UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL - PRODUÇÃO EDITORIAL

Ândreas Luir Silva de Campo

O CONTEXTO DA CONVERGÊNCIA E DA CULTURA PARTICIPATIVA NO UNIVERSO *MACHINIMA*

Santa Maria, RS
2018

O CONTEXTO DA CONVERGÊNCIA E DA CULTURA PARTICIPATIVA NO UNIVERSO *MACHINIMA*

Monografia apresentada no curso de graduação em Comunicação Social – Produção Editorial, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM,RS), como requisito para obtenção do grau de **Bacharel em Comunicação Social – Produção Editorial.**

Orientadora: Dra. Liliane Dutra Brignol

Santa Maria, RS
2018

O CONTEXTO DA CONVERGÊNCIA E DA CULTURA PARTICIPATIVA NO UNIVERSO *MACHINIMA*

Monografia apresentada no curso de graduação em Comunicação Social – Produção Editorial, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito para obtenção do grau de **Bacharel em Comunicação Social – Produção Editorial.**

Aprovado em de dezembro de 2018:

_____
Liliane Dutra Brignol, Dra. (UFSM)
(Presidente/Orientadora)

_____
Aline Roes Dalmolin, Dra. (UFSM)

_____
Leandra Cohen, Me. (UFSM)

Santa Maria, RS
2018

“Ah sim... o passado pode doer. Mas do jeito que eu vejo, você pode fugir dele, ou... aprender com ele.”

(Rafiki – **O REI LEÃO**, 1994.)

RESUMO

O CONTEXTO DA CONVERGÊNCIA E DA CULTURA PARTICIPATIVA NO UNIVERSO *MACHINIMA*

AUTOR: Ândreas Luir Silva de Campo
ORIENTADORA: Dra. Liliane Dutra Brignol

Este trabalho visa analisar a lógica de produção *machinima* e suas possíveis motivações no contexto brasileiro, elencando algumas características que tentam situar o *machinima* na cultura participativa e na convergência digital. O consumo de games vem crescendo exponencialmente e a cultura *gamer* vem se apropriando de técnicas e tecnologias, convergindo entre mercados e formatos de mídia, modificando o uso dos *vídeogames* em uma pratica sócio-cultural conhecida como *machinima*. O presente trabalho de pesquisa parte do estudo do referencial teórico acerca de questões da convergência digital e da cultura participativa, além do estudo histórico e conceitual do *machinima*. O estudo teórico que embasa esta pesquisa norteia as diretrizes utilizadas para a análise e interpretação de dados obtidos por observação online e questionário com perguntas abertas respondido através da internet por *machinimators* brasileiros, participantes da pesquisa, que compartilham suas produções no *YouTube*. A partir da pesquisa realizada percebe-se algumas semelhanças entre técnicas e tecnologias mais comumente utilizadas na produção *machinima* brasileira além de apontar algumas possíveis motivações. Este trabalho poderá contribuir para o entendimento do universo *machinima* servindo de base para pesquisas futuras.

Palavras-chave: *Machinima*; *Videogame*; Convergência; audiovisual.

ABSTRACT

THE CONTEXT OF CONVERGENCE AND PARTICIPATIVE CULTURE IN THE *MACHINIMA* UNIVERSE

AUTHOR: Ândreas Luir Silva de Campo
ADVISOR: Dra. Liliane Dutra Brignol

This work aims to analyze the machinima production logic and its possible motivations in the Brazilian context, listing some characteristics that try to situate the machinima in the participatory culture and the digital convergence. The consumption of games has been growing exponentially and the gamer culture has appropriated techniques and technologies, converging between markets and media formats, modifying the use of video games in a socio-cultural practice known as machinima. The present research work is based on the study of the theoretical reference on issues of digital convergence and participatory culture, as well as the historical and conceptual study of machinima. The theoretical study that bases this research guides the guidelines used for the analysis and interpretation of data obtained by online observation and questionnaire with open questions answered through the internet by Brazilian machinimators, participants of the research, who share their productions on YouTube. From the research carried out we can see some similarities between the techniques and technologies most commonly used in Brazilian machinima production, besides pointing out some possible motivations. This work may contribute to the understanding of the machinima universe, serving as the basis for future research.

Keywords: *Machinima*; Video game; Convergence; cinematography.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - *Tennis Programming* desenvolvido em 1958 por Willy Higinbotham.....16

Figura 2 - *Screenshot* do jogo DOOM desenvolvido pela Id Software em 1993.....25

Figura 3 - *Screenshot* do jogo *Quake* desenvolvido pela Id Software em 1996.....25

Figura 4 - *Screenshot* do jogo *The Movie* desenvolvido pela Lionahead em 2005.....27

Figura 5 - *The French Democracy* criado por *Koulamata* em 2005.....28

Figura 6 - *Machinima Red VS. Blue* produzido por Burnie Burns e Matt Hullum em 2003.....30

Figura 7 - Arquivos de *replay* do jogo *League of Legends* armazenados em um computador.....33

Figura 8 - *Screenshot* do software de captura de tela *Open Broadcaster Software (OBS)* 34

Figura 9 - Modo diretor disponível no jogo *GTA V* produzido pela Rockstar Games.....35

Figura 10 - *Screenshot websérie machinima Girls in the House* produzido pelo Roani Philips.....38

Figura 11 - *Screenshot* do documentário *machinima* "*As aventuras de Paulo Bruscky"* produzido por Gabriel Mascaro.....39

Figura 12 - *Screenshot* do canal do *YouTube* Claire Farron 41

Figura 13 - *Screenshot* da *websérie machinima Sirens In The Apartament* produzido por Bruna E. Lima.....42

Figura 14 - *Screenshot* do canal do *YouTube* Era Uma Vez Alice.....44

Figura 15 - *Screenshot* da *websérie machinima Oráculo* produzido por Alice Borges.....46

Figura 16 - *Screenshot* do canal do *YouTube* Igor Moraes.....48

Figura 17 - *Screenshot* da entrevista *machinima* com Laysa Ferreira produzido por Igor Moraes.....49

Figura 18 - *Screenshot* do canal do *YouTube* Quimdim Tv.....51

Figura 19 - *Screenshot* da *websérie machinima Delirium* produzido por Laysa Ferreira.....53

Figura 20 - *Screenshot* do canal do *YouTube* GTA Infinity Br.....55

Figura 21 - *Screenshot* do programa jornalístico *machinima Weazel News* produzido por Tiago Carvalho.....57

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....4

2. *MACHINIMA* E A CULTURA DA CONVERGENCIA.....12

2.1. Convergência e Cultura participativa.....13

2.2. A Cultura Participativa e a Inteligência Coletiva no Universo *Gamer*.....14

2.2.1. Os Games na Cultura Participativa.....16

2.2.2. Um panorama dos jogos eletrônicos na sociedade atual.....17

3. *MACHINIMA*.....21

3.1. Breve histórico do *machinima*.....26

3.2. A convergência e a produção participativa no *machinima*: contexto, tecnologias, técnicas, gêneros e formatos.....30

3.2.1. Contexto.....31

3.2.2. Tecnologias.....32

3.2.3. Técnicas.....35

3.2.4. Gêneros.....37

3.2.5. Formatos.....38

4. ANÁLISE DOS CASOS.....40

4.1. Análise do canal 'Claire Farron'.....40

4.1.1. Contexto.....40

4.1.2. Tecnologias.....40

4.1.3. Técnicas.....42

4.1.4. Gêneros.....43

4.1.5. Formatos.....43

4.2. Análise do canal 'Era uma vez Alice'.....43

4.2.1. Contexto.....43

4.2.2. Tecnologias.....44

4.2.3. Técnicas.....45

4.2.4. Gêneros.....46

4.2.5. Formatos.....47

4.3. Análise do canal 'Igor Moraes' 47

4.3.1. Contexto.....47
4.3.2. Tecnologias.....48
4.3.3. Técnicas.....49
4.3.4. Gêneros.....50
4.3.5. Formatos.....50
4.4. Análise do canal 'Quindim Tv'.....50
4.4.1. Contexto.....50
4.4.2. Tecnologias.....52
4.4.3. Técnicas.....52
4.4.4. Gêneros.....53
4.4.5. Formatos.....54
4.5. Análise do canal 'GTA Infinity BR'.....54
4.5.1. Contexto.....54
4.5.2. Tecnologias.....55
4.5.3. Técnicas.....56
4.5.4. Gêneros.....56
4.5.5. Formatos.....56
5. CONCLUSÕES.....58
REFERENCIAL TEÓRICO.....61
APÊNDICE A – TERMO DE CONSSENTIMENTO.....63
APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO APLICADO.....64

1. INTRODUÇÃO

> Bem-vindo à cultura da convergência, onde as velhas e as novas mídias colidem, onde mídia corporativa e mídia alternativa se cruzam, onde o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor interagem de maneiras imprevisíveis. (JENKINS, 2009. p.29)

A convergência proposta por Henry Jenkins (2011) se refere ao fato de que as novas mídias permitem um cenário ideal para que quaisquer indivíduos com acesso a essas novas tecnologias possam produzir, e compartilhar vídeos, imagens, sons entre outras formas de conteúdo, além de se reapropriar da mídia tradicional dando a elas novos significados. A internet nesse sentido possui papel crucial nesse cenário já que ela possibilita a convergência e também que os usuários compartilhem experiências gerando uma troca de conhecimento e informações.

Esse fenômeno é essencialmente cultural e existe graças a uma necessidade social relacionada ao fluxo de ideias, histórias e relacionamentos, abordando novas dinâmicas de produção em relação à própria indústria midiática, interagindo entre si e com os consumidores, o viés tecnológico é representado por uma gama de aparelhos ou suportes eletrônicos convergindo para um só que abarque todas as funções. Para Jenkins, não só a relação entre consumidores é modificada, mas também a própria produção midiática, já que o acesso ao feedback por produtores da mídia tradicional ou alternativa, permite que os produtores levem em consideração as suas opiniões, e através delas possam alterar ou não certas lógicas de produção, visando um melhor relacionamento com os consumidores, buscando moldar através dos desejos e anseios o conteúdo produzido e distribuído.

Outra ideia proposta por Jenkins discorre da produção dos consumidores de mídia. Com a revolução tecnológica, e o acesso a novas tecnologias da informação, os consumidores estão assumindo cada vez mais um papel ativo e de produção dentro desse contexto, a cultura participativa, em que hoje em dia podemos entender consumidores e produtores como participantes que interagem de acordo com determinadas regras, esses indivíduos não possuem papel igual nessa lógica de produção, e as corporações ainda continuam tendo um poder muito maior do que qualquer consumidor individual. Nesse contexto, a internet tem se tornado o local ideal para a participação dos consumidores alternativos, pois oferece muitas ferramentas para que o mesmo passe a ser mais ativo na interação e produção de conteúdo para as mídias.

A partir dessas práticas de convergência de mídias e de cultura participativa surge um híbrido de game e audiovisual: o *machinima*, que, desde seu surgimento nos anos 1990, vem se reinventando e se apropriando dos recursos tecnológicos. *Machinima* é a junção das palavras inglesas *machine* (máquina), *animation* (animação), ou seja, é uma animação em 3d em tempo real produzido a partir de ferramentas disponíveis nos próprios jogos de vídeo game para a gravação de *gameplays*.

