerias, museus ou espaços dedicados à arte para sua existência e obtenção de credibilidade. A gamearte existe em seu próprio contexto e realidade, geralmente impulsionada por fãs do próprio gênero de jogos eletrônicos (SAUL; STUCKEY, 2007, p.3). Apesar de não haver um claro consenso sobre o que é a

gamearte, pesquisadores da área, há algum tempo, buscam oferecer uma delimitação do gênero. A autora Silvia Laurentiz (2008) define gamearte por sua natureza artística e possivelmente questionadora:

E o que se espera de um game de arte? Acreditamos que ele deva vir a quebrar regras, subverter padrões, ter um papel questionador frente a propositivas, experimentar novas sensibilidades, lançar novas hipóteses, sensações, propor outras relações, interferir, re-editar e criticar o seu próprio modelo criativo, enfim, que trate de uma reflexão estética e flagre esta sua condição, exercendo sua natureza artística. (LAURENTIZ, 2008, n.p.).

No artigo *Yes, But Is It a Game?* (2004), o pesquisador Nic Kelman propõe um manifesto intitulado *Video Game Arts Manifest*, no qual defende a criação de uma nova categoria de jogos que ultrapasse os limites do entretenimento. De maneira irônica, ele sugere que um jogo só poderá ser chamado de gamearte quando for capaz de nos fazer chorar (LAURENTIZ, 2008). Além disso, Kelman destaca as diferenças e distanciamentos existentes entre os jogos e a gamearte:

1. a interatividade e o potencial de se conectar com sua audiência é possivelmente mais profunda do que qualquer forma de arte já estabelecida; 2. elementos da estória e a interação tornam-se um elo emocional muito forte no envolvimento dos games; 3. clama por visuais únicos e originais que independam de estilos já estabelecidos, como, graffitis, animes e HQs. 4. solicita maturidade nos temas, já que games não são apenas para crianças; 5. os custos de um game artístico deveriam ser aceitos da mesma maneira que os custos de um filme. (KELMAN, 2004 *apud* LAURENTIZ, 2008).

É possível observar que Kelman sustenta a perspectiva de que a gamearte deve ser caracterizada pela profundidade, originalidade e maturidade, afastando-se completamente dos elementos mercadológicos e entretenimento que podem estar presentes em outros tipos de jogos. Ele ressalta a importância do aspecto singular que, em sua opinião, deve estar sempre presente em uma obra de gamearte. A pesquisadora de gamearte Anelise Witt (2013) também compartilha a visão de que esse gênero deve oferecer experiências que o distingam dos jogos comerciais:

Mas o que faz um jogo na arte ser diferente de um jogo comercial? A resposta a essa pergunta talvez possa ser a mesma de quando a arte ainda era belas artes. Os jogos ou games artísticos partilham do mesmo interesse da arte, de ser nada mais do que arte. Os games enquanto arte buscam muito mais o “agradar desinteressado”, pois é o prazer de jogar que convida ao jogo, e não a promessa de ser um vencedor, ou a eterna batalha entre o bem e o mal. Não importa ganhar ou perder, os games artísticos querem o jogo da arte em seu próprio jogo. Há um diálogo/jogo triplo: o diálogo com a interface, diálogo com o game em si; e, o diálogo da arte. (WITT, 2013, p.29).

Ao fugir do aspecto mercadológico ou de entretenimento, os pesquisadores Shiralee Saul e Helen Stuckey (2007) oferecem uma lista de elementos que definem gamearte baseados em intenção e efeito:

1. Um trabalho que examina os elementos formais dos jogos como, por exemplo, o gameplay, a iconografia, a estética dos pixels; 2. Um trabalho que reposiciona atividades artísticas tradicionais em novos espaços de jogos/mundos virtuais 3. Um trabalho que gera novas situações criativas, instrumentos, e contextos de tecnologias de jogos 4. Um trabalho que examina a sociedade e as ansiedades da sociedade sobre jogos (SAUL & STUCKEY, 2007, p.4, tradução nossa).

Nesse sentido, a contribuição de Saul e Stuckey (2007) revela-se crucial para estabelecer uma delimitação mais precisa do gênero, ao abordar o posicionamento dos jogos de gamearte na sociedade,

suas narrativas e sua natureza indagadora. Com base em todas as considerações acima sobre a gamearte, podemos afirmar que esse gênero possibilita uma transcendência e subversão das experiências do jogador para além das narrativas e mecânicas tradicionais, permitindo criações com potencial quase ilimitado de questionamento, que escapam das lógicas de mercado ou da possível aceitação pelo público que costumam ser características das mídias tradicionais (TORQUATO, 2022, p.457). Conforme teoriza Mendonça (2014):

[...] o objeto de gamearte não é apenas um rompimento com o game feito pela indústria e que objetiva o entretenimento: ele deve apresentar crítica e posicionamento questionador sobre a formatação do game comercial. Tem-se então que, para se “obter” o objeto de gamearte, a simples modificação de um game não seria o bastante. Um posicionamento poético e reflexivo se faz necessário para que o jogo eletrônico torne-se arte. (MENDONÇA, 2014, p.63).

Desse atramado conceitual, é possível que – de forma equivocada e, quiçá, ingênua – se atrele como sinônimos os conceitos de gamearte e *indie game*. Existe uma armadilha contextual aqui que, por si só, já desmistifica tal confusão: tal qual um *indie game* pode assumir o status de gamearte, um gamearte pode ser desenvolvido como um *indie game*. Nessa afirmação, o verbo “pode” é taxativo ao determinar possibilidade, não obrigatoriedade, uma vez que o desenvolvimento estrutural do game pouco tem em relação com a formatação poética de uma obra.

Ora, tomemos como exemplo o *indie game Counterattack* (Relative Games, 2016), um *shoot ‘em up* (MENDONÇA, 2014, p.36): ele se encaixa dentro dos parâmetros basais do conceito de gamearte ou este é definido diretamente como um *game* com objetivo aquém da função poética, expressiva, autoral e filosófica? Por outro lado, *Killer7* (CAPCOM, 2005), um *triple A* criado nos corredores de uma das maiores empresas do ramo de jogos eletrônicos do mundo, pode muito bem ser considerado uma obra de gamearte tanto pelo experimentalismo de seus desenvolvedores sobre controles quanto por sua estrutura narrativa e mesmo estética (REED, 2008).

Disso – e sem objetivar delongar por demais na discussão para enfatizar o foco do artigo em si – extrai-se a afirmativa: o status de um *game* como obra de gamearte independe de “por quem” este é desenvolvido, mas sim de “por que” é criado. Aqui, é importante retomar as bases conceituais para, de uma vez, definir aos olhos do leitor o que torna um *game* arte: não há defasagem conceitual, mas sim um acúmulo construtivo onde todas as definições contribuem e potencializam a compreensão do que torna um jogo eletrônico um gamearte. Dadas as premissas-chave – expressão artística, reflexão *in/outgame*, subversão estrutural e intenção poética – expressas pelos diversos autores citados anteriormente dentro de uma estrutura lúdica virtual, têm-se um objeto de gamearte.

The Stanley Parable

Partindo dos pressupostos definidos por Saul e Helen Stuckey (2007) para uma melhor compreensão e definição da gamearte, destacamos: “1. Um trabalho que examina os elementos formais dos jogos como, por exemplo, o *gameplay*, a iconografia, a estética dos pixels;” (SAUL & STUCKEY, 2007, p. 4). Em *The Stanley Parable* há um caráter experimental no tocante à questão do *gameplay*, especialmente percebida quando identificamos uma subversão da linearidade da narrativa em seu sentido tradicional por meio da agência do jogador (REGUEIRO, 2015). A história nunca chega à sua conclusão, recomeçando indefinidamente – aspecto inerente a uma dimensão recursiva – prendendo e libertando o jogador a cada caminho. A construção dada aqui é fruto das relações estéticas entre *game* e jogador, onde o último é responsável por manter a dinâmica retroalimentadora do primeiro ao recomeçar a experiência, munido de sua experiência prévia *in-game*.



Figura 2. Imagem do escritório vazio, no início de *The Stanley Parable*. Fonte: Elaboração dos autores, 2023.

Existe aqui um pressuposto gamæstético (MENDONÇA, 2022, *passim*) – desenvolvimento narrativo gerado de forma mútua e reflexiva. Contribuindo com a noção de percepção, podemos apontar a construção teórica dada por Mendonça, onde “gamæstética define-se então como o estudo sobre a percepção e experiência de fruir um game, gamearte e/ou seus elementos, relatando seus reflexos e/ou efeitos sobre o jogador” (*ibidem*, p.99).

Observamos aqui que, no caso de *The Stanley Parable*, a relação entre o jogador e narrador é processada para, diretamente, afetar a forma como o primeiro reage à elementos da narrativa. O embate entre essas duas entidades – jogador interator e narrador onisciente – se dá por uma disputa de poder e controle sobre a narrativa. O conceito de certo ou errado são esvaziados pela natureza exploratória da experiência estética do jogar e, embora em determinados momentos possamos notar o narrador como antagonista, a bem da verdade ele nada mais é que um potencializador da criatividade do jogador. Ele atua como um catalisador, promovendo questionamentos à ação do jogador que perpassam os limites dados pela programação e invadem seus sentidos, “empurrando-o” adiante. Podemos afirmar, então, que o caráter metarreflexivo assumido pelo narrador expande para além da função nominal – de narrar – e avança em direção ao desenvolvimento de uma experiência própria ao jogador. O narrador em *The Stanley Parable* é uma entidade que não apenas adiciona complexidade à experiência estética do jogar, mas é portador de uma presença (quicá onipresença) complexa em si – com diversas camadas funcionais.

A presença do narrador onisciente é fundamental para a construção de narrativas e questionamentos acerca do controle do jogo em *The Stanley Parable*. O papel do narrador vem há muito sendo estudado na literatura e cinema, mas a presença do narrador em jogos eletrônicos conta com o fator da interatividade, diferindo-se de outras mídias. De acordo com Curie Roe e Alex Mitchell:

As mecânicas de jogo controlam o que qualquer agente, especialmente o jogador, pode ou não pode fazer no mundo do jogo, determinando assim o que o jogador irá experimentar. Dessa forma, os videogames adicionam uma dimensão adicional de complexidade ao conceito de “narrador”. (...) Vale a pena considerar como os vários aspectos do Narrador do Jogo se relacionam com as conceitualizações do “narrador” em outras mídias. (...) Isso sugere a existência de um componente adicional dentro do Narrador do Jogo, o das mecânicas de jogo, que é responsável pelo modo interativo (gameplay). (ROE; MITCHELL, 2019, p.3, tradução nossa).

Em muitos momentos existe uma clara tensão entre o narrador e as ações tomadas por Stanley, que em diversas vezes assume ares de uma oposição (REGUEIRO, 2015). O jogador pode levar Stanley por caminhos que ignoram as dicas e orientações do narrador, o que mostra que o universo do jogo não se restringe apenas ao que é indicado pela voz narrativa, mas se expande para além das ações circunscritas pelos caminhos que ela aponta. Por conta disso, temos uma noção, que persiste, de que o jogador apresenta uma limitada forma de livre arbítrio dentro do jogo, que possui mais de 20 finais diferentes (GALACTIC CAFE, 2013). Entretanto, essas conclusões representam meramente impasses que impedem o progresso do personagem, forçando-o a retornar ao ponto de partida.

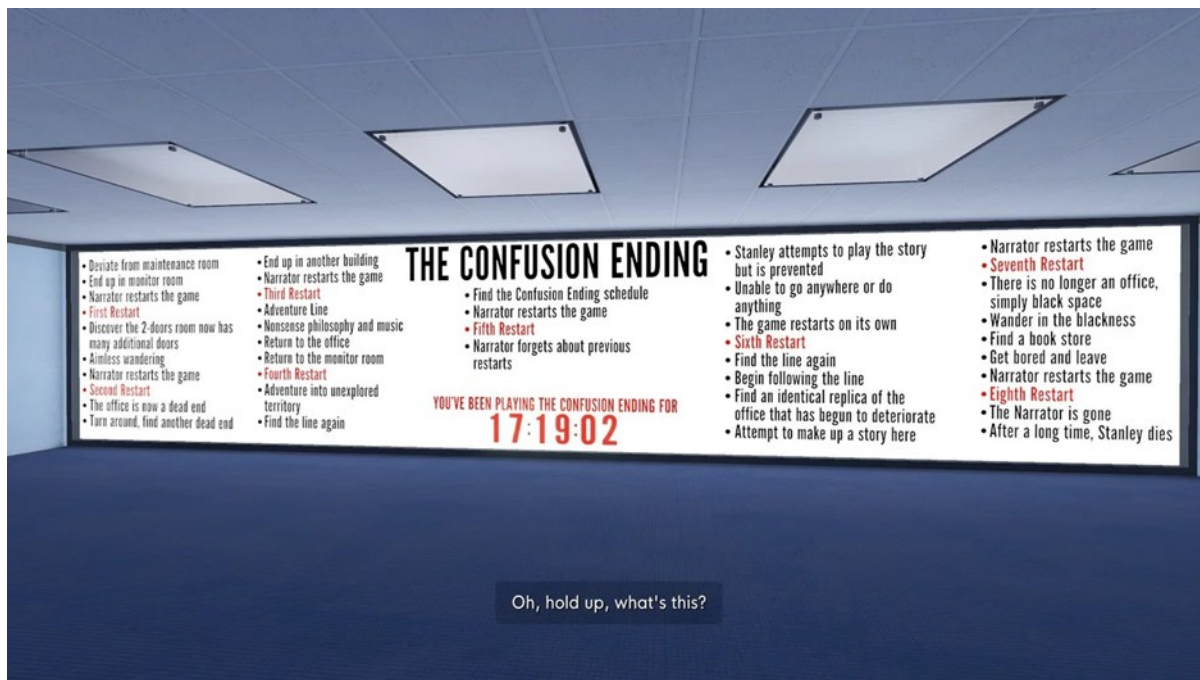


Figura 3. “Confusion Ending”, um dos finais em *The Stanley Parable*. Fonte: Elaboração dos autores, 2023.

A premissa do jogo, na qual um funcionário se depara com um escritório vazio, estabelece uma questão intrínseca, um enigma que motiva o jogador a avançar devido à pergunta inquietante que surge: o que aconteceu? Considerando que a estrutura do jogo é cíclica e labiríntica, o jogador sente, em certa medida, a necessidade de se apoiar na voz narrativa que o orienta; no entanto, essa relação é construída de forma dúbia, uma vez que é o próprio narrador quem faz comentários jocosos sobre a inteligência do personagem e lança observações carregadas de uma perspicácia mordaz e sarcástica. A situação, que se aproxima da ordem do absurdo, cria uma atmosfera kafkiana, em que o fio de vulnerabilidade do personagem se acentua num crescendo similar ao que se encontra em algumas obras do autor tcheco, como *A Metamorfose* (1915) e *O Processo* (1925). Além disso, o narrador em *The Stanley Parable* trata-se de um narrador não-confiável, já que cabe ao jogador, no decorrer da narrativa, avaliar se suas intenções são boas ou não. De acordo com Roe e Mitchell:

O narrador oscila entre se referir ao personagem jogável como “Stanley” e diretamente ao jogador como “você”, dando instruções diretas ao jogador no tempo passado, mesmo que o jogador ainda não tenha realizado aquela ação específica. A narrativa em segunda pessoa em um meio interativo como um jogo sugere, portanto, a falta de confiabilidade ou falta de confiança do narrador. (ROE; MITCHELL, p.4, 2019, tradução nossa).

Outro aspecto importante em *The Stanley Parable* é a metacomunicação. O narrador sabe que Stanley (ou o jogador) estão em um jogo, aludindo diversas vezes a termos ou mecânicas presentes apenas dentro do jogo, como a capacidade de recomeçar (*restart*) ou do personagem não ter alguns comandos

interativos (pular, falar, tocar etc.). Ou seja, a dimensão *in game* é explicitada e a própria experiência de jogo vem à tona de forma cognoscível.

Desse modo, ocorre a quebra da quarta parede, fazendo com que a realidade do jogo se torne uma questão aberta e explorada ao longo de sua progressão, uma vez que o próprio narrador aponta aspectos da linguagem videolúdica (REGUEIRO, 2015). Sobre este ponto, Laksmey Regueiro (2015) aponta que “trata-se, portanto, de uma revisão crítica e irônica dos videogames, seu desenvolvimento e o papel dos próprios jogadores” (REGUEIRO, 2015, p.72). Assim, temos uma perspectiva em que *The Stanley Parable* acaba se definindo como um metajogo, ou, de acordo com Roe e Mitchell (2019), como um jogo ludo-literário (ROE; MITCHELL, 2019, p.4).

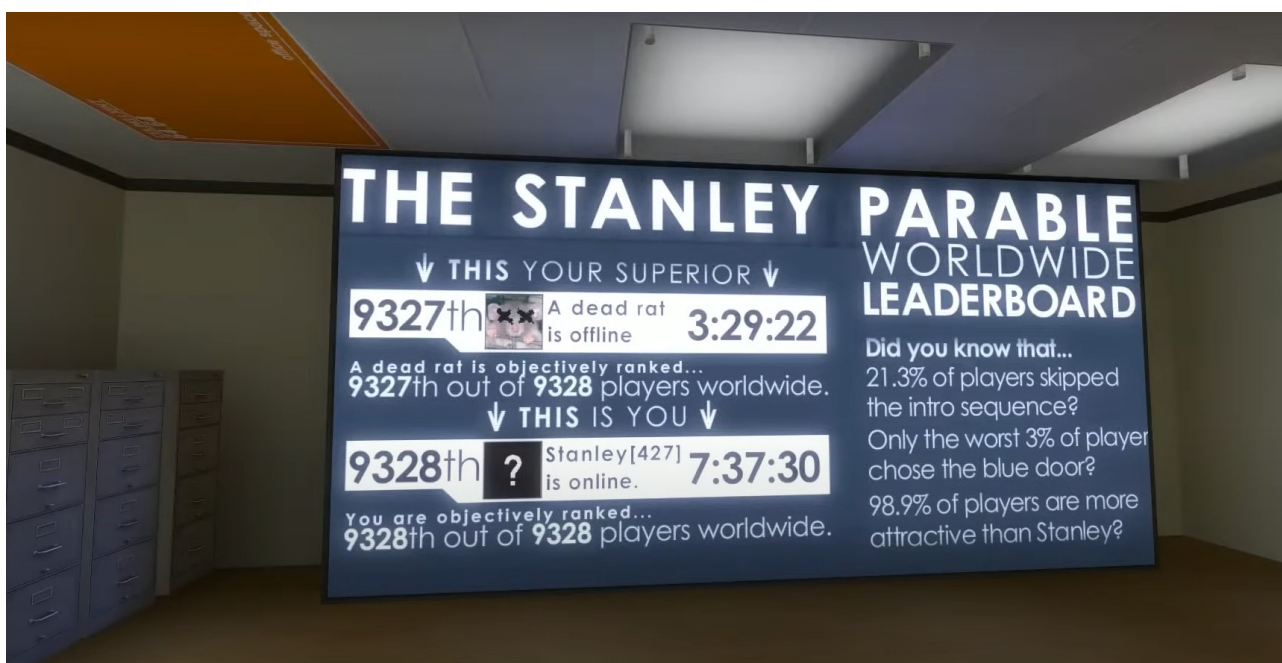


Figura 4. Cena do jogo *The Stanley Parable* que mostra o seu caráter metadiscursivo ao reconhecer a presença do jogador no mundo sintético do jogo. Fonte: Elaboração dos autores, 2024.

Embora essa questão metalinguística torne o jogador ciente do seu papel no jogo, não se perde o seu grau de imersão no Círculo Mágico. A Teoria do Círculo Mágico foi proposta por Johan Huizinga, em sua obra *Homo Ludens* (1971), e traz uma discussão fundamental sobre a indissociabilidade entre os jogos e a cultura. Para o autor, os jogos criam um outro tempo e um outro espaço para além do que se identifica no dia a dia, assim, “dentro do círculo do jogo, as leis e costumes da vida quotidiana perdem validade” (HUIZINGA, 1971, p.13), e, do mesmo modo, dentro do universo do jogo entende-se que regras específicas são estabelecidas por meio de uma determinada ordem que se cria. Huizinga explica que “reina dentro do domínio do jogo uma ordem específica e absoluta. E aqui chegamos a sua outra característica, mais positiva ainda: ele cria ordem e é ordem” (HUIZINGA, 1971, p.11).

Adentrar no Círculo Mágico implica em ingressar no território criado e preservado pelo jogo, constituindo o local de imersão plena na experiência ludológica. Assim, conforme Huizinga, “as habituais diferenças de categoria entre os homens são temporariamente abolidas” (HUIZINGA, 1971, p.59). Em *The Stanley Parable*, as intervenções metalinguísticas não rompem a imersão no Círculo Mágico, pois o questionamento da própria natureza do jogo, o suposto livre-arbítrio do jogador e a reflexão sobre a linguagem que permeia a narrativa central são elementos intrínsecos. O envolvimento do jogador não se dissipa diante do metadiscurso do narrador, mas, ao contrário, intensifica-se consideravelmente, contribuindo até mesmo para aumentar os níveis de tensão à medida que a aventura se desenrola. Como explicam os pesquisadores Roe e Mitchell:

The Stanley Parable é comparável aos conceitos literários tradicionais de narração não confiável porque há um narrador claro e explícito presente no jogo. Considerando o modo adicional de interatividade nos videogames e sua independência da necessidade de um narrador personificado, postulamos que o modo interativo (gameplay) forneceria ao designer do jogo um número ainda maior de técnicas para alcançar a falta de confiabilidade. Isso pode ser observado de fato em The Stanley Parable. O jogador tecnicamente tem a capacidade de desobedecer às instruções dadas no tempo passado, mas o narrador fica cada vez mais chateado quanto mais o jogador tenta se desviar dessas direções. O jogo se torna uma exploração de escolha, exceto que na verdade não há escolha. (ROE; MITCHELL, 2019, p.4, tradução nossa).

Percebe-se que, mesmo sendo apresentada a caracterização que aponta para um “narrador não confiável” e um “jogo se torna uma exploração de escolha, exceto que na verdade não há escolha” (ROE; MITCHELL, 2019, p.4, tradução nossa), aspectos estes que deveriam desestimular o jogador, provocando uma instabilidade na sua permanência nos “limites espaço-temporais” (BASTOS; FARBIARZ, 2022, p.12) que formam o Círculo Mágico, isso não acontece. Em contrapartida, nota-se uma escalada da tensão que potencializa a experiência do jogo. Embora Huizinga tenha estabelecido a discussão sobre o Círculo Mágico no início do século XX, o conceito atesta sua relevância à medida que é revisitado e atualizado.

Um exemplo que pode ser mencionado está no trabalho de Bastos e Farbiarz (2022), que repensam o conceito a partir dos *Amiibo*, lançados pela Nintendo em 2014. Os *Amiibo* são brinquedos de personagens de games da empresa Nintendo, que interagem com os consoles da marca. Quando essa interação acontece – por exemplo, por meio do escaneamento dos bonecos dentro do jogo – recursos são liberados, por exemplo, “algum bônus de jogabilidade é desbloqueado em um game específico, como uma roupa diferenciada para um personagem” (BASTOS; FARBIARZ, 2022, p.16), ampliando, desse modo, o potencial e as possibilidades de jogabilidade e provocando uma expansão do Círculo Mágico (BASTOS; FARBIARZ, 2022, p.16). Assim, é possível compreender a importância do conceito de Huizinga na contemporaneidade, atualizado em discussões sobre jogos digitais e as permeações culturais que eles desencadeiam nos tempos atuais.

Em *The Stanley Parable*, a presença do caráter metadiscursivo, que transforma o próprio desdobramento do jogo em uma questão e um elemento intrínseco, leva-nos a refletir criticamente sobre o contexto da produção e a dinâmica dos jogos na contemporaneidade. Esse aspecto vai ao encontro de um dos pressupostos da gamearte defendidos por Saul e Helen Stuckey, quando afirmam que a gamearte deve ser “Um trabalho que examina a sociedade e as ansiedades da sociedade sobre jogos” (SAUL & STUCKEY, 2007, p.4, tradução nossa). Trazer de forma irônica um impasse sobre a liberdade de escolha do jogador é questionar a interatividade dentro de um contexto mais amplo da produção de jogos, e, portanto, abre o leque de uma discussão sobre a linguagem e de que modo ela se estrutura levando em conta questões que se desvelam *out game*.

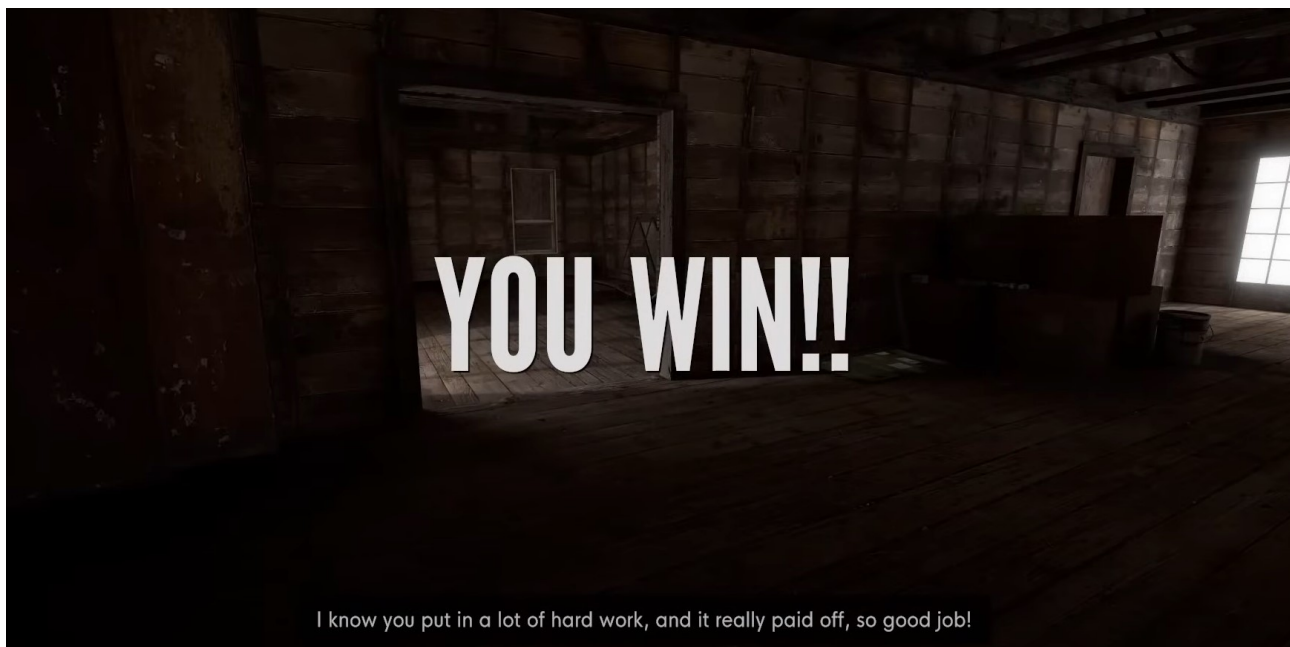


Figura 5. Cena do jogo *The Stanley Parable*, ironizando uma possível “vitória” do jogador após seu “trabalho duro” em um dos finais disponíveis. Fonte: Elaboração dos autores, 2024.

Nesse sentido, *The Stanley Parable* atua como um espelho que reflete a ansiedade que permeia a comunidade de desenvolvedores e jogadores em relação a questões fundamentais, como a interatividade, a linearidade narrativa e os elementos diegéticos e extradiégéticos que provocam o choque entre a realidade e o universo do jogo. Essa experiência resulta em sentimentos ora desconfortáveis, ora confusos, mas frequentemente ambíguos, levando-nos a questionar a própria estrutura de *The Stanley Parable*, dos jogos de uma maneira mais ampla e, ainda, da própria percepção do jogador sobre sua liberdade e consciência vivencial.

Considerações finais

Ao apontar os pressupostos definidos pelos autores mencionados neste artigo, que consideram o campo de estudos da gamearte como uma forma de enquadrar os jogos eletrônicos no âmbito da criação artística, procedemos à análise do jogo *The Stanley Parable* com base em dois de seus parâmetros: o gameplay e a presença do narrador, situando-os nesse contexto específico. Existem diversos pontos de convergência que atravessam o desenvolvimento do jogo e que levantam questões sobre os anseios contemporâneos como: livre arbítrio, consciência, existências e vivências, através do seu caráter metalinguístico. Ao nos colocarmos em uma posição consciente de “saber que estamos dentro de um jogo enquanto jogamos”, desenvolvemos uma reflexão crítica sobre nossa própria participação e envolvimento no contexto lúdico. *The Stanley Parable* possui uma abordagem propositiva do gameplay, elemento característico formal dos jogos, com a presença de um narrador não confiável que rompe a quarta parede e se apresenta em uma relação dúbia com o jogador. Esses pontos são essenciais à gamearte e, também, definidores do que podemos entender como um produto dessa área de estudos. Portanto, com esses rastros e indícios, provenientes desta investigação, podemos alocar a experiência de jogar *The Stanley Parable*, bem como os aspectos conceituais, técnicos e poéticos do jogo em consonância com esse campo de estudo.

A elaboração deste trabalho está contextualizada dentro das atividades do Grupo de Pesquisa Criação e Ciberarte (PPGACV/FAV/UFG) e tem desdobramentos que implicam na análise de outros jogos à luz dos estudos sobre gamearte. Em um sentido amplo, a pesquisa sobre jogos é relevante dado o grau de experimentação e maturidade cada vez maior que eles assumem, principalmente se tomarmos como exemplo *The Stanley Parable*, foco deste estudo. Assim, sendo pertinente trazer o escrutínio em torno da sua criação como uma forma de fundamentar, no meio acadêmico da pós-graduação, a

criação de jogos como produtos de pesquisa, tendo em vista as propostas da linha de pesquisa Poéticas Artísticas e Processos de Criação. Salientamos também que a elaboração deste trabalho só foi possível graças ao apoio da CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior) e da FAPEG (Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Goiás).

Referências

- BASTOS, Lucas Lopes Albuquerque; FARBIARZ, Alexandre. A prática de jogos digitais e a expansão do círculo mágico no contexto da Mídiação. *Revista de Estudos Universitários – REU*, Sorocaba, SP, v. 48, p. 1-26, 2022. DOI: 10.22484/2177-5788.2022v48id4933. Disponível em: <https://periodicos.uniso.br/reu/article/view/4933>. Acesso em: 18 mai. 2024.
- CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Editora Vozes Limitada, 2017.
- CASTRONOVA, Edward. *Synthetic worlds: The business and culture of online games*. University of Chicago press, 2008.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Editora da Universidade de S. Paulo, Editora Perspectiva, 1971.
- KELMAN, Nic. Yes, but is it a game?. *Gamers: Writers, artists & programmers on the pleasures of pixels*, p. 225-238, 2004.
- LAURENTIZ, Silvia. *Game art*. Artigo publicado em: <http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/tiki-index.php>, 2008. Acesso em: 20 mai. 2021.
- MENDONÇA, B. A. *Do game à arte: processo criativo em gamearte*, 2014. 171 f. Dissertação (Mestrado em Arte e Cultura Visual) - Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2014. Disponível em: <https://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tede/3833>. Acesso em: 3 jul. 2021.
- _____. *Gamæstética: reflexões sobre games, arte, estética e processos criativos*. 2022. 258 f. Tese (Doutorado em Arte e Cultura Visual) – Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2022. Disponível em: <https://repositorio.bc.ufg.br/tede/items/8c0d629e-b06a-4508-b921-23e8fd9f5dee>. Acesso em: 22 mar. 2023.
- MURRAY, Janet H. *Hamlet no Holodeck*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.
- PESQUISA GAME BRASIL. *Pesquisa Game Brasil: Edição Gratuita 2024*. São Paulo, 2024. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/edicao-gratuita/>. Acesso em: 17 mai. 2024.
- REED, Kristan. *Killer7*. Eurogamer, abr. 2008. Disponível em: <https://www.eurogamer.net/r-killer7-gc>. Acesso em: 12 out. 2022.
- REGUEIRO, Laksmy Irigoyen. Metajogo e subversão da narrativa tradicional em The Stanley parable. *Texto Digital*, Florianópolis, v. 11, n. 2, p. 71-90, 2015. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/view/1807-9288.2015v11n2p71>. Acesso em: 20 mai. 2023.
- ROE, Curie; MITCHELL, Alex. "Is This Really Happening?": Game Mechanics as Unreliable Narrator. In: DiGRA Conference. 2019.
- SAUL, Shiralee; STUCKEY, Helen. Art is DOOMed: The Spawning of Game Art, in GIBSON, Bruno M. R. *SwanQuake: The User Manual*. New Hampshire: Liquid Press /i-DAT, 2007.

TORQUATO, Ana Laura. A Arte do Horror: Conexões Entre O Horror Psicológico e a Gamearte. In: *Anais do IX Simpósio Internacional de Inovação em Mídias Interativas*, 2022. Disponível em: <https://zenodo.org/record/7602577>. Acesso em: 27 mai. 2023.

WITT, Anelise Vieira dos Santos *et al.* *Gamearte: subversão e diversão na arte contemporânea*. 2013.

YIN, R. K. *Estudo de caso: planejamento e métodos*. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2001.

JOGOS ELETRÔNICOS (GAMES)

COUNTERATTACK. EUA: Relative Software, 2016. 1 jogo eletrônico.

DOOM. EUA: iD Software, 1993. 1 jogo eletrônico.

KILLER7. Japão: CAPCOM, 2005. 1 jogo eletrônico.

THE STANLEY PARABLE. EUA: Galactic Cafe, 2013. 1 jogo eletrônico.