

O HUMOR NOS JOGOS DIGITAIS: O DESAFIO DA NÃO LINEARIDADE

VIDEO GAMES AND HUMOR: THE CHALLENGE OF NON-LINEARITY

Filipe Cargnin¹

Berenice Santos Gonçalves²

Gilson Braviano³

Resumo

O objetivo deste artigo é investigar como o humor se manifesta nos jogos digitais, uma vez que o controle do tempo é concedido ao jogador, que percorre o ambiente virtual de maneira não-linear. Por meio do estudo das teorias do riso de Henri Bergson e Thomas Veatch, foram identificados três atributos que se relacionam à dimensão temporal do humor: o ordenamento, a distância e a repetição. Estes atributos foram discutidos no âmbito dos jogos digitais e revelaram diferentes implicações para a percepção do humor neste meio. Por fim, foi realizada a análise de um jogo, com o objetivo de identificar as estratégias humorísticas utilizadas e como elas se relacionam aos atributos estudados.

Palavras-chave: jogos digitais; humor; interatividade.

Abstract

The purpose of this article is to investigate how humor manifests itself in digital games, since the control of time is granted to the player, who traverses the virtual environment in a non-linear way. Through the study of the humor theories of Henri Bergson and Thomas Veatch, three attributes have been identified that relate to the temporal dimension of humor: ordering, distance and repetition. These attributes were discussed in the context of digital games and revealed different implications for the perception of humor in this medium. Finally, a game analysis was performed with the purpose of identifying the humor strategies used and how they relate to the attributes studied.

Keywords: video games; humor; interactivity.

¹ Mestrando, Programa de Pós-Graduação em Design - UFSC - filipecargnin@hotmail.com

² Professora Doutora, Programa de Pós-Graduação em Design - UFSC - berenice@cce.ufsc.br

³ Professor Doutor, Programa de Pós-Graduação em Design - UFSC - gilson@cce.ufsc.br

1. Introdução

Os jogos digitais privilegiam o espaço em detrimento de sua dimensão temporal, na medida em que o computador substitui o armazenamento sequencial pelo acesso randômico, a hierarquia pelas relações hipertextuais e o movimento psicológico narrativo do cinema e da literatura pelo movimento físico no ambiente virtual (MANOVICH, 2001). As próprias metáforas utilizadas pelos pesquisadores para descrever os jogos e as mídias surgidas a partir da revolução digital evidenciam a tendência destes meios à espacialização, como é o caso das metáforas do labirinto (MACHADO, 2003; LEÃO, 2005) e da navegação (SANTAELLA, 2007). Atualmente, com a difusão da realidade virtual, é possível que a exploração espacial amplie ainda mais o seu domínio sob as outras formas de jogabilidade.

Por sua vez, o humor está intimamente ligado à dimensão temporal (NORRICK, 2001). Muitas piadas não surtem o mesmo efeito se contadas de trás para frente, pois a apresentação da incongruidade ao final destas demanda um arranjo particular do tempo (VEATCH, 1998). A surpresa é um fator importante para a percepção do humor e a sua ausência diminui gradativamente o potencial do cômico para suscitar o riso, ou seja, uma piada que se repete dificilmente será tão engraçada quanto da primeira vez. Além disso, o *timing* - o controle da velocidade, do ritmo e das pausas -, considerado pelos comediantes a essência de sua arte, é utilizado por estes para diferenciar os enunciados humorísticos dos não-humorísticos (ARCHAKIS et al, 2010).

Sendo assim, o objetivo deste artigo é investigar como o humor se manifesta nos jogos digitais, uma vez que o controle do tempo é concedido ao jogador, que percorre o ambiente virtual de maneira não-linear, ou seja, sem a necessidade de seguir uma sequência previamente definida. Através do estudo das diferentes teorias sobre o humor, foram identificados alguns atributos referentes à sua dimensão temporal, que serão discutidos no âmbito dos jogos digitais. Por fim, será realizada a análise de um jogo, com o objetivo de identificar as estratégias de humor utilizadas e como elas se relacionam com os atributos estudados.

O humor permite ao jogador lidar com seus impulsos reprimidos, ao agir como uma válvula de escape. Além disso, tem função mnemônica, uma vez que os jogadores tendem a lembrar dos momentos que os fazem rir (GRÖNROOS, 2013). O cômico também possibilita a apresentação de ideias e conceitos, sob novas perspectivas, instigando a criatividade. Por fim, o humor possui um valor em si mesmo, pois o riso é uma atividade prazerosa, que não tem a necessidade de estar subordinada a objetivos práticos.

2. Os Jogos Digitais

Embora o humor e o lúdico estejam intimamente relacionados, nem todo o jogo suscita o riso, como é o caso das partidas de xadrez, que são disputadas na mais profunda seriedade. Um jogo é um sistema definido por regras, no qual os participantes entram em um conflito artificial e que possui um resultado quantificável (SALEN; ZIMMERMAN, 2004). As regras são aceitas de comum acordo e a menor desobediência a elas pode romper o *círculo mágico* (HUIZINGA, 1990), a realidade criada pelo jogo, onde as leis e os costumes do cotidiano deixam de ter validade.

Salen e Zimmerman (2004) sugerem que os jogos digitais sejam definidos em função do que fazem e não do que são. Nos jogos tradicionais, os participantes devem manipular todas as peças, calculando os resultados obtidos a cada rodada. Por sua vez, o computador permite a automatização destes procedimentos, atuando como oponente e árbitro

(CRAWFORD, 1984). Os jogos digitais também possibilitam a comunicação à distância, através da internet, unindo jogadores de diferentes localidades em um mesmo ambiente virtual, além de permitirem a utilização de diferentes mídias, como imagem, texto, vídeo e áudio. Por fim, o computador permite a interação com o jogo, fornecendo *feedback* em tempo real.

2.1. Interatividade

A interatividade é uma das principais características que diferenciam os jogos digitais de outras mídias, como o cinema e a literatura. Isso não quer dizer que essas mídias não possam ser interativas, uma vez que o conceito de interatividade é muito amplo. De acordo com Umberto Eco (apud LEÃO, 2005), qualquer obra de arte, independente de seu período histórico, oferece múltiplas possibilidades de leituras. A literatura, por exemplo, ao utilizar elipses, exige que o leitor complete as lacunas deixadas pelos termos omitidos. Por sua vez, a arquitetura e a escultura demandam mais do que uma postura contemplativa, pois somente o movimento corpóreo permite que sejam experienciadas de forma integral (MANOVICH, 2001).

No entanto, com o advento do computador, um determinado tipo de interatividade se desenvolve e a fruição passa a ser um elemento constitutivo na realização do trabalho. (LEÃO, 2005). Cada nova partida atualiza o jogo, criando uma nova versão deste, na medida em que o jogador se coloca em posição de co-autor da obra. Essa interação ocorre através de uma interface, constituída de instrumentos materiais (a tela, o controle e o *mouse*) e instrumentos imateriais (os comandos fornecidos ao jogo).

2.2. Não-linearidade

Na literatura, um texto linear se refere a uma sequência de letras e palavras, que devem ser lidas em uma determinada ordem, ao passo que um texto não-linear faz emergir uma sequência arbitrária, definida pelo leitor. Embora o uso da não-linearidade tenha se ampliado com o surgimento das novas mídias, sempre existiu uma tradição não-linear na literatura. O *I Ching*, um dos mais antigos textos chineses, é um exemplo disso, uma vez que a ordem da leitura ocorre de acordo com o resultado de operações matemáticas, que diferem de uma leitura a outra⁴.

Por sua vez, os jogos digitais são essencialmente não-lineares, dado que a interação do jogador, por menor que seja, altera o curso do jogo, ao definir não somente a ordem em que irá percorrer os diferentes níveis, mas também os caminhos pelos quais não irá passar. Muitas vezes, esses caminhos são atalhos, fases *bônus* ou *side quests* - missões não obrigatórias que desviam da narrativa principal. No entanto, alguns jogos permitem ao jogador realizar escolhas que influenciam profundamente a sequência e existência dos eventos narrativos subsequentes. Em resumo, os jogos digitais são verdadeiros *labirintos* (MACHADO, 2003; LEÃO, 2005), com estruturas descentradas e intrincadas, construídos no momento da interação do jogador, que percorre o ambiente virtual de forma não-linear.

⁴ Cf. LEÃO, 2005.

3. As Teorias Sobre o Humor

O humor é um fenômeno essencialmente humano (BERGSON, 1983). Se rimos de um animal ou de uma coisa, é porque percebemos nestes atitudes ou expressões humanas. Os estudos sobre o humor costumam ser divididos em três grandes teorias: a Teoria da Superioridade, a Teoria do Alívio e a Teoria da Incongruidade (MORREALL, 2009). Elas se complementam e cada uma busca entender um aspecto diferente do humor.

A Teoria da Superioridade analisa a relação entre o sujeito que ri e o objeto do riso, ao propor que risíveis são os infortúnios daqueles que consideramos estar em uma situação inferior à nossa. Por muito tempo, esta foi a única teoria sobre o riso, o que fez com que o humor fosse tratado como algo, de certa forma, indigno de estudo (SANTOS, 2012). Este aspecto do humor é típico dos jogos *multiplayer* de caráter competitivo (DORMANN; BIDDLE, 2009), em que a morte do avatar de um jogador pode suscitar o riso dos seus oponentes.

A Teoria do Alívio investiga o lado psicológico do sujeito que ri e sugere que o riso surge da liberação de energia psíquica, utilizada para a supressão de instintos sexuais e agressivos (MORREALL, 2009). O humor, segundo o psicanalista Sigmund Freud, está relacionado à suspensão temporária da censura que atua sobre nossos impulsos, gerando uma economia de energia psíquica, que é descarregada através do riso (SANTOS, 2012). Em um jogo, a morte do avatar, por exemplo, pode ser retratada de forma deliberadamente cômica, com o intuito de aliviar a tensão do jogador, distraíndo-o de seu insucesso.

Por fim, a Teoria da Incongruidade afirma que o riso surge da violação de padrões mentais e expectativas, ao produzir a percepção simultânea de ideias contraditórias. Atualmente, esta é a teoria dominante entre os estudos sobre o humor. Nos jogos, a incongruidade pode ser encontrada de forma verbal, no design de suas personagens, nas situações narrativas e em suas mecânicas (GRÖNROOS, 2013). Um exemplo de jogo que faz uso da incongruidade é *Earthworm Jim* (SHINY ENTERTAINMENT, 1994), no qual o jogador controla uma minhoca, que arremessa vacas para o alto (Figura 1) e tenta evitar que cachorrinhos se espatifem comicamente pelo chão.

Figura 1: *Earthworm Jim*



Fonte: SHINY ENTERTAINMENT. *Earthworm Jim*. Genesis. Virgin Interactive, 1994.

Dentre as diversas teorias sobre o humor, os estudos de Henri Bergson e Thomas Veatch revelaram-se importantes para este trabalho, pois evidenciam diferentes elementos referentes à dimensão temporal do humor. As suas teorias serão apresentadas a seguir.

3.1. A Denúncia dos Automatismos

Para Bergson, o riso é uma correção social, que ressalta e reprime uma imperfeição ou um desvio de certo conjunto de normas. Segundo este autor, a vida em sociedade exige atenção constante. É obrigação de cada indivíduo analisar o que se passa ao seu redor e adaptar-se às diferentes situações que lhe são apresentadas, ou seja, é necessário que possua elasticidade de corpo e espírito. O risível se manifesta quando há certa “rigidez mecânica onde deveria haver a maleabilidade atenta e a flexibilidade viva de uma pessoa” (BERGSON, 1983, p. 15). Segundo Bergson, rimos quando uma pessoa aparenta ser uma coisa, *um simples mecanismo*.

Rimos de uma pessoa que tropeça na rua, uma vez que interpretamos o seu tombo como o resultado mecânico de um descuido. Uma caricatura é risível, pois enfatiza um ou mais aspectos de uma pessoa em uma representação rígida. Da mesma forma, rimos de uma imitação, porque esta destaca parte do automatismo (um cacoete ou vício) da pessoa imitada. “A comicidade é aquele aspecto da pessoa pelo qual ela parece uma coisa, esse aspecto dos acontecimentos humanos que imita, por sua rigidez de um tipo particularíssimo, o mecanismo puro e simples, o automatismo, enfim, o movimento sem a vida” (BERGSON, 1983, p. 50).

Ainda, de acordo com Bergson, outros dois fatores são importantes para que o humor se manifeste. Primeiro, é preciso que o automatismo seja revelado através de uma interrupção, uma vez que a exposição prolongada deste diminui o seu potencial para suscitar o riso. O filósofo destaca o caso da moda vigente, cujo cômico se encontra latente, pois, de tão habituados que estamos com as roupas que vestimos, o seu caráter cômico nos escapa. No entanto, basta que deixemos de usá-las para que o cômico volte a se manifestar, como quando nos deparamos com o vestuário de outras épocas.

Segundo, é necessário um distanciamento do objeto do riso, pois o maior inimigo do cômico é a emoção. “O cômico exige algo como certa anestesia momentânea do coração para produzir todo o seu efeito” (BERGSON, 1983, p. 13). Se algo nos inspira piedade, por exemplo, é necessário que esqueçamos este sentimento por alguns instantes, para que se manifeste o riso. Do contrário, é mais provável que choremos. Portanto, o cômico se destina à inteligência e exige um receptor neutro, afastado e insensível.

3.2. A Simultaneidade de Ideias Contraditórias

De acordo com Veatch (1998), são necessárias três condições para que haja a percepção do humor. Primeiro, um indivíduo percebe uma situação que viola certo princípio moral subjetivo importante para ele, dotado de carga afetiva. Este princípio é uma ideia de como as coisas devem ser e está relacionado com a visão de mundo de cada indivíduo, que prevê determinado arranjo correto do mundo natural e social. Segundo, o mesmo indivíduo percebe essa mesma situação como sendo predominantemente normal, ou seja, ele tem a sensação de que está tudo certo, afinal de contas. Por último, estas duas percepções devem estar presentes na mente deste indivíduo no mesmo instante.

Segundo o autor, não é necessário um ordenamento temporal particular de ambas as situações, para que haja a percepção do humor. Algumas piadas apresentam primeiro a violação, enquanto outras iniciam com a situação normal e reservam a violação para o fim.

Contudo, é de fundamental importância a presença simultânea de ambas as situações na mente de um indivíduo. Um recurso utilizado para garantir esta simultaneidade é a surpresa, ou seja, a revelação repentina da segunda situação, de modo que a primeira ainda se encontre na mente do indivíduo.

A surpresa não é, contudo, necessariamente imprescindível, já que boas piadas podem se manter engraçadas, mesmo com a repetição. Porém, é mais provável que uma piada perca gradativamente o seu potencial para suscitar o riso, ao se repetir várias vezes. A partir da segunda vez que escutamos uma mesma piada, antecipamos o seu final e a percepção da segunda situação passa a prevalecer sobre a anterior, impedindo que esta seja devidamente percebida. Portanto, para que haja a percepção do humor, é necessário uma manipulação temporal precisa do estado mental de um indivíduo, de modo a criar a justaposição simultânea de ideias contraditórias na sua mente. O uso da surpresa possibilita esta manipulação, porém não é essencial.

Ainda, segundo o autor, se um indivíduo não consegue distinguir uma violação, não ocorre a percepção do humor, mesmo que esta violação exista. Da mesma forma, o riso não se manifesta, se a situação não puder ser também percebida como normal, pois viola um princípio moral dotado de grande carga afetiva. Isso explica porque uma piada pode ser considerada ofensiva para uns e inofensiva para outros. A percepção do humor, portanto, varia de indivíduo para indivíduo e depende de suas experiências, da cultura em que está inserido, do contexto em que se apresenta o cômico e do apego que possui aos seus conceitos mentais.

4. Discussão

O estudo das proposições de Bergson e Veatch permite identificar três atributos que se relacionam à dimensão temporal do humor: o ordenamento, a distância e a repetição. Estes atributos serão discutidos a seguir.

4.1. Ordenamento Temporal

Uma piada ou situação cômica para que suscite o riso necessita muitas vezes de um determinado conhecimento prévio. Segundo Veatch (1998), é preciso que a violação introduzida seja corretamente identificada como uma desobediência a pressupostos previamente estabelecidos. Assim, se o jogador não se envolveu o suficiente com o jogo, para que crie conceitos mentais que buscam explicar o funcionamento deste universo particular, é provável que grande parte do humor deste lhe passe despercebido. Portanto, a ordem em que determinados eventos, ambientes, diálogos e personagens de um jogo são apresentados ao jogador é de fundamental importância.

No entanto, por conta de seu aspecto interativo e da não-linearidade deste meio, os designers de jogos digitais são dotados de uma capacidade limitada de ordenamento temporal. O controle sobre o tempo é relegado aos jogadores, que são livres para experimentar os diferentes ambientes e situações propostas, com uma certa autonomia. De acordo com Ron Gilbert (AGNELLO, 2012), uma piada pode ser compreendida por alguns jogadores em poucos segundos, enquanto outros podem levar vários minutos. Portanto, é necessário que o jogo antecipe ambas as possibilidades ou que garanta a percepção do humor através de outras maneiras, como a restrição das escolhas do jogador, que o obrigam a seguir um determinado trajeto no jogo. Um exemplo desta estratégia é o uso do cômico em cutscenes, sequências não interativas que interrompem o jogo, utilizadas para avançar o

enredo e introduzir novas personagens. Elas são, geralmente, pequenas animações, que apresentam eventos narrativos em uma ordem definida.

Uma vez que é impossível prever todas as escolhas dos jogadores, resta aos designers “traçar caminhos permutacionais, criar portas e pontes de acessos” (LEÃO, 2005, p. 57), para que o humor possa emergir das ações do próprio jogador. Segundo Dormann (2009), os jogadores apreciam produzir a sua própria incongruidade e muitos deles empreendem grandes esforços para criar estes momentos cômicos, como demonstrado pela popularização de vídeos do gênero *machinima* na internet. Este é uma forma narrativa, geralmente dotada de humor, que utiliza personagens, ambientes e tecnologia de jogos digitais (MACHADO, 2011). Ao organizar os eventos no tempo em uma sequência diferente daquela proposta originalmente, os jogadores produzem pequenos filmes, que são depois editados e recebem uma trilha sonora. Desta maneira, o jogo permite que seus participantes descubram a própria hilaridade (GONZALEZ, 2004).

4.2. Distanciamento Temporal

Segundo Bergson, é necessário que haja um distanciamento do objeto do riso, para que haja a percepção do humor. Esse distanciamento pode ser de ordem temporal, na medida em que, com o decorrer do tempo, determinadas situações deixem de afetar emocionalmente um indivíduo - ou diminuam a sua influência sobre este -, permitindo que interprete estas sob uma nova perspectiva. Uma situação embaraçosa, por exemplo, dificilmente será engraçada para os envolvidos, no momento em que ocorre. No entanto, mais tarde, quando estes estiverem suficientemente afastados da situação, é possível que a achem risível. Quando um jogador falha e o seu avatar é derrotado, é mais provável que se sinta frustrado. Contudo, ao passar de um nível difícil, a tensão se dissipa e é possível que recorde seus insucessos anteriores, com um sorriso no rosto.

Há, também, situações onde a distância temporal pode prejudicar a percepção do humor, na medida em que, ao fazer com que o jogador esqueça de informações essenciais para que atualize os seus pressupostos em relação ao jogo, impede a identificação das incongruidades que lhe são apresentadas. A experiência dos jogos digitais geralmente é caracterizada pela descontinuidade, por sessões com durações desiguais e irregularmente distribuídas no tempo. Isso se deve principalmente à opção de salvar o progresso do jogo, que permite ao jogador se afastar deste por um tempo indeterminado. Neste caso, duas estratégias diferentes podem ser utilizadas: o reforço de informações essenciais para a percepção do humor durante diferentes momentos do jogo e a recapitulação destas no início de cada nova sessão.

4.3. Repetição

A apreensão da repetição ocorre a partir da identificação de elementos semelhantes e da criação de analogias entre uma coisa que acaba de ser percebida e outra que existe enquanto memória. Em um filme, o risco de uma piada não funcionar é, de certa forma, compensado pelo caráter linear deste meio, pois esta é rapidamente sucedida por um novo diálogo ou situação narrativa, que desvia a atenção do espectador de seu insucesso (GONZALEZ, 2004). Porém, em um jogo, principalmente naqueles níveis mais difíceis, é provável que o jogador necessite executar as mesmas ações e ouvir as mesmas linhas de diálogo diversas vezes. Até que consiga superar os obstáculos que lhe impedem de prosseguir, o jogador ficará preso às

mesmas piadas, que, ao se repetirem, segundo Veatch (1998), perdem gradativamente o seu potencial cômico.

No entanto, a repetição pode ser também fonte de humor, na medida em que contrasta com o caráter cambiante da vida. “A vida se nos apresenta como certa evolução no tempo, [...] é o progresso contínuo de um ser que envelhece sem cessar: isto é, ela jamais volta atrás, e jamais se repete” (BERGSON, 1983, p. 50). Quando o avatar do jogador morre duas vezes da mesma maneira, por exemplo, é possível que a coincidência do fato produza o riso. O jogo *Super Meat Boy* (TEAM MEAT, 2010), além de permitir este tipo de coincidência, oferece um *replay* simultâneo (Figura 2) de todas as mortes que ocorrem durante um mesmo nível.

Figura 2: *Super Meat Boy*



Fonte: TEAM MEAT. *Super Meat Boy*. PC. Team Meat, 2010.

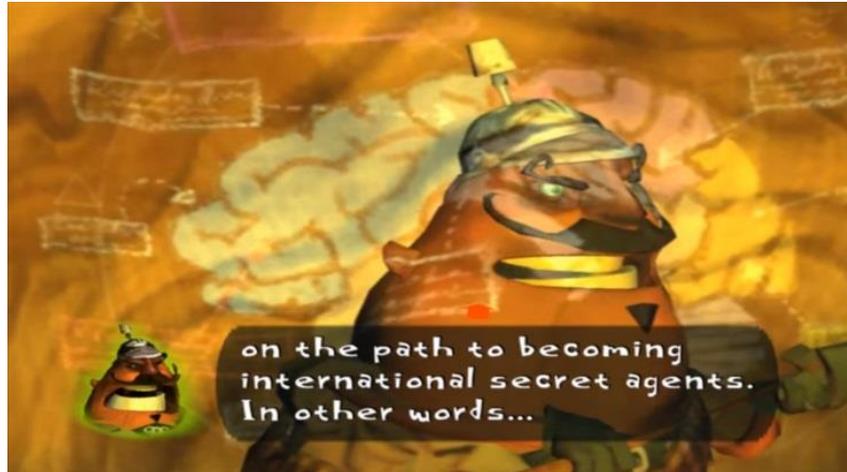
5. Estudo de Caso

Psychonauts (DOUBLE FINE PRODUCTIONS, 2005), criado por Tim Schafer e Erik Robson, conta a história de Razputin, um garoto que sonha em se tornar um ‘psychonaut’, uma espécie de agente secreto com habilidades psíquicas. O jogo é centrado na exploração das mentes de diferentes personagens, com o intuito de ajudá-las a superar seus medos e traumas. Dentro destes mundos mentais, Raz utiliza as suas habilidades psíquicas para derrotar inimigos e resolver quebra-cabeças. O jogo foi escolhido para este estudo em virtude de evidenciar diferentes estratégias utilizadas para suscitar o riso.

Grande parte do humor de *Psychonauts* se encontra nos diálogos e em sequências não interativas, onde o ordenamento temporal dos eventos narrativos é definido pelo próprio jogo. Um exemplo disto é a cena introdutória, em que Oleander instrui os seus cadetes sobre o funcionamento do cérebro e os princípios de sua profissão. Nesta cena, o riso se manifesta no momento em que se percebe que os cadetes não passam de crianças, o que contrasta com o caráter militar do discurso de Oleander (Figura 3). É provável que o potencial cômico desta cena diminuísse, caso a imagem das crianças fosse apresentada primeiro, pois o discurso da personagem prepara e intensifica a percepção da violação apresentada na cena. Portanto, ao controlar a ordem em que determinados eventos narrativos acontecem, o jogo pode apresentar situações cômicas que talvez não tivessem o mesmo êxito se apresentadas de

outra maneira.

Figura 3: O discurso de Oleander



Fonte: Double Fine Productions. Psychonauts. Playstation 2. Majesco Entertainment, 2005.

Em Psychonauts, porém, as sequências não interativas e os diálogos podem ser ignorados com um simples pressionar de botão, uma vez que muitos jogadores preferem voltar rapidamente ao controle do jogo. Psychonauts resolve este impasse, permitindo que se revise todos os mundos mentais já explorados e muitos dos diálogos, o que aumenta a probabilidade da percepção do humor destes.

O riso também surge a partir das personagens do jogo, que revelam o seu caráter cômico, conforme o jogador descobre os segredos e memórias reprimidas escondidas por trás de suas máscaras artificiais. É o caso da personagem Milla Vodello, cujo mundo mental (Figura 4), uma espécie de discoteca, esconde o sofrimento da perda de suas crianças. Embora o passado dessa personagem seja trágico, é cômica a sua tentativa de aparentar uma pessoa alegre, pois o jogador passa a perceber o automatismo de suas palavras e expressões.

Figura 4: O mundo mental de Milla



Fonte: Double Fine Productions. Psychonauts. Playstation 2. Majesco Entertainment, 2005.

As memórias encontradas nos mundos mentais trazem informações sobre o passado das personagens e são importantes para a criação de conceitos sobre o jogo, podendo ser acessadas através do menu, a qualquer momento. Essa facilidade de acesso diminui a influência da distância temporal, uma vez que possibilita ao jogador recordar informações essenciais para a identificação das incongruidades do jogo, como as do mundo mental de Milla.

Psychonauts também busca envolver o jogador na produção do humor, reagindo de forma cômica à sua interação, como no trecho em que Dogen, um dos cadetes, discute com os esquilos do acampamento, que supostamente tentam influenciar a sua mente. Se o jogador ataca um dos esquilos, o animal arrebenta em vários pedaços (Figura 5), piorando ainda mais o estado mental de Dogen. Psychonauts permite ao jogador experienciar o seu universo virtual, sem precisar se importar com as consequências de suas ações, que lhe rendem apenas advertências, criando um ambiente seguro, onde impulsos geralmente censurados se manifestam, através do humor.

Figura 5: Dogen e esquilo



Fonte: Double Fine Productions. Psychonauts. Playstation 2. Majesco Entertainment, 2005.

O jogo utiliza ainda estratégias de humor que não possuem uma dimensão temporal evidente e que, portanto, não são influenciadas pelos atributos abordados neste estudo. É o caso dos trocadilhos - *psitanium* e *basic braining*⁵ são exemplos destes jogos de palavras - e das piadas visuais, que transformam ideias abstratas em imagens, como as bagagens emocionais (Figura 6), que só interrompem o seu pranto no momento em que o jogador as coleta. Outro exemplo é o dos censores, criaturas de terno e gravata, que habitam os diferentes mundos mentais.

⁵ *Psitanium* combina as palavras *psíquico* e *urânio*. Por sua vez, *basic braining* substitui a expressão *basic training*, unindo as palavras *cérebro* e *treinamento*.

Figura 6: Bagagem emocional



Fonte: Double Fine Productions. Psychonauts. Playstation 2. Majesco Entertainment, 2005.

6. Considerações Finais

As proposições de Bergson e Veatch permitiram identificar três atributos relacionados à dimensão temporal do humor: o ordenamento, a distância e a repetição. Percebeu-se que, por conta de seu aspecto interativo, os jogos digitais possuem uma capacidade limitada de ordenamento temporal, atributo essencial para a percepção do humor. Alguns jogos contornam este problema, apresentando suas situações cômicas em cenas não-interativas e diálogos, enquanto outros buscam explorar o potencial do jogador para produzir o seu próprio humor.

Por sua vez, o distanciamento temporal pode permitir ao jogador rir de situações que aconteceram no passado. Porém também pode fazer com que esqueça de informações essenciais para que atualize os seus pressupostos em relação ao jogo, impedindo-o de identificar as incongruidades que lhe são apresentadas. Por último, a repetição pode vir a suscitar o riso, uma vez que a vida possui um caráter cambiante, ao mesmo tempo que diminui gradativamente o potencial cômico de uma piada ou situação.

A análise do humor de Psychonauts permitiu ainda identificar estratégias de humor que não possuem uma dimensão temporal evidente e que, portanto, não são influenciadas pelos atributos estudados.

Por fim, sugere-se que novos estudos abordem outros atributos relacionados à dimensão temporal do humor, como a velocidade e o ritmo, que não puderam ser investigados na presente pesquisa.

Referências

AGNELLO, Anthony. **Funny people**: Ron Gilbert, Maniac Mansion and Monkey Island creator. 2012. Disponível em: <gameological.com/2012/07/funny-people-ron-gilbert/>. Acesso em: 10 June 2017.

ARCHAKIS, Argiris et al. The prosodic framing of humour in conversational narratives: evidence from Greek data. **Journal Of Greek Linguistics**, [S.l.], v. 10, n. 2, p.187-212, Nov. 2010.

- BERGSON, Henri. **O riso**: ensaio sobre a significação do cômico. 2.ed. Rio de Janeiro: Guanabara, 1983.
- CRAWFORD, Chris. **The art of computer game design**. Berkeley: McGraw-Hill, 1984.
- DORMANN, Claire; BIDDLE, Robert. A review of humor for computer games: play, laugh and more. **Simulation & Gaming**, [S.l.], v. 40, n. 6, p.802-824, Aug. 2009.
- GONZALEZ, Lauren. **A brief history of video game humor**. 2004. Disponível em: <<https://www.gamespot.com/articles/a-brief-history-of-video-game-humor/1100-6114407/>>. Acesso em: 15 abr. 2017.
- GRÖNROOS, Anne-Marie. **Humour in videogames**: Play, comedy and mischief. 2013. 92 f. Dissertação (Mestrado) - Aalto University, Aalto, 2013.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1990.
- LEÃO, Lúcia. **O labirinto da hipermídia**: arquitetura e navegação no ciberespaço. 3. ed. São Paulo: EDUSP: Iluminuras, 2005.
- MACHADO, Arlindo. Hipermídia: o labirinto como metáfora. In: DOMINGUES, Diana. **Arte e vida no século XXI**: tecnologia, ciência e criatividade. São Paulo: Ed. da UNESP, 2003. cap. 16, p. 144-154.
- MACHADO, Arlindo. Máquina de animação. In: MORAN, Patrícia (org.); PATROCÍNIO, Janaína (org.). **Machinima**. São Paulo: Pró-reitoria de Cultura e Extensão Universitária da Usp, 2011. p. 90-99.
- MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge: MIT Press, 2001.
- MORREALL, John. **Comic relief**: a comprehensive philosophy of Humor. Oxford: Wiley-Blackwell, 2009.
- NORRICK, Neal R. On the conversational performance of narrative jokes: toward an account of timing. **Humor - International Journal Of Humor Research**, [S.l.], v. 14, n. 3, p.255-274, 19 Jan. 2001.
- SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of play**: game design fundamentals. Boston, The MIT Press, 2004.
- SANTAELLA, Lucia. **Navegar no ciberespaço**: o perfil cognitivo do leitor imersivo. 2. ed. São Paulo: Paulus, 2007.
- SANTOS, Roberto Elísio dos. Reflexões teóricas sobre o humor e o riso na arte e nas mídias massivas. In: SANTOS, Roberto Elísio dos (Org.); ROSSETTI, Regina (Org.). **Humor e riso na cultura midiática**: variações e permanências. São Paulo: Paulinas, 2012. p. 17-59.
- VEATCH, Thomas C. A theory of humor. **Humor - International Journal Of Humor Research**, [S.l.], v. 11, n. 2, p. 161-215, July 1998.