

## TEMÁTICA LIVRE

Intertextualidade Procedimental:  
intertextualidade das regras e mecânicas  
em jogos digitais<sup>1</sup>

Procedural Intertextuality: intertextuality  
of rules and mechanics in digital games

Edição v. 42  
número 3 / 2023

Contracampo e-ISSN 2238-2577  
Niterói (RJ), 42(3)  
set/2023-dez/2023

A Revista Contracampo é uma revista eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense e tem como objetivo contribuir para a reflexão crítica em torno do campo midiático, atuando como espaço de circulação da pesquisa e do pensamento acadêmico.

### FLÁVIA GARCIA DE CARVALHO

Fundação Oswaldo Cruz (Fiocruz) – Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil.  
E-mail: flaviagc78@gmail.com.  
ORCID: 000-0003-1594-6088.

### MARCELO SIMÃO DE VASCONCELLOS

Fundação Oswaldo Cruz (Fiocruz) – Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil.  
E-mail: marcelodevasconcellos@gmail.com.  
ORCID: 0000-0002-2915-747X.

### INESITA SOARES DE ARAUJO

Fundação Oswaldo Cruz (Fiocruz) – Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil.  
E-mail: inesitaaraujo@gmail.com.  
ORCID: 0000-0001-6927-5430.

<sup>1</sup> Uma primeira proposta do uso do conceito de intertextualidade procedimental foi publicada pelos autores no capítulo de livro "Interproceduralidade: intertextualidade das regras e mecânicas em jogos digitais", do livro Contemporary Research on Intertextuality in Video Games, publicado pela IGI Global em 2016.

## Resumo

Intertextualidade é um conceito importante para o estudo das mídias, porém, ao revisar a literatura entrecruzando jogos e intertextualidade, observamos que as análises raramente incluem como texto os seus elementos mais específicos: regras e mecânicas. Combinamos a intertextualidade com o conceito de retórica procedimental, propondo o termo intertextualidade procedimental para esse fim e apresentamos exemplos de como os diferentes tipos de intertextualidade (horizontal, vertical, manifesta e constitutiva) podem ser observados mais especificamente como diferentes tipos de intertextualidade procedimental e como este conceito pode favorecer uma nova dimensão de análise. Como resultado, percebemos a importância das regras e mecânicas na produção de sentidos, concluindo que a noção de intertextualidade procedimental tem um potencial relevante na análise de jogos.

### Palavras-chaves

Intertextualidade; Jogos digitais; Retórica procedimental; Estudos de jogos.

## Abstract

Intertextuality is an important concept for the media, however, when reviewing the literature intertwining games and intertextuality, we observed that analyzes rarely include as "text" its most specific elements: rules and mechanics. We combine intertextuality with the concept of procedural rhetoric, proposing the term procedural intertextuality for this purpose and present examples of how different types of intertextualities (horizontal, vertical, manifest and constitutive) can be observed specifically as different types of procedural intertextuality. As a result, we realized the importance of rules and mechanics in the production of meanings, concluding that the notion of procedural intertextuality has a relevant potential for game analysis.

### Keywords

Intertextuality; Digital games; Procedural rhetoric; Game studies.

## Introdução

O conceito de intertextualidade trata da incorporação de um elemento discursivo a outro, a presença implícita ou explícita de outros textos em um determinado texto. Dessa forma, um texto sempre seria formado por influências de outros textos, seja de forma explícita (através de citações, inclusões ou diálogos) ou de forma implícita, quando é possível ver no texto ideias provenientes de fontes anteriores. Esse conceito tem sido importante para se analisar diferentes produtos culturais e suas relações mútuas.

Por sua vez, jogos digitais podem ser considerados produtos culturais cada vez mais relevantes na sociedade contemporânea e a intertextualidade pode se constituir em um conceito importante para sua análise.

Com o aumento das capacidades computacionais, novos jogos digitais passam a ser capazes de armazenar mais dados, mostrar gráficos detalhados e executar simulações complexas. Referências a outras obras tornaram-se comuns à medida que os jogos digitais se inspiravam cada vez mais em franquias de filmes. O desejo dos jogadores por narrativas mais detalhadas encorajou os desenvolvedores de jogos a continuar esta tendência, promovendo uma rede contínua de referências de games com outras mídias. Logo, essa rede de remissões se formou no interior dos próprios jogos, onde um determinado jogo digital se referia de forma explícita ou implícita aos jogos anteriores. Assim, a intertextualidade em jogos pode ser uma forma de estudá-los, confirmando seu papel como artefatos culturais.

Entretanto, além dos elementos ficcionais, os jogos são feitos de regras e são codificados em procedimentos processados por um computador (JUUL, 2005). Essa dimensão sistêmica também deve ser considerada como matéria significativa, uma vez que produz sentidos por meio de processos e algoritmos. Além disso, os jogos frequentemente copiam e transformam as mecânicas e as regras de jogos anteriores. Dessa forma, é uma questão relevante entender se as regras e mecânicas sofrem tais efeitos comparáveis a uma cadeia intertextual e como pode ser possível analisar tais fenômenos como uma forma frutífera de complementar o estudo da intertextualidade em jogos.

Destacar as características mais específicas dos jogos para serem levadas em consideração em pesquisas acadêmicas tem sido uma preocupação constante no campo de pesquisas dos Estudos de Jogos desde antes do seu estabelecimento (FRAGOSO e AMARO, 2018). Ainda nos anos 1990, Aarseth (1997) tratou de textos e narrativas no ciberespaço em seu livro *Cybertext: perspectives on ergodic literature*, discutindo que o estudo das novas tecnologias da comunicação, que inclui os jogos digitais, não poderia se limitar às teorias hegemônicas das narrativas e do discurso. Esta foi a principal motivação para que Frasca (1999) propusesse a denominação de ludologia para a criação de uma nova disciplina especialmente dedicada aos estudos de jogos em geral, em oposição às possibilidades de estudos próprias da narratologia.

Poucos anos mais tarde, Aarseth seria uma figura central na consolidação do campo de estudos que, em vez de adotar o termo ludologia, passou a ser conhecido como Estudos de Jogos (ou originalmente *Game Studies*, em inglês). No seu editorial do primeiro número do periódico *Game Studies*, Aarseth (2001) volta a defender o estabelecimento dessa nova disciplina e a argumentar que os jogos são especiais demais para serem estudados somente segundo o aporte oferecido pelas disciplinas que tratavam de outras mídias, como a literatura ou o cinema. Pouco depois, Aarseth (2003) publica uma primeira discussão preocupada com abordagens metodológicas próprias para a análise de jogos, defendendo que, para um pesquisador da área, jogar é a mais importante forma de aquisição de conhecimento sobre um jogo, identificando três principais perspectivas de análise como sendo a jogabilidade, as regras do jogo e o cenário do jogo. Desde então, a análise de jogos vem sendo constantemente debatida entre a produção acadêmica no campo dos Estudos de Jogos.

O objetivo deste artigo é fazer uma contribuição para o campo, discutindo a intertextualidade das regras e mecânicas em jogos digitais e seus diferentes tipos. Para isso, apresentamos um panorama do conceito de intertextualidade e uma revisão da literatura entrecruzando jogos e intertextualidade,

propondo a seguir o uso do termo *intertextualidade procedimental*, que combina os conceitos de intertextualidade, cunhado por Kristeva (1986), e de retórica procedimental<sup>1</sup>, apresentado por Bogost (2007), para tratar especificamente da intertextualidade observada nas regras e nas mecânicas de jogo.

Em seguida, apresentamos possibilidades de aplicações de quatro diferentes tipos de intertextualidade procedimental, a saber: horizontal, vertical, manifesta e constitutiva. Os exemplos nos mostram a potencialidade que estudos empregando a intertextualidade procedimental, como uma perspectiva da intertextualidade nos jogos, podem trazer para a geração de questões de pesquisa. Por fim, defendemos a relevância de se explicitar que regras e mecânicas de jogo também devem ser consideradas como texto em estudos que tratam da intertextualidade em jogos.

## O conceito de intertextualidade

Combinando o dialogismo de Bakhtin com a semiologia de Saussure, Julia Kristeva cunhou o termo intertextualidade, afirmando que "(...) toda prática significativa é um campo de transposições de vários sistemas significantes (uma intertextualidade) (...)" (KRISTEVA, 1986, p. 111, tradução nossa).<sup>2</sup> As peças desse mosaico podem ser tidas como confirmação, mas também como contradição, citação ou ironia. Em todos os casos, a intertextualidade permite afirmar que um texto está historicamente situado em uma rede de outros textos, participando de cadeias de sentidos ao longo do tempo (FAIRCLOUGH, 2001).

Kristeva também identificou dimensões horizontais e verticais da intertextualidade. A primeira descreve o tipo de relações entre uma cadeia de textos no tempo, onde um determinado texto sobre um assunto específico é condicionado por outros anteriores e, ao mesmo tempo, influencia os textos que o seguem. A segunda é a relação entre um determinado texto e outros textos em torno dele que formam seu contexto imediato (KRISTEVA, 1986).

Fiske (1987) interpreta essas duas dimensões de Kristeva nos fornecendo exemplos na cultura televisiva. Seu principal exemplo de intertextualidade horizontal seriam as classificações de gênero, como novelas, séries policiais etc., enquanto a intertextualidade vertical poderia ser representada pela relação entre um programa de TV específico (texto primário) e textos secundários, como crítica ou publicidade, que trabalham para promover a circulação de sentidos selecionados do texto primário.

Entre os jogos de entretenimento, podemos ver exemplos semelhantes dessas duas dimensões da intertextualidade. Segundo a intertextualidade horizontal, podemos destacar gêneros ficcionais com o qual os jogadores reconhecem os jogos, como os gêneros de fantasia, ficção científica e seus mais diversos subgêneros. Muitas vezes esses são gêneros que os jogos têm comum com as obras da literatura ou do cinema, mas os jogos também podem ser reconhecidos segundo gêneros específicos, como *FPS (first person shooter)*<sup>3</sup>, *RPG (role playing games)*<sup>4</sup>, quebra-cabeças, estratégia etc. Esses gêneros próprios desempenham um papel de destaque no reconhecimento dos jogos e voltaremos a discuti-los nos próximos tópicos desse artigo.

O exemplo de intertextualidade vertical de Fiske (1987) também é presente nos jogos. Um jogo

---

1 O termo *Procedural Rhetoric* por vezes é traduzido para o português como Retórica Processual. No entanto, optamos pela tradução Retórica Procedimental para evitar a confusão com o conceito de Retórica Processual da área do Direito. Outra fundamentação para nossa escolha é a existência de uma tradução do termo originalmente em inglês procedural para o português procedimental em Hamlet no Holodeck (MURRAY, 2003, p. 78), uma obra que fundamentou a conceituação de Bogost.

2 No original: "(...) every signifying practice is a field of transpositions of various signifying systems (an intertextuality)".

3 FPS é um gênero em que o jogador visualiza o cenário em primeira pessoa, a partir do ponto de vista do protagonista, e usa armas para atirar.

4 RPG ou jogo de interpretação de papéis é um gênero em que os jogadores assumem papéis de personagens e participam da criação da narrativa.

tomado como texto primário também é cercado de textos secundários que trabalham promovendo a circulação de sentidos. Além dos exemplos da crítica, da publicidade e da produção de fãs em torno de um jogo, vale destacar como exemplo as franquias de jogos, em que cada novo jogo de uma série se beneficia da produção de sentidos promovida pelos anteriores e volta a ativar a cadeia de sentidos.

Trabalhando a partir de distinções feitas por analistas do discurso franceses (AUTHIER-REVUZ, 1990; MAINGUENEAU, 1997), Fairclough (2001) descreveu dois tipos de intertextualidade. O primeiro é a intertextualidade manifesta, que descreve inclusões explícitas de outros textos em um determinado texto. No exemplo do texto escrito, este tipo seria representado pelas citações ou outros trechos entre aspas reproduzindo partes de textos retirados de outras fontes. No exemplo de um telejornal, seriam as orações relatadas, que contam explicitamente o que determinado sujeito declarou.

O segundo tipo é a intertextualidade constitutiva, que Fairclough (2001) denomina interdiscursividade, uma vez que amplia a questão da constituição heterogênea de textos por meio de partes de outros textos, para a constituição heterogênea através da articulação particular de tipos de discurso, descrevendo as relações de um determinado texto com as convenções estilísticas e discursivas de um gênero específico. Assim, a intertextualidade constitutiva revela as convenções do discurso que cercam e influenciam coletivamente um determinado texto.

No contexto dos jogos, um dos exemplos de intertextualidade manifesta podem ser os documentos encontrados nos ambientes que nos trazem textos de outras obras. Também podemos ver obras de arte conhecidas do nosso mundo físico sendo representadas na ambientação do mundo do jogo. Outro exemplo relevante é como nas franquias de jogos, como Mario ou Pokemón, um mesmo personagem de um jogo anterior reaparece em um novo jogo ou mesmo é citado na história do novo jogo.

Um olhar sobre a intertextualidade constitutiva nos jogos também pode novamente destacar a questão do gênero, dessa vez com atenção para a heterogeneidade de gêneros ou características de gêneros, que podem conviver em um mesmo jogo. Como já mencionamos, nos jogos podemos perceber isto em relação aos aspectos ficcionais, que podem combinar diversos gêneros comuns na literatura, no cinema ou em relação aos gêneros específicos de jogo, que voltaremos a tratar nos próximos tópicos.

Muitos outros autores introduziram esclarecimentos e modificações ao conceito de intertextualidade, ampliando as possibilidades de abordagens e exemplos de aplicação do conceito. Apesar de muitas vezes utilizarem denominações diferentes, suas contribuições em essência concordam que um texto nunca é isolado, mas construído por meio de muitos outros textos, entrelaçados no tempo e no espaço (AUTHIER-REVUZ, 1990; GRÉSILLON e MAINGUENEAU, 1984; PÊCHEUX, 1969; VERÓN, 1980).

Entretanto, como propõe Verón (1980), a noção de texto não precisa se limitar à linguagem verbal, podendo incluir imagens, cores, sons, movimentos etc. Assim, é possível entender os jogos digitais como um conjunto de textos (imagens, sons, regras e textos propriamente ditos, entre outros) onde se aplica o conceito de intertextualidade e que, entre esses textos, devem ser consideradas também aquelas matérias significantes próprias dos jogos, como regras e mecânicas.

## Outros trabalhos abordando a intertextualidade em jogos

Para construir um panorama de estudos que abordem a intertextualidade em jogos, buscamos periódicos focados em Estudos de Jogos até o ano de 2021, que foram: *ACM Computers in Entertainment*, *Digital Creativity*, *Elsevier Entertainment Computing*, *Eludamos*, *Games and Culture*, *G|A|M|E*, *Game Studies*, *Hindawi International Journal of Computer Games Technology*, *Journal of Gaming and Virtual Worlds*, *International Journal of Roleplaying*, *Journal of Virtual Reality and Broadcasting*, *Journal of Virtual Worlds Research*, *Loading...*, *Press Start*, *SAGE Simulation & Gaming*, *The Computer Games Journal*, *ToDiGRA* e *Television & New Media*. As buscas a partir desses periódicos revelaram 16 artigos, junto com duas outras publicações fora dos periódicos acima, que abordavam explicitamente a intertextualidade em

jogos: um artigo do periódico *Religion Studies* e uma publicação em anais do evento FROG.

Uma vez que não há periódicos brasileiros especializadas em jogos, para identificar a produção brasileira optamos por usar o buscador Google Acadêmico com os termos intertextual, intertextualidade, jogos e videogame para artigos em português. A partir dessa busca, selecionamos 10 artigos.

No total de 26 trabalhos selecionados, percebemos que os artigos poderiam ser agrupados de acordo com a afinidade com que seus autores abordaram o conceito de intertextualidade em suas discussões, que apresentaremos a seguir.

No primeiro grupo, com o maior número de trabalhos, os autores abordam o conceito de intertextualidade para tratar das relações dos jogos com outros produtos culturais, principalmente na literatura e no cinema.

Apperley (2006) examina a noção de gênero nos jogos digitais e sugere que os jogos sejam pesquisados de acordo com uma classificação de suas semelhanças subjacentes, em vez da forma mais frequente, que seria segundo as diferenças visuais ou narrativas superficiais. O autor recorre ao conceito de intertextualidade para entender que os jogos digitais não são produtos isolados em um formato radicalmente novo, mas artefatos culturais que são concebidos e recebidos em uma rede intertextual de referências originadas de formatos de mídia anteriores. Os demais trabalhos do primeiro grupo discutem alusão intertextual a outros mundos físicos e ficcionais (ZONAGA e CARTER, 2019), filmes de terror (SPITTLE, 2011), mídia analógica (KIRKLAND, 2009), narrativas do cinema (CRUZ, 2007; SILVA, 2020), linguagem audiovisual (BARBOSA e MIRANDA, 2014), literatura (PRIETTO, 2013), obras literárias góticas (ARAÚJO e MELO, 2018), epopeias e tragédias clássicas (AGUIAR e PHILIPPOV, 2016) e elementos históricos como oportunidades de aprendizagem (IACOVIDES et al., 2014). Nesse primeiro grupo, a intertextualidade foca no conteúdo do jogo (geralmente restritos a texto e imagens), referindo-se sempre à relação com outras mídias e sem abordar a possível relação intertextual entre os próprios jogos.

O segundo grupo de textos aborda a intertextualidade de jogos como parte de universos transmidiáticos, discutindo a intertextualidade em vários produtos de uma mesma franquia e seus laços com o universo ficcional maior (BONK, 2014), a interação entre jogos e outras mídias como animação, TV e marketing (KINDER, 1991), as relações de *cutscenes* com as linguagens cinematográfica e televisiva (DALMONTE e BARBOSA, 2018) e os jogos enquanto textos ou fragmentos de um discurso cultural mais vasto, que, portanto, devem ser lidos em relação com outros textos (CONSTANTOPOULOU, 1999). Assim como no primeiro grupo, o conceito de intertextualidade é usado para discutir a relação dos jogos com diferentes mídias e não entre jogos.

Três trabalhos formaram um terceiro grupo e se diferenciam por tratarem da intertextualidade nos contextos dos jogadores, em vez de se restringirem ao conteúdo dos jogos. Diane Carr (2013, 2017) explora a análise textual como metodologia e defende o uso de uma lente intertextual para a análise de jogos, levando em consideração as forças culturais e ideológicas nos diversos contextos de diferentes jogadores. Régis (2008) investiga as competências cognitivas requeridas nas práticas comunicativas de usuários de produtos modernos de entretenimento, com a hipótese de que uma dessas competências seriam cibertextuais. A autora define a *cibertextualidade* como a intertextualidade própria das tecnologias da informação e comunicação, que afeta a participação do leitor, e, em segundo lugar, como a forma com que os textos dessas tecnologias citam intencionalmente outros produtos culturais. Love (2010) reflete sobre algumas das funções que a religião e a intertextualidade religiosa desempenham nos jogos digitais. Em sua análise de um jogo, ele conclui que a religião nos jogos opera como crítica cultural e desafia o jogador a refletir sobre sua identidade, exigindo que o jogador avalie eticamente suas ações no mundo do jogo. Nesses três trabalhos, percebemos o conceito de intertextualidade sendo usado predominantemente para considerar a bagagem dos jogadores como intertexto.

No quarto grupo de trabalhos, reunimos dois artigos que esbarram em efeitos intertextuais da produção dos jogadores. Consalvo (2003) argumenta que as produções do jogador, como vídeos de

sessões de jogo, também funcionam como narrativas para os jogadores, que são intertextualmente lidas pelos fãs. A autora defende que os jogadores devem ser considerados criadores ativos de sentidos, pois demonstram leitura ativa do texto da mídia, construção de textos da mídia para compartilhar com outros fãs e conhecimento das relações intertextuais entre várias formas de mídia. Já Scodari (1993) investiga o tratamento midiático da Guerra do Golfo, apelidada de Guerra Nintendo, e observa que, por meio da intertextualidade verbal e, especialmente, da narrativa, tais discursos podem ter misturado o esporte e a guerra na consciência coletiva da cultura norte-americana. A autora sugere que os efeitos de sentido promovidos pela intertextualidade verbal entre o esporte e a guerra podem incitar o público a buscar o estímulo na guerra pelas mesmas razões que buscam o estímulo nos esportes. Nesses artigos, destacamos a intertextualidade tratada como fluxo de sentidos entre realidades dentro e fora do mundo dos jogos, envolvendo diferentes formas de mídia.

Em um quinto grupo, reunimos apenas dois artigos que tratavam da relação intertextual entre jogos e outras mídias, dessa vez considerando as regras dos jogos e não seus aspectos ficcionais. Bozdog e Galloway (2019) identificam a intertextualidade como uma das estratégias de design que combinam jogabilidade e elementos literários para colocar em primeiro plano uma experiência literária/lúdica híbrida. Os autores argumentam que esse tipo de design é particularmente adequado para simuladores de caminhada, que entendem como jogos literários. Enquanto isso, Larsen (2019) apresenta uma conceituação expandida de ludificação e revela traços das influências dos jogos digitais no cinema contemporâneo e como elementos estéticos do cinema têm migrado para os jogos. Para ler as interfaces entre cinema e jogos digitais, o autor usa em particular o conceito de intertextualidade vertical de Fiske (1987), que traça as sinergias dialógicas em diferentes mídias, destacando como as técnicas estéticas são moldadas por outros textos/mídias. Usando a série de jogos *Max Payne*, Larsen identifica como exemplos as *cutscenes*<sup>5</sup>, a voz do narrador e o *bullet time*<sup>6</sup> como fruto de influências do cinema.

Encontramos somente um artigo que usou o conceito de intertextualidade para discutir a relação entre dois jogos. Nele, Coelho e Costa (2014) tratam da relação intertextual entre o jogo *Angry Birds* e sua paródia, o *advergame*<sup>7</sup> político *Angry Haddad*. Entretanto, o texto enfatiza a narrativa em sua análise e não considera também as regras e mecânicas de jogo.

Por sua vez, Duret (2017) opta por tratar do conceito de transtextualidade e afirma que a procedimentalização dos transtextos poderia ser qualificada como transprocedimentalização. Em seu exemplo do avatar feminino, que pode ser menos poderoso porque as mulheres podem ser fisicamente menos fortes que os homens, transprocedimentalização é a influência que crenças ou ideologias de fora do mundo dos jogos podem exercer nas regras e mecânicas de jogo.

Fora de periódicos, as buscas retornaram o livro *Contemporary Research on Intertextuality in Video Games* com o capítulo *Interprocedurality: Procedural Intertextuality in Digital Games* (VASCONCELLOS et al., 2016), onde propusemos pela primeira vez o uso do termo *interprocedurality* (que poderia ser traduzido para o português como interprocedimentalidade), combinando o termo *intertextuality* com o conceito de *procedurality* de Bogost (2007), a fim de construir um conceito de intertextualidade de regras e mecânicas de jogos.

Mais tarde, Mitchell et al. (2020) citaram este mesmo capítulo usando o conceito como parte da categorização de técnicas usadas para proporcionar gameplays poéticos. Os autores reconhecem a importância do conceito para análises de jogos, entretanto, em vez de reproduzirem o termo *interprocedurality* originalmente proposto, preferiram se referir ao mesmo usando a expressão *ludic*

5 *Cutscene* é uma cena (animada ou em ato real) que interrompe a jogabilidade e avança na narrativa.

6 *Bullet time* é uma cena em câmera lenta idealizada para mostrar o movimento de personagens e/ou objetos, proporcionando um momento em que o jogador continua jogando e suas ações são mais eficientes.

7 *Advergames* são uma subcategoria dos jogos sérios feitos segundo uma estratégia de comunicação mercadológica para divulgar e promover marcas, produtos, organizações e/ou pontos de vista.

*intertextuality* (que em português traduziríamos como intertextualidade lúdica) em sua categorização. Não foi possível saber porque tais autores mudaram o termo, mas no presente artigo, compreendendo que a tradução de *interprocedurality*, em português como interprocedimentalidade, pode ser um termo menos claro, nós optamos aqui por propor a expressão intertextualidade procedimental, cuja forma em inglês, *procedural intertextuality*, também aparece no capítulo original (VASCONCELLOS et al., 2016).

De acordo com essa visão, um jogo produziria sentidos especificamente por meio da interação direta do jogador com suas regras. A retórica procedimental define um jogo como uma sequência de argumentos acionáveis, operados pelo jogador. Os sentidos seriam produzidos enquanto o jogador interage com suas regras e completar o jogo seria a maneira de descobrir sua mensagem. Tal interação seguiria parâmetros e regras previamente definidos pelo designer do jogo e, ao reconstruir os sentidos propostos nas regras, o jogador resolveria ou venceria o jogo. Conclui-se dessa abordagem que qualquer jogo digital requer um planejamento cuidadoso para construir um argumento procedimental a fim de propor uma mensagem clara ao jogador (BOGOST, 2007).

Consideramos que a ênfase do conceito de retórica procedimental nas regras e nas mecânicas abre um ângulo fecundo para a investigação dos jogos. Ao focar nas regras e nas mecânicas é possível traçar conexões, heranças e influências entre uma vasta gama de jogos, que não seriam visíveis considerando apenas seus elementos ficcionais, como por exemplo sua narrativa ou aspectos visuais. Portanto, assim como a intertextualidade descreve a presença implícita ou explícita de outros textos em um determinado texto, sua contraparte procedimental, aqui denominada de intertextualidade procedimental, seria a incorporação de regras e mecânicas preexistentes em um determinado jogo.

A intertextualidade procedimental adiciona outra camada de interrelações entre um determinado jogo e outros jogos tanto no tempo quanto no espaço, que, quando combinada com outros métodos analíticos, permite uma leitura mais profunda da mídia do jogo. A intertextualidade procedimental também influencia como a rede de referências afeta a maneira como os jogadores reconhecem os jogos e consomem sentidos. Além disso, da mesma forma que a intertextualidade pressupõe um contexto social mais amplo onde o texto existe e circula, a intertextualidade procedimental também pressupõe um contexto social onde os jogos estão constantemente emergindo e circulando como práticas culturais, em um processo contínuo de produção de sentido operado por seus jogadores. Nesse sentido, a intertextualidade procedimental reafirma a importância dos aspectos sociais na análise de jogos digitais.

Nos aspectos de produção, há uma razão pragmática para o uso intencional da intertextualidade procedimental pelos designers de jogos. Ao lidar com sistemas interativos complexos (como os jogos costumam ser), o usuário se beneficia se esse sistema mantiver semelhanças de operação com os sistemas anteriores. Raciocínio semelhante levou ao nascimento da disciplina da usabilidade moderna na década de 1980, que cresceu significativamente com a disseminação da *World Wide Web*, tentando unificar os inúmeros estilos de interfaces em um todo coerente e inteligível (SAURO, 2013). Similarmente, as interfaces e esquemas de controle de jogo seguem padrões, tornando mais fácil para os jogadores compreenderem a operação básica de um jogo. Consequentemente, a operação de interface de jogos se beneficia de um uso planejado da intertextualidade procedimental.

A seguir, apresentamos exemplos para análises intertextuais que consideram a retórica procedimental como texto de análise, adaptando os tipos de intertextualidade já citados como tipos de intertextualidade procedimental, a saber: intertextualidade procedimental horizontal, intertextualidade procedimental vertical, intertextualidade procedimental manifesta e intertextualidade procedimental constitutiva.

## Intertextualidade procedimental horizontal

A exemplo da intertextualidade horizontal, a intertextualidade procedimental horizontal pode

ser uma perspectiva para a discussão dos gêneros de jogos. Os gêneros podem ser vistos como uma forma de agrupar obras que guardam semelhanças entre si, de acordo com alguns critérios. Borelli (1995) reforça o gênero ficcional como elo dos diferentes momentos da cadeia que une o espaço dos anseios dos produtores culturais e os desejos do público. Apesar de saber que os gêneros se encontram em constante estado de fluxo e redefinição, a autora reconhece neles uma função categorizante e universalizante da cultura de massas, colocando-os como “elementos de constituição do imaginário contemporâneo e de construção da mitologia moderna” (BORELLI, 1995, p. 73).

Apperley (2006) aponta que os gêneros estabelecidos de jogos enfatizam a representação sobre qualquer noção de interatividade. O autor apresenta uma discussão entre autores que argumentam que a interatividade é somente complementar à representação e autores subsequentes que refutaram a configuração da interatividade como secundária. Esta discussão faz parte de uma conhecida questão nos Estudos de Jogos sobre as abordagens narratológicas, aquelas abordagens que dependem de paradigmas narrativos, e ludológicas, que, em vez de buscar entender os jogos por meio de suas estratégias narrativas ou representacionais, focam na compreensão das regras e mecânicas dos jogos (FRASCA, 2003).

Entretanto, mais de uma década já se passou desde a publicação de Apperley (2006) e os jogos, junto com suas classificações de gênero, vêm se transformando. De certa forma, até mesmo a indústria de jogos e as lojas de jogos reconhecem isso, organizando jogos não em gêneros ficcionais como Faroeste, Fantasia e Ficção Científica, mas preferindo categorias derivadas de regras e mecânicas de jogo como Ação, Estratégia e RPG, que apesar de estarem longe de serem padronizadas, representam iniciativas emergentes para uma classificação baseada principalmente em aspectos procedimentais experienciais dos jogos.

Uma aparente exceção é a classificação de diversos jogos como Terror. Apesar deste ser um gênero comum para um tipo de narrativa na literatura e também de visual e efeitos sonoros no cinema, em jogos, esse gênero pode representar também um conjunto específico de regras e mecânicas de jogo. Embora se beneficie das características citadas comuns a outras mídias, os jogos reconhecidos como Terror também costumam ser aqueles em que o jogador tem poucas possibilidades para lidar com uma ameaça, além de fugir e se esconder. O primeiro jogo da franquia *BioShock* é reconhecido por possuir uma atmosfera de terror, porém não encontramos classificações suas como um gênero de jogo de Terror, pois proporciona ao jogador uma experiência de Ação, com um avatar resistente, poderoso e com múltiplas possibilidades de combate.

Apperley (2006) traz uma importante contribuição para o que poderia ser um estudo segundo a intertextualidade procedimental horizontal, embora não parta do paradigma da intertextualidade, propondo que os estudos de gênero de jogos desloquem seus olhares da superficialidade do visual ou das narrativas e mergulhem fundo no que seriam os gêneros de interatividade, marcando o papel exclusivo dos jogos nos estudos de mídias contemporâneas. Sua proposta agrupa os diversos gêneros de jogo em Simulação, Estratégia, Ação e RPG.

## Intertextualidade procedimental vertical

Assim como uma análise segundo a intertextualidade vertical tomaria um jogo como texto primário e observaria os textos secundários que o cercam e promovem a circulação de sentidos, um exemplo de olhar através da intertextualidade procedimental vertical poderia tomar um jogo como texto primário e como textos secundários uma série de materiais que tratam das formas de se jogá-lo. Isso poderia incluir desde os materiais de marketing que destacam as possibilidades de jogo, as críticas sobre a jogabilidade publicadas em páginas especializadas até os numerosos vídeos de jogadores mostrando como jogam, disponibilizados em plataformas como o YouTube. Inclusive, esses vídeos podem revelar novas formas de jogar que jogadores conseguiram encontrar como desafios autoimpostos, que não haviam sido previstos

pelos desenvolvedores do jogo.

Outra forma de tratar a intertextualidade procedimental vertical pode ser tomando uma franquia como objeto de estudo e focar a evolução das regras e mecânicas entre seus jogos. Por exemplo, na franquia Deus Ex, iniciada com o primeiro jogo em 2000, cada jogo repete e aprimora regras e mecânicas de cada lançamento anterior, preservando traços de sucesso da franquia. Também podemos destacar o ideal de dar o máximo de liberdade para os jogadores lidarem com os desafios do jogo de diferentes formas, princípio de design presente desde o primeiro Deus Ex.

## Intertextualidade procedimental manifesta

Alguns jogos empregam a intertextualidade procedimental manifesta como parte de seus temas, fazendo citações explícitas a regras e mecânicas de outros jogos, muitas vezes na forma de paródias. Por exemplo, em *Evoland*, cada nível do jogo representa um estágio de evolução na história dos jogos, empregando jogabilidade e estética remissivas da época. Em *The Stanley Parable*, as escolhas do jogador são contestadas e contraditas a cada momento pela voz do narrador, fazendo uma paródia das escolhas muitas vezes irrelevantes que são oferecidas ao jogador em alguns jogos.

Observar a intertextualidade procedimental manifesta pode também ser uma forma de identificar jogos criados na forma de *reskins*. No design de jogos, *reskinning* é o uso de novos gráficos e texto sobre um sistema preexistente de regras e mecânicas de jogo (BOGOST, 2007). Para criticar esta prática, Bogost desenvolveu um pequeno jogo de Facebook chamado *Cow Clicker*, onde tudo que o jogador pode fazer é clicar em uma vaca periodicamente, sem nenhum efeito além de ter a chance de clicar novamente. Ele usou uma mecânica simples, típica de jogos como *Farmville*, enquanto subvertia sua função, satirizando os jogos que criticava como ferramentas de exploração de jogadores (TANZ, 2011).

Nesta categoria, podem ser incluídos diferentes tipos de prática com suas diferentes intenções, como fazer uma paródia, prestar uma homenagem a um jogo anterior, evocar um sentimento nostálgico no jogador, relembrar personagens do passado e muitas outras. É também um modo de situar um determinado jogo em contexto específico no campo maior dos jogos.

## Intertextualidade procedimental constitutiva

Os gêneros de jogos, já abordados pela lente da intertextualidade procedimental horizontal, segundo a intertextualidade procedimental constitutiva, ganham uma nova possibilidade de análise, que trata da heterogeneidade de gêneros de jogo que pode ser constitutiva de um mesmo jogo.

Em vez de gêneros fixos, os jogos tendem a ser categorizados pelos jogadores como se fossem um mosaico de gêneros, que descrevem a maneira como são jogados. Desta forma, é possível descrever um jogo como um jogo de ação 3D com elementos de RPG, ou outro como RTS<sup>8</sup> (*real time strategy*) sem a etapa de construção da base. A intertextualidade procedimental dá conta dessa prática cotidiana dos jogadores e permite ao pesquisador encontrar conexões que não são explícitas em termos ficcionais. Como tal, pode permitir uma leitura mais profunda de um jogo e suas relações e conexões dentro do contexto da mídia de jogo.

Os gêneros que aparentemente estão consolidados também podem ser passíveis de questionamento. Arsenault (2009) faz um estudo de caso analisando jogos englobados em uma classificação bem popular de jogos de tiro. Sua análise encontra diversas contradições no uso do termo e o autor chega à conclusão que, em muitos jogos categorizados assim, a principal atividade consiste em

---

<sup>8</sup> RTS ou Estratégia em Tempo Real é um subgênero de jogos de estratégia em que os jogadores geralmente tem o objetivo de fazer uso de recursos para criar bases e unidades, a fim de derrotar o oponente, sem progresso por turnos.

avançar e escapar evitando o conflito, envolvendo pouco a ação de mirar e atirar. Isso mostra o quanto é difícil classificar um jogo em um único gênero, mesmo quando estamos pensando somente nos gêneros específicos de jogo.

Outra forma de interpretar e aplicar o conceito de intertextualidade procedimental constitutiva poderia ser um estudo das relações entre a dimensão ficcional de um jogo e a dimensão onde operam suas regras e mecânicas, que podem ser interpretados como diferentes gêneros de discurso. Juul (2005) nos aponta que a ênfase nos aspectos ficcionais cresceu nos jogos modernos, a ponto dessas duas dimensões atuarem de maneira complementar.

Tomando Deus Ex: *Human Revolution* como exemplo, seu *head-up display (HUD)* é um conjunto de informações relevantes do jogo (saúde, munição, objetivos atuais etc.) que o sistema do jogo comunica para o jogador tomar decisões. Este é um elemento procedimental comum em diversos gêneros, podendo ser, portanto, classificado como um exemplo de intertextualidade procedimental constitutiva. Em Deus Ex: *Human Revolution*, como o protagonista é um ciborgue, o HUD é apresentado como parte de seus aprimoramentos ópticos, incorporando esse aspecto essencial às mecânicas de jogo à dimensão ficcional do jogo. Na missão introdutória, o protagonista ainda não se tornou um ciborgue e, portanto, não há HUD nem poderes especiais, nem suas respectivas mecânicas de jogo. Esta relação complementar também é visível em um momento específico do jogo em que o protagonista sofre um ataque que faz o HUD parar de funcionar, acrescentando um novo desafio durante o combate.

Ainda tomando Deus Ex: *Human Revolution* como exemplo, este jogo usa a típica câmera de um FPS, onde vemos o que o protagonista está vendo. Contudo, em determinados momentos em que o protagonista precisa se esgueirar sem ser visto, o ponto de vista muda para terceira pessoa e vemos o personagem se esconder atrás de paredes e móveis. Uma razão prática para esta mudança é permitir ao jogador entender melhor a posição do personagem no ambiente do jogo, mas é relevante mencionar que nos dois jogos anteriores da franquia esta opção não existia, tendo sido emprestada de jogos mais recentes, como os da franquia *Gears of War*.

## Considerações finais

Tomando a noção de texto como qualquer matéria significativa que possibilita análises, a intertextualidade é um conceito teórico que pode fundamentar amplas abordagens de pesquisa. Entretanto, após buscar outros trabalhos que relacionassem jogos e intertextualidade, percebemos que dificilmente um tipo de matéria significativa própria dos jogos, que chamamos de regras e mecânicas, era tomada como texto nesses trabalhos.

Compreendendo que os usos do conceito de intertextualidade se consolidaram dessa maneira, propomos o uso do termo intertextualidade procedimental, como forma de enfatizar a intertextualidade das regras e mecânicas em jogos digitais. Apresentamos o conceito de intertextualidade procedimental e como seu uso pode se desdobrar em quatro tipos: horizontal, vertical, manifesta e constitutiva. Com este artigo, mostramos abordagens que podem partir desse conceito e embasar pesquisas com diversos objetivos e que podem seguir diversos caminhos metodológicos sem negligenciar as especificidades dos jogos e a noção de retórica procedimental como uma forma potente de produção de sentidos.

O aspecto procedimental é muito relevante para a compreensão dos jogos digitais. As regras e mecânicas do jogo são frequentemente inspiradas, adaptadas ou simplesmente copiadas de jogos digitais anteriores. A repetição e o refinamento das mecânicas de jogo na indústria de jogos levaram ao desenvolvimento de categorias de jogos em torno de tais mecânicas, promovendo o surgimento de classificações centradas na jogabilidade. Por um lado, os jogadores gostam de certas mecânicas de jogo em detrimento de outras e muitos tendem a se restringir a jogos com suas mecânicas preferidas. Por outro lado, a indústria de games, para atender às necessidades desses grupos, cria jogos que se enquadram

precisamente em tais categorizações. Embora por vezes isso possa gerar uma consolidação em torno de jogos e mecânicas mais padronizadas, ocasionalmente permite o surgimento de novos estilos de jogos, entendidos a partir de suas mecânicas como, por exemplo, os *roguelike*<sup>9</sup>.

O conceito de intertextualidade procedimental pode contribuir para a pesquisa e para o desenvolvimento de jogos, lançando luz sobre a naturalização de certas mecânicas que vêm se repetindo em diversas gerações de jogos e acrescentando uma visão mais crítica sobre elas. O exemplo mais aparente está em um amplo conjunto de jogos que genericamente chamamos de jogos de tiro, caracterizados por uma mecânica tão repetida a ponto de se sedimentar no imaginário de muitos, como se fosse a própria definição de jogo digital, sendo frequentemente lembrada no debate sobre a violência na sociedade e uma possível influência perniciosa dos jogos.

Por ora, essa proposta do conceito de intertextualidade procedimental busca ressaltar que as regras e as mecânicas são os elementos mais específicos dos jogos, enfatizando a importância de se entender como elas migram, mudam, evoluem e são apropriadas de jogo para jogo. Isso torna a intertextualidade procedimental relevante para a pesquisa sobre jogos digitais e merecedora de estudos mais aprofundados e com públicos diversos.

## Referências

AARSETH, Espen. **Cybertext: perspectives on ergodic literature**. Baltimore/London: The John Hopkins University Press, 1997.

AARSETH, Espen. Computer game studies, year one. **Game studies**, v. 1, n. 1, p. 1-15, 2001.

AARSETH, Espen. O jogo da investigação: abordagens metodológicas à análise de jogos. **Caleidoscópio**, s. v., n. 4, p. 9-23, 2003.

AGUIAR, Iris Maité Fullas; PHILIPPOV, Renata. A herança do heroico e do trágico nos videogames e uma breve análise do jogo eletrônico *The Last of Us*. **SOLETRAS**, s. v., n. 32, p. 119-136, 2016.

APPERLEY, Thomas H. Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. **Simulation and Gaming**, v. 37, n. 1, p. 6-23, 2006.

ARAÚJO, Naiara Sales; MELO, Ludmila Gratz. O gênero gótico em *Gone home*: uma análise à luz da intertextualidade. **Itinerários**, n. 47, p. 119-132, 2018.

ARSENAULT, Dominic. Video game genre, evolution and innovation. *Eludamos*. **Journal for Computer Game Culture**, v. 3, n. 2, p. 149-176, 2009.

AUTHIER-REVUZ, Jacqueline. Heterogeneidade(s) enunciativa(s). **Caderno de Estudos Linguísticos**, v. 19, p. 25-42, 1990.

BARBOSA, Afonso; MIRANDA, Allana. Diálogos narrativos: as linhas de aproximação entre o audiovisual e os videogames. **Sessões do Imaginário**, v. 19, n. 32, p. 61-69, 2014.

BOGOST, Ian. **Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames**. Cambridge, MA: MIT Press, 2007.

BONK, Jens. Finishing the Fight, One Step at a Time: Seriality in Bungie's *Halo*. *Eludamos*. **Journal for Computer Game Culture**, v. 8, n. 1, p. 65-81, 2014.

BORELLI, Sílvia Helena Simões. Gêneros ficcionais: materialidade, cotidiano, imaginário. In: SOUSA, Mauro Wilton de (Org.). **Sujeito, o lado oculto do receptor**. São Paulo: Brasiliense, 1995. p. 71-85.

---

<sup>9</sup> Inspirados nas regras e mecânicas do jogo *Rogue* de 1980, os jogos *roguelike* são definidos por níveis gerados proceduralmente, *permadeath*, gráficos simples e interações complexas. Eles enfatizam a adaptabilidade, estratégia e exploração, oferecendo experiências únicas e altamente re-jogáveis.

BOZDOG, Mona; GALLOWAY, Dayna. Worlds at Our Fingertips: Reading (in) What Remains of Edith Finch. **Games and Culture**, v. 15, n. 7, p. 789-808, 2019.

CARR, Diane. **Bodies, augmentation and disability in Dead Space and Deus Ex: Human Revolution**. Proceedings of the 7th Vienna Games Conference FROG, Wiener Rathaus, 27 a 29 de setembro de 2013.

CARR, Diane. Methodology, Representation, and Games. **Games and Culture**, v. 14, n. 7-8, p. 707-723, 2017.

COELHO, Patrícia; COSTA, Marcos. O Advergame Político “Andry Hadd”: Discutindo a Carnavalização Bakhtineana e a Narratividade Subjacente. **Hipertexto**, v. 4, n. 3, p. 53-72, 2014.

CONSALVO, Mia. Zelda 64 and Video Game Fans. **Television & New Media**, v. 4, n. 3, p. 321-334, 2003.

CONSTANTOPOULOU, Chrissoula. Videogame: velhos modelos, máscaras novas. **Logos**, v. 6, n. 1, p. 19-23, 1999.

CRUZ, Dulce Márcia. A Intertextualidade entre os games e o cinema: criando estórias para entretenimento interativo. In: SILVA, Eliane de Moura; MOITA, Filomena Maria Gonçalves da Silva Cordeiro; SOUZA, Robson Pequeno de (Orgs.). **Jogos Eletrônicos: construindo novas trilhas**, v. 1. Campina Grande: EDUEP, 2007. p. 123-142.

DALMONTE, Edson Fernando; BARBOSA, Fabrício. O jogo dos tronos: videogame e cutscenes no projeto transmidiático de Game of Thrones. **Interin**, v. 23, n. 1, p. 186-204, 2018.

DURET, Christophe. Défense et subversion de la thèse de l'ordre naturel au sein de la communauté goréenne de Second Life: Quand la transtextualité rencontre la rhétorique procédurale. **Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association**, v. 10, n. 16, p. 129-48, 2017.

FAIRCLOUGH, Norman. **Discurso e Mudança Social**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2001.

FISKE, John. **Television Culture**. New York: Routledge, 1987.

FRAGOSO, Suely Dadalti; AMARO, Mariana. **Introdução aos estudos dos jogos**. Salvador: EDUFBA, 2018.

FRASCA, Gonzalo. **Ludology meets narratology**: Similitude and differences between (video) games and narrative. Helsinki: Parnasso, 1999.

FRASCA, Gonzalo. Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. In: WOLF, Mark J. P.; PERRON, Bernard. (Orgs.). **The Video Game Theory Reader**. New York: Routledge, 2003. p. 221-235.

GRÉSILLON, Almuth; MAINGUENEAU, Dominique. Polyphonie, proverbe et détournement, ou un proverbe peut en cacher un autre. **Langages**, v. 19, n. 73, p. 112-125, 1984.

IACOVIDES, Ioanna; MCANDREW, Patrick; SCANLON, Eileen; ACZEL, James. The Gaming Involvement and Informal Learning Framework. **Simulation & Gaming**, v. 45, n. 4-5, p. 611-626, 2014.

JUUL, Jesper. **Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds**. Cambridge, MA: The MIT Press, 2005.

KINDER, Marsha. **Playing with Power in Movies, Television & Video Games - From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles**. Berkeley: University of California Press, 1991.

KIRKLAND, Ewan. Resident Evil's Typewriter: Survival Horror and Its Remediations. **Games and Culture**, v. 4, n. 2, p. 115-126, 2009.

KRISTEVA, Julia. **The Kristeva Reader**. New York: Columbia University Press, 1986.

LARSEN, Lasse Juel. Play and Gameful Movies: The Ludification of Modern Cinema. **Games and Culture**, v.

14, n. 5, p. 455-477, 2019.

LOVE, Mark Cameron. Not-So-Sacred Quests: Religion, Intertextuality and Ethics in Videogames. **Religious Studies and Theology**, v. 29, n. 2, p. 191-213, 2010.

MAINGUENEAU, Dominique. **Novas tendências em Análise do Discurso**. 3. ed. Campinas: Editora da Unicamp, 1997.

MITCHELL, Alex; KWAY, Liting; NEO, Tiffany; SIM, Yui Theng. A Preliminary Categorization of Techniques for Creating Poetic Gameplay. **Game Studies**, v. 2, n. 20, sem paginação, 2020.

MURRAY, Janet. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Editora Unesp, 2003.

PÊCHEUX, Michel. **Analyse automatique du discours**. Paris: Dunod, 1969.

PRIETTO, Thiago Goulart. Literatura e os jogos de RPG: Trajetória de apropriações e intertextos. **Translatio**, v. 0, n. 6, p. 76-83, 2013.

RÉGIS, Fátima. Tecnologias de comunicação, entretenimento e competências cognitivas na cibercultura. **Famecos**, v. 15, n. 37, p. 32-37, 2008.

SAURO, Jeff. **A History of Usability**. UXmas, 8 dez. 2013. Disponível em: <https://www.uxmas.com/2013/history-of-usability>. Acesso em: 7 nov. 2023.

SCODARI, Christine. Operation Desert Storm as “Wargames”: Sport, War, and Media Intertextuality. **The Journal of American Culture**, v. 16, n. 1, p. 1-5, 1993.

SILVA, Aline Conceição Job. Um cão na terra devastada: os laços intertextuais de Dogmeat no mundo possível e não natural de Fallout. **Revell**, v. 3, n. 26, p. 128-154, 2020.

SPITTLE, Steve. “Did This Game Scare You? Because it Sure as Hell Scared Me!” F.E.A.R., the Abject and the Uncanny. **Games and Culture**, v. 6, n. 4, p. 312-326, 2011.

TANZ, Jason. **The Curse of Cow Clicker: How a Cheeky Satire Became a Videogame Hit**. Wired Magazine, 20 dez. 2011. Disponível em: <https://www.wired.com/2011/12/ff-cowclicker/>. Acesso em: 7 nov. 2023.

VASCONCELLOS, Marcelo Simão; CARVALHO, Flávia Garcia; ARAUJO, Inesita Soares. **Interprocedurality: procedural intertextuality in digital games**. In: DURET, Christophe; PONS, Christian-Marie (Orgs.). *Contemporary Research on Intertextuality in Video Games*. Hershey: IGI Global, 2016. p. 235-252.

VERÓN, Eliseo. **A Produção do Sentido**. São Paulo: Cultrix/USP, 1980.

ZONAGA, Anthony; CARTER, Marcus. The Role of Architecture in Constructing Gameworlds: Intertextual Allusions, Metaphorical Representations and Societal Ethics in Dishonored. **Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association**, v. 12, n. 20, p. 71-89, 2019.

---

Flávia Garcia de Carvalho é doutora e mestra em Ciências pelo Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Informação e Comunicação em Saúde (PPGICS) do Ictit/Fiocruz. Docente do Mestrado em Divulgação da Ciência, Tecnologia e Saúde da Casa de Oswaldo Cruz na Fundação Oswaldo Cruz (COC/Fiocruz). Professora pesquisadora da Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio (EPSJV/Fiocruz). Integrante do grupo de pesquisa “Jogos e Saúde”. Coautora do livro “O jogo como prática de saúde”, pela Editora Fiocruz. Chair da Trilha de Saúde no XXI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2022). Neste artigo, contribuiu com a concepção do desenho da pesquisa; desenvolvimento da discussão teórica; interpretação dos dados; apoio na revisão de texto; redação do manuscrito e revisão da versão em língua estrangeira.

---

Marcelo Simão de Vasconcellos é doutor em Ciências pelo Programa de Pós-Graduação em Informação e Comunicação em Saúde (PPGICS) do Icti/Fiocruz, Mestrado em Artes Visuais e graduação em Desenho Industrial pela Escola de Belas Artes (UFRJ). É pesquisador na Fundação Oswaldo Cruz (Fiocruz), onde atua como professor permanente no Programa de Pós-Graduação em Divulgação da Ciência, Tecnologia e Saúde (COC/Fiocruz) e no Programa de Pós-graduação em Ensino em Biociências e Saúde (IOC/Fiocruz). É um dos autores do livro "O Jogo como Prática de Saúde", publicado pela Editora Fiocruz. Conduz pesquisa e desenvolvimento de jogos analógicos e digitais para promoção da saúde, divulgação científica e cidadania. Neste artigo, contribuiu com a concepção do desenho da pesquisa; desenvolvimento da discussão teórica; interpretação dos dados; apoio na revisão de texto e revisão da versão em língua estrangeira.

---

Inesita Soares de é doutora e mestra em Comunicação e Cultura pela UFRJ, com pós-doutoramento em Ciências Sociais, pela Universidade de Coimbra/Centro de Estudos Sociais. Pesquisadora titular da Fundação Oswaldo Cruz (Fiocruz), atua no Laboratório de Comunicação e Saúde (Laces) e no Programa de Pós-Graduação em Informação e Comunicação em Saúde (PPGICS), ambos do Instituto de Comunicação e Informação Científica e Tecnológica em Saúde (Icti). Coordena o Grupo de Pesquisa Comunicação e Saúde (CNPq) e o GT Comunicação e Saúde da Associação Brasileira de Saúde Coletiva (ABRASCO). Autora dos livros "A Reversão do Olhar", "Comunicação e Saúde" e "O Jogo como Prática de Saúde", os dois últimos em coautoria. Neste artigo, contribuiu com a concepção do desenho da pesquisa e desenvolvimento da discussão teórica.