A ideia surgiu em meados dos anos noventa no jogo *Doom*[1], quando o jogo foi lançado junto com uma ferramenta que permitia a gravação e reprodução de ações *in game,* assim os jogadores podiam gravar suas partidas para poder assistir depois, visto nisso uma oportunidade para contar alguma determinada história. Mais tarde, com os avanços das tecnologias, jogos posteriores criavam ferramentas mais sofisticadas onde o jogador podia criar seus próprios recursos digitais e personalizar ainda mais as ações do game, mudando desde cenários até aparência física dos personagens, podendo definir também suas ações.

Em países como França e China, o *machinima* também foi usado como ferramenta de manutenção e acesso à democracia, driblando ordens e diretrizes que impossibilitavam o protagonismo de atores sociais que não tinham o poder de pautar a política e a agenda midiática. No Brasil, a *websérie Girls In the House*, *machinima* produzido a partir do jogo *The Sims*[2], foi um grande sucesso no *YouTube* com média de um milhão de visualizações por vídeo.

Por mais que essa prática ainda não tenha atingido a maturidade como nos outros países, o *machinima* vem ganhando espaço, e investigar a lógica que permeia esse universo em potencial é levar em conta as particularidades do contexto histórico-social do meio em que estamos inseridos.

---

[1]*Doom* (comercializado como *DOOM*) é um jogo de computador lançado em 1993 pelo id Software e um dos títulos que geraram o gênero tiro em primeira pessoa. Combinando gráficos 3D com violência gráfica e personagens 2D, ele tornou-se tão controverso quanto imensamente popular. Além de definir muitos elementos dos games de tiro em primeira pessoa, *Doom* estabeleceu uma subcultura por popularizar os jogos em rede e o *machinima* juntamente com o jogo da mesma desenvolvedora Quake, além de permitir expansões criadas pelos jogadores (arquivos WADs). https://pt.wikipedia.org/wiki/*Doom*

[2] *The Sims* é uma série de jogos eletrônicos de simulação de vida real criado pelo designer de jogos Will Wright e produzida pela Maxis. O primeiro jogo da série, *The Sims*, foi lançado em 4 de fevereiro de 2000. Nos jogos, o jogador cria e controla a vida de pessoas virtuais e constrói casas e lotes

Portanto, este trabalho justifica-se pela crescente popularização dos games, que nos últimos anos vem impactando e ganhando espaço nas mais diversas esferas das sociedades atuais, assim como afirma Santaella:

> Para se ter uma ideia do papel que os jogos eletrônicos estão desempenhando na cultura humana deste início do terceiro milênio, basta dizer que a movimentação financeira de sua indústria é a primeira na área de entretenimento, superior à do cinema, e a terceira do mundo, perdendo apenas para a indústria bélica e a automobilística (SANTAELLA, 2007:407).

Com essa popularização dos games e com as novas dinâmicas culturais de apropriação e remixagem de produtos midiáticos possibilitados pela internet, sendo o *machinima* produto, fruto da cultura participativa e da convergência digital, se faz importante a reflexão acerca desse fenômeno para compreendermos as lógicas que permeiam esse universo.

Investigar essas dinâmicas também é trazer para o centro das discussões essas novas práticas de produção e apropriação de conteúdos midiáticos com ênfase no universo *gamer*. O estudo torna-se relevante para o meio acadêmico, que carece de pesquisas relacionadas aos games (*games studies*), principalmente a esse produto fruto de uma série de práticas sociais e que vem se apropriando de diferentes linguagens e formatos, criando narrativas fílmicas com uma nova linguagem.

Os objetivos desta pesquisa buscam compreender quais as lógicas de produção *machinima* relacionadas com o contexto da convergência e da cultura participativa. Para tanto se faz necessário relacionar os *machinima**s*** enquanto produções midiáticas inseridas no contexto da convergência e da cultura participativa; identificar casos de produção de *machinima* no contexto brasileiro; categorizar e analisar diferentes *machinimas*, suas tecnologias, técnicas, gêneros formatos e contexto além de suas lógicas de produção; tentando identificar práticas desse universo, possíveis motivações e competências de *machinimators*

O principal autor que embasa o referencial teórico desta pesquisa no que diz respeito a cultura participativa e cultura da convergência é Henry Jenkins, que desenvolveu o termo em seu livro *Cultura da Convergência,* de 1996. Jenkins discorre da relação entre três conceitos fundamentais da cultura da convergência: a convergência dos meios de comunicação, a cultura participativa e a inteligência coletiva.

> Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando. (JENKINS, 2009. p.29)

Esse fluxo de conteúdos que existe através de múltiplas plataformas de mídia pode ser entendido por meio dos *machinima* que, inicialmente, são jogos de vídeo game, mas que com essas práticas culturais descritas por Jenkins acaba se apropriando de novos formatos e linguagens, tornando-se um híbrido audiovisual, tendo suporte em outras plataformas digitais que não a de origem, ou seja os consoles. Jenkins também contextualiza historicamente os *machinima* nesse universo em convergência:

> O movimento *Machinima* começou em 1993, quando *Doom* foi lançado com um programa que permitia a gravação e reprodução de ações in-game. A ideia era de que as pessoas talvez quisessem rever suas próprias experiências no jogo, como minifilmes de ação. (JENKINS, 2009. p.214)

Portanto, desde o surgimento desse movimento *machinima* até os dias de hoje esse produto vem se reinventando e se apropriando de novos formatos e novas linguagens. Sergio Amadeu da Silveira destaca a importância desse produto midiático e seu impacto em determinadas esferas da sociedade:

> Os *machinimas* adquiriram tanta importância que já possuem premiações e associações, e a própria indústria dos games incorporou sua existência como um aliado na consolidação de seus produtos, bem como para descobrir novos talentos da animação. (AMADEU, 2009. Líbero v.12, n.24. p.135)

Henry Lowood e Michael Nitsche dois pesquisadores do Instituto de Tecnologia de Massachusetts (*MIT*) lançaram em 2011 a obra *'The Machinima Reader'* que reúne trabalhos científicos no qual apresentam pesquisas sobre o *machinima* que percorrem as mais diversas áreas de pesquisa desde tecnologia até cinema e pedagogia. Na pesquisa de referencial teórico, essa obra se mostrou ser a mais promissora no que diz respeito ao *machinima* já que é uma das poucas publicações cientificas que tratam sobre o *machinima*, e com tamanha diversidade de pensamentos.

O caminho metodológico desta pesquisa possui natureza qualitativa, com objetivo exploratório e sendo este um estudo de caso (PRODANOV e FREITAS, 2013, p. 51). Para isto, serão utilizados instrumentos como questionários, observações, entrevistas e

fontes bibliográficas, característicos dos estudos de caso, buscando atingir o objetivo principal da pesquisa.

A pesquisa básica tem como principal objetivo gerar conhecimento útil sobre determinado assunto, sem necessariamente ter previsto uma aplicação prática definida. Tal pesquisa é realizada com a finalidade de coleta de informações e construção do conhecimento existente, assim como afirma Castilhos:

> O objetivo da pesquisa básica é intelectual, procura alcançar o saber para satisfação do desejo de adquirir conhecimentos e proporcionar informações possíveis de aplicações práticas, sendo desvinculada de finalidades utilitárias imediatas, não sofrendo limitação de tempo. É dirigida à geração do conhecimento científico não aplicável, imediatamente à solução de demandas tecnológicas específicas. Ela amplia generalizações, define leis, estruturas, sistemas e teorias. (CASTILHOS et. al, 2014 p.17)

Por isso, nessa pesquisa se faz necessário o confronto do referencial teórico com as práticas do universo pesquisado. Afirmando teorias e práticas já existentes e talvez observando novas práticas e dinâmicas do universo pesquisado.

É importante ressaltar que a pesquisa tem objetivo exploratório, e para isso na metodologia se torna importante um levantamento bibliográfico sobre o assunto desta pesquisa em questão. A base da pesquisa exploratória é o levantamento bibliográfico e tem como intenção oferecer maior conhecimento sobre o assunto possibilitando a definição e facilitando a delimitação do tema da pesquisa, orientando a definição dos objetivos e a formulação da problemática e também auxiliando a descobrir um novo tipo de abordagem para o assunto:

> Pesquisa exploratória é quando a pesquisa se encontra na fase preliminar, tem como finalidade proporcionar mais informações sobre o assunto que vamos investigar, possibilitando sua definição e seu delineamento, isto é, facilitar a delimitação do tema da pesquisa; orientar a fixação dos objetivos e a formulação das hipóteses ou descobrir um novo tipo de enfoque para o assunto. Assume, em geral, as formas de pesquisas bibliográficas e estudos de caso. (PRODANOV e FREITAS, 2013, p. 51-52).

Na abordagem da pesquisa o que se leva em conta é a internet como tecnologia midiática, que gera práticas sociais:

> De acordo com essa proposta, cada abordagem teórica e seus diferentes conceitos são apropriados a diferentes objetos/campos e podem ser observados sob diferentes metodologias de pesquisa qualitativa. Os objetos de estudo são desenhados e definidos a partir das práticas midiáticas por eles geradas,

> levando em consideração as relações "borradas" entre online/off-line (RECUERO, FRAGOSO e AMARAL, 2011, p. 43-44)

Por isso a abordagem qualitativa possui aspectos mais relevantes para o aprofundamento da pesquisa, pois foca em características subjetivas do objeto de pesquisa e suas particularidades, respondendo os ''como'' e os ''por que'', afim de aprender e compreender o comportamento de determinado grupo, ou fenômeno. Esse tipo de pesquisa permite estudar questões que a abordagem quantitativa não permite, portanto, reconhece a dinâmica do objeto de pesquisa (ou da internet como mídia, ou internet como artefato cultural, ou a internet como cultura)

> A pesquisa qualitativa visa uma compreensão aprofundada e holística dos fenômenos em estudo e, para tanto, os contextualiza e reconhece seu caráter dinâmico, notadamente na pesquisa social. (RECUERO, FRAGOSO e AMARAL, 2011, p. 67)

A partir da abordagem qualitativa será selecionado casos levando em consideração suas especificidades para coleta e análise dos dados, o estudo de caso refere-se ao estudo minucioso e profundo de um ou mais objetos (YIN, 2001). O estudo de caso que é a abordagem desta pesquisa, busca analisar de forma intensa um dado fator, fenômeno ou objeto e é usado quando o pesquisador não possui muito controle sobre o objeto estudado, no caso a lógica e a produção de *machinimas*.

> Não existe formula, mas a escolha depende, em grande parte, de sua(s) questão(ões) de pesquisa. Quanto mais suas questões procurarem explicar alguma circunstância presente (por exemplo, ''como'' ou ''por que'' algum fenômeno social funciona), mais o método do estudo de caso será relevante. O método também é relevante quando suas questões exigirem uma descrição ampla e ''profunda'' de algum fenômeno social. (YIN, Robert K., 2015, p. 4)

As pesquisas das áreas sociais aplicadas compreendem um universo de elementos imensamente grande que se torna impossível considerá-lo em sua totalidade. Por essa razão, que nas pesquisas sociais aplicadas, é muito frequente trabalhar com uma amostra, ou seja, com uma pequena parcela dos elementos que compõem o universo. A amostragem da pesquisa é intencional onde os elementos escolhidos respondem a determinados critérios que surgem da problemática central, das características do ambiente de observação e das condições e métodos de observação e análise (RECUERO, FRAGOSO e AMARAL, 2011, p. 67)

Nesse contexto os cinco cases aqui apresentados foram escolhidos através da observação sistemática não participante online dos principais canais de compartilhamento, e com base em pesquisa das principais palavras-chaves de acesso, no *YouTube* e no *Google*; além da análise de conteúdo das principais temáticas abordadas nos *machinimas*, nos principais formatos do qual o *machinima* se apropria, dos principais jogos usados na produção *machinima*; e da observação de determinadas características dirigida por construções teóricas relativas ao objeto de pesquisa: o *machinima*.

O primeiro case encontrado a partir dessa metodologia e que se destacou por suas características foi o canal GTA Infinity Br do Thiago de Carvalho, juntamente com Rao TV de Raony Philips e *Machinima*[3], hoje subsidiaria da Warner Bros, porém os dois últimos canais possuíam um fator relevante para a pesquisa, esses canais já eram canais muito maiores e com mais de um milhão de inscritos e já estavam recebendo lucros por suas produções, portanto estavam inacessíveis, e talvez até já respondessem a um dos questionamentos da pesquisa, que é "quais suas motivações?"

A partir disso a pesquisa por cases teve de ser aprofundada, buscando com mais outras palavras chaves e acompanhando tópicos e fóruns na internet com a hashtag (cerquilha) *#machinima #websériemachinima*, incluindo a consulta à consumidores de *machinima* que indicaram o site *SimFlix*, que foi criado na plataforma Wix[4], cuja proposta é ser um site que reúne e compartilha *machinimas* feitos nos jogos da franquia *The Sims*.

SimFlix é gerenciado e administrado por três *machinimators*, Igor (dono do canal *Igor Moraes)*, Layssa (dona do canal *Quindim Tv)* e Alice (dona do canal *Era uma vez Alice)*. Os três, além de gerenciar o *SimFlix*, produzem seus próprios *machinima* e compartilham em seus canais no *Youtube*. O primeiro contato foi realizado com a Laysa, que articulou com outros *machinimators* que colaboram entre si. Além dos já citados administradores do site *SimFlix*, também colaborou com a pesquisa a produtora Bruna E. Lima.

---

[3] O site *Machinima*.com foi fundado em janeiro de 2000 por Hugh Hancock em Los Angeles, afim de reunir, distribuir e incentivar a criação de conteúdo *machinima* sem que os mesmos tivessem implicações com a lei de direitos autorais. O site *machinima*.com pode ter sido responsável por alavancar a popularização da prática, tanto é que antes da criação do site o *machinima* ainda não tinha esse nome, e por isso muitas vezes o site é mais conhecido que a mídia em si, causando e por ser uma marca registrada muitas desenvolvedoras de jogos como a EA Games, produtora da franquia *The Sims*, evita utilizar o termo em ações que tentam incentivar a prática.

[4] Wix.com é uma plataforma online de criação e edição de sites, que permite aos usuários criar sites em HTML5 e sites Mobile, com layouts líquidos e predefinidos.

A partir das construções teóricas e do histórico do surgimento e evolução de *machinima* foi elaborado uma entrevista estruturada (roteiro no Apêndice A) a fim de compreender quais competências dos produtores de *machinima*, suas motivações, suas dificuldades, principais ferramentas usadas na produção de *machinima*. Através do e-mail foram enviados questionários de perguntas abertas a respeito de fatos, crenças, sentimentos e comportamentos acerca da produção *machinima*.

A análise, com base na observação dos *machinimas* e nas entrevistas, é apresentada no capítulo 4. Antes, apresentamos no capítulo no capitulo 2 algumas teorias a respeito da convergência digital e da cultura participativa tentando situar o *machinima* dentro desses universos. E no capitulo 3 uma revisão teórica histórica e conceitual do *machinima* desde de seu surgimento até a convergência com grandes corporações midiáticas, além disso tentamos identificar alguns aspectos configuracionais do *machinima* afim nortear os critérios de análise dos canais.

2. *MACHINIMA* E A CULTURA DA CONVERGÊNCIA

O constante processo de digitalização informacional resultou num cenário de convergência que vem modificando e reorganizando a dinâmica de produção, desenvolvimento e distribuição de produtos informacionais, descontruindo velhos modelos de controle da indústria cultural dominada pelas grandes empresas de entretenimento. As redes digitais e o processo de convergência vêm aprofundando as contradições do mercado capitalista, ampliando assim os espaços democráticos com um potencial que a indústria dominada pelo *mass media* não possui.

Para Jenkins (2008), deve-se pensar a convergência não apenas como uma mudança tecnológica, mas sim, como um processo que altera a relação existente entre tecnologias, indústrias, mercados, gêneros e audiências. Henry Jenkins afirma que a convergência deve ser entendida tanto a partir de transformações tecnológicas e culturais, como a partir dos agentes produtores e consumidores de produtos midiáticos quanto nas formas com que esses agentes passam a interagir entre si.

> (...)cultura da convergência, onde as velhas e as novas mídias colidem, onde mídia corporativa e mídia alternativa se cruzam, onde o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor interagem de maneiras imprevisíveis. (JENKINS, 2009, p. 29)

Já Suely Fragoso (2006) aborda a convergência a partir de três aspectos fundamentais. São eles: a convergência (1) dos modos de codificação; (2) dos tipos de suporte e (3) dos modos de distribuição dos produtos midiáticos. Por convergência nos modos de decodificação podemos entender como um processo na padronização nos dispositivo para leitura de texto, áudio ou vídeo em códigos binários, possível de ser executados e lidos na maioria dos dispositivos eletrônicos, por convergência dos tipos de suporte podemos citar alguns jogos eletrônico para computador, ou para console, o produto é o mesmo no entanto o suporte é diferente, outro exemplo muito comum também pode ser dado por softwares de leitura de PDF, existente tanto nos computadores, quanto em celulares smartphones, por fim os modos de distribuição dos produtos midiáticos podemos entender como uma nova forma de adquirir produtos, por streaming ou por download diretamente da loja virtual via pagamento.

No mundo digital os conteúdos podem ser facilmente recombinados e multiplicados, já que não são dependentes de determinado suporte especifico. Os games

já são naturalmente um produto híbrido, fruto da convergência, pois envolvem programação, roteiro, design, animação, usabilidade etc. Essas constatações nos mostram que as atividades de remixagem, tipicamente do mundo da cibercultura, da música *techno* e também das *fanfics*, estão presentes no universo *gamer* já muito antes do próprio surgimento do *machinima*.

2.1. Convergência e cultura participativa

A cultura da convergência diz respeito a questões tecnológicas do fluxo de informação que ocorre através de múltiplos suportes midiáticos, e também se refere as mudanças no comportamento do público que está sempre em busca de novas experiências de entretenimento e informação. Nesse sentido, o público, em determinados momentos, ao consumir conteúdo informacional quer também interagir, opinar e até mesmo conversar, assumir um papel ainda mais ativo nesse processo comunicacional.

A partir desse anseio surge no cenário das redes digitais um sujeito mais ativo, um público participativo, que possui um poder de escolha e uma maior possibilidade de interferir no processo midiático. O crescimento dessa participação e interferência do público no processo midiático é chamado por Jenkins de cultura participativa e, para ele, os indivíduos hoje possuem uma maior facilidade na apropriação, recriação e distribuição de diferentes produtos de uma forma mais fácil, rápida e barata, contrapondo as lógicas do tradicional mercado dominado pelo *mass media*, para Shirky a cultura participativa já era uma prática social muito antes do advento da internet:

> A atomização da vida social no século XX deixou-nos tão afastados da cultura participativa que, agora que ela voltou a existir, precisamos da expressão "cultura participativa" para descrevê-la. Antes do século XX, realmente não tínhamos uma expressão para cultura participativa; na verdade, isso teria sido uma espécie de tautologia. Uma fatia expressiva da cultura era participativa - encontros locais, eventos e performances - porque de onde mais poderia vir a cultura? O simples ato de criar algo com outras pessoas em mente e então compartilhá-lo com elas representa, no mínimo, um eco daquele antigo modelo de cultura, agora em roupagem tecnológica. (SHIRKY, 2011, p. 23)

Alberto Scolari (2001) afirma que nesse contexto também existe uma convergência semiótica, em que linguagens e formatos se cruzam e se contaminam entre si e essa hibridização dos sistemas de significação dá origem a um produto midiático novo. O próprio *videogame* por si só já é fruto dessa convergência, pois trata-se de uma narrativa fílmica construída através de múltiplos suportes, como armações, programação

etc. Portanto, a cultura participativa chega para dar a possibilidade de um consumidor se tornar produtor com base no suporte de uma comunidade entusiasmada com a oportunidade de poder se expressar através seu trabalho.

2.2. A cultura participativa e a inteligência coletiva no universo *gamer*

A cultura participativa pode ser qualificada principalmente pela relação entre produtores e consumidores de conteúdos informacionais. Essa relação vem se transformando fortemente pelas novas possibilidades de interação e intervenção dos consumidores sobre os produtos midiáticos, e essa diferenciação entre consumidor e produtor está ficando cada vez mais sutil e de difícil distinção. A livre circulação de conteúdo midiático promovida pela interação mediada por computadores conectados à rede depende cada vez mais da participação ativa de consumidores que sejam capazes de participar de espaços coletivos e de troca de informações, num processo de construção de conhecimento acerca de um tema em comum.

Algumas comunidades virtuais de conhecimento são dedicadas aos jogadores, porém são os fãs de determinado jogo que movimentam esse universo, pois estes criam um laço afetivo com o objeto ou narrativa e passam a se envolver emocionalmente, criando e compartilhando conteúdo, esses fãs que são mais do que consumidores, são também entusiastas deste universo procuram aprofundar, refletir, expandir, modificar, remixar e/ou compartilhar conhecimentos sobre determinado tema ou assunto de interesse geral a comunidade, cooperando em direção a objetivos comuns. Hoje os jogadores passam a realizar também o papel de produtores, pois os *videogames*, nesse sentido, são inspirados e também afetados pela cultura participativa, sendo inúmeras vezes reapropriados seja em formato de filmes, revistas, livros, quadrinhos etc, e distribuídos pelos fãs através do ciberespaço.

No caso dos *games,* existe uma variedade de interesses específicos nos quais comunidades de conhecimento são criadas, num processo de produção de conteúdos midiáticos alternativos descrito por Lévy como inteligência coletiva. Lévy fala que inteligência coletiva: "É uma inteligência distribuída por toda a parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências" (1998, p. 28), destacando que ela é baseada principalmente no reconhecimento e no enriquecimento imaterial entre as pessoas.

É fácil perceber a ação da inteligência coletiva através dessas comunidades virtuais de conhecimento, que podem ser criadas pela própria desenvolvedora do jogo ou pelos próprios jogadores. Nessas comunidades existe uma troca de informações, conteúdos e ferramentas que são produzidas por esses usuários no intuito de realizar e facilitar modificações que originalmente o próprio jogo não permite, a essas ferramentas construídas por produções comuns, os *commons*, que no universo *gamer* recebem o nome de *mods* são responsáveis por produzirem modificações nos jogos, como por exemplo alterar ou adicionar *skins*, texturas, comandos e animações.

Segundo Amadeus, "*commons* pode ser traduzido como comum ou como espaço comum. (...). Seu uso evoca ainda a ideia de algo que é feito por todos, ou por coletivos e comunidades. (...) Bens públicos são *commons*". O professor Yochai Benkler descreve a produção de pares baseada em *Commons* (CBPP) como um novo modelo de produção socioeconômica em que um grande número de pessoas trabalha cooperativamente geralmente pela Internet e sem formas de pagamento, de forma autônoma produzindo o que lhe convém, portanto, assim atingindo o máximo de sua produtividade.

> A ação fora do mercado baseada no uso de informação disponível em domínio público, não sujeita a exclusividade, combinada, com criatividade, sabedoria e tempo, e que realiza novos movimentos na conversação – que é nosso sistema de produção de conhecimento –, foi e continua sendo a parte central de como este sistema funciona. Essa é, em termos gerais, a "produção baseada em *commons*" – a produção que usa insumos de um *commons* sobre o qual ninguém tem direitos exclusivos, e que libera os seus produtos de volta para o mesmo *commons*, enriquecendo seus criadores e qualquer um que, como eles, siga os mesmos padrões de produção. (BENKLER, 2009, p. 18)

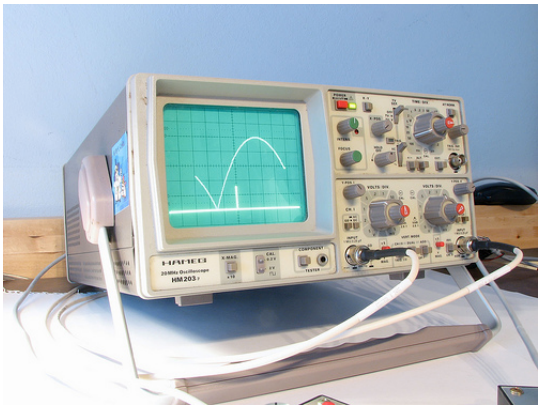
Logo, as comunidades de conhecimento que são formadas por fãs através da inteligência coletiva se apropriam dos conteúdos oferecidos pelas empresas de jogos, e a partir de um conhecimento e esforço coletivo realizam através dos *comonns* modificações (*mods*) em seus produtos se reapropriando mais uma vez e construindo a partir daí conteúdos com novos formatos, novas linguagens dando a eles outros significados. Através dessa ótica percebemos que o universo *gamer* está repleto de construções coletivas e ações participativas. Isso é evidenciado ao analisarmos o processo de criação de um *machinima* em partes isoladas desde a construção do suporte físico, passando pelas linhas de desenvolvimento do jogo, até ser reaproriado por usuários da internet através

dos *mods* ou conteúdos personalizados por exemplo, até chegarmos ao próprio *machinimator* e seu produto.

2.2.1. Os games na cultura participativa

Parar a maioria das pessoas pode ser difícil definir o que é um *vídeogame*, já que este objeto cultural existe em larga escala no nosso cotidiano, nas mais diversas esferas da sociedade, desde 1958 quando o físico Willy Higinbotham criou o *Tennis Programming*, o primeiro jogo eletrônico da história. *Tennys for Two*, como também era conhecido, era um jogo simples e rudimentar que se jogava através de um osciloscópio. Alguns anos mais tarde, em 1966, o engenheiro Ralph Baer criou um dispositivo que era capaz de rodar jogos por meio de um monitor: o fliperama.

Figura 1 - *Tennis Programming* desenvolvido em 1958 por Willy Higinbotham.



Fonte:https://www.evilmadscientist.com/2008/resurrecting-tennis-for-two-a-video-game-from-1958/

Mas para entendermos melhor o conceito de *vídeogame* é necessário conhecer a terminologia equivalente em português e, portanto, não focaremos na história dos jogos eletrônicos em si, mas sim no conceito de vídeo game que viabilizou mais tarde o surgimento dos *machinimas*. No Brasil, *vídeogame* pode ser traduzido como jogo eletrônico, mas é comum a não utilização desse termo para se referir a este objeto cultural midiático sendo muitas vezes chamado de game, jogo ou mesmo *videogame*. Em outras palavras o jogo eletrônico ou *videogame* pode também ser conceituado como jogo, pois:

> O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida quotidiana". (HUIZINGA, 2004, p. 33)

Segundo Gallo (2002), existe uma distinção categorizando três tipos de jogos eletrônicos, que são: os desenvolvidos para o uso em consoles caseiros; os jogos desenvolvidos para o uso em computadores; e os arcades mais conhecidos como fliperamas. Nesse sentido achamos interessante a adição de uma quarta categoria: a de games desenvolvidos para serem jogados em plataformas móveis, principalmente *tablets* e *smarrtphones*, já que o número de jogos para esses dispositivos vem crescendo exponencialmente junto com o consumo do próprio *smartphone*. No entanto, é comum a não diferenciação dos termos, tendo em vista que as três categorias possuem um princípio comum e todas utilizam um computador para processamento dos dados do jogo, ou como Alexander Galloway define o *game* sendo: "(...) um objeto cultural, limitado pela história e pela materialidade, constituindo-se de um dispositivo computacional eletrônico e um jogo, simulado a partir de um *software*" (GALLOWAY, 2006, p. 1).

Conforme Alinove (2011, p. 11) ainda podemos pensar o *vídeogame* destacando as potencialidades de cada termo/objeto da palavra *videogame* (*video*+*game*/jogo) onde *vídeo* se refere as tecnologias de *hardware* envolvidas no jogo, como o sistema de áudio, o sistema de imagem, a forma de interação ou *joystick* utilizado, a plataforma, etc., e a palavra *game*/jogo se referindo a parte imaterial do *game*, ou seja o *software* com as linhas de códigos criadas pelos desenvolvedores do jogo, e aí se compreende a experiência lúdica em si, o microuniverso do jogo com suas regras e o entretenimento fornecido pelo jogo ao jogador. Portanto, uma palavra diz respeito à parte física enquanto algo palpável e a outra diz respeito a experiência humana adquirida pelo jogador, validando o que Essen Aarseth (2001) afirma, que jogos eletrônicos (*videogames*) são tanto os objetos quanto os processos que exigem um envolvimento criativo por parte do jogador.

A partir dessas perspectivas, Perani (2016) destaca que os *games* podem ser considerados práticas eletrônicas de atividades lúdicas, sejam elas pré-existentes no mundo físico como jogos que simulam algum esporte como xadrez, ou futebol, ou ainda criações originais de entretenimento digital, como os jogos de plataforma, por exemplo. Portanto, segundo Perani (2016), *games* são atividades lúdicas implementadas de forma digital, a partir de regras codificadas em algoritmos.

2.2.2. Um panorama dos jogos eletrônicos na sociedade atual

Os jogos estão presentes na sociedade desde dos primórdios da humanidade e já ultrapassaram a barreira do entretenimento, e hoje são utilizados nas mais diversas áreas da sociedade. O pesquisador Sergio Amadeu da Silveira, por exemplo, aponta o uso dos simuladores para o treinamento militar na aeronáutica americana como requisito básico. Outro emprego dos jogos eletrônicos pode se dar como uma ferramenta potencializadora no processo de aprendizado de jovens e adultos. Atualmente a demanda, o consumo e o número de jogadores no mundo vem aumentando principalmente graças ao crescimento do consumo do smartphone, e por isso qualquer tempo livre pode ser uma oportunidade para jogar, seja pelo celular, pelo computador ou por algum console. Por isso, hoje, o faturamento da indústria de jogos eletrônicos tem crescido ano a ano, isso só demonstra que diferente de antigamente os jogos eletrônicos estão ficando cada vez mais acessíveis.

> Para se ter uma ideia do papel que os jogos eletrônicos estão desempenhando na cultura humana deste início do terceiro milênio, basta dizer que a movimentação financeira de sua indústria é a primeira na área de entretenimento, superior à do cinema, e a terceira do mundo, perdendo apenas para a indústria bélica e a automobilística (SANTAELLA, 2007, p. 407).

É partir da convergência digital e do surgimento de novas tecnologias que a indústria de jogos eletrônicos tem sua relevância, não só na geração de empregos que demandam profissionais de diversas áreas, mas também no consumo dos games sendo utilizado em áreas cada vez mais diversificadas da sociedade. A exemplo disso temos o Esporte eletrônico, ciberesporte ou *eSports*, termos usados para designar as competições organizadas de jogos eletrônicos entre amadores ou profissionais, eventos como o *Cyberathlete Professional League*[5] (CPL), ou no Brasil o CBLoL[6], o Campeonato

[5] A CPL ou Liga Profissional de Cyberatletas, foi criada por Angel Murroz em 1997. O evento foca em competições de FPS, com Counter-Strike e Quake como suas principais atrações. Apesar do início modesto, conforme os anos se passaram a competição ganhou fama e as finais costumam ser vistas por centenas de milhares de espectadores através da internet. Este torneio também tem uma modalidade amadora, a CAL (*Cyberathele Amateur League*) ou Liga Amadora de Cyberatletas, com competições que acontecem diretamente através da internet. As inscrições se mantêm na média de 600 mil pessoas por ano. Link: https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2013/04/conheca-os-maiores-campeonatos-de-games-do-mundo.html

[6] O Campeonato Brasileiro de *League of Legends* (CBLoL) é a principal competição do jogo eletrônico *League of Legends* do Brasil, organizada por sua desenvolvedora, *Riot Games*. É disputado por oito equipes em duas etapas anuais, uma em cada semestre, ambas valendo a classificação para a fase de entrada das competições internacionais do jogo: o *Mid-Season Invitational* e o Campeonato Mundial de *League of Legends*. O torneio no Brasil vem sendo organizado desde 2012, e transmitidos via *livestream*, sem plateia, à exceção da grande final, realizada em arenas como o Allianz Parque, as competiçoes têm a participação de narradores, comentaristas, analistas e apresentadores. Além da transmissão integral nos canais oficiais em *YouTube*, *Twitch* e, desde 2017 o CBLoL também vem tendo jogos transmitidos ao

Brasileiro de *League of Legends*[7] reúne os melhores times profissionais para se enfrentarem com o objetivo de ganhar premiações muitas vezes milionárias além do reconhecimento.

O crescimento da indústria dos *games* inclui o cenário brasileiro por ser um grande consumidor de jogos eletrônicos. Conforme o 2° Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais realizado em 2018, disponível no site do Ministério da Cultura[8], mostra que em cinco anos, os estúdios dedicados ao desenvolvimento de games no Brasil aumentaram em 164,08% e, só em 2017, a indústria movimentou cerca de R$ 5,3 bilhões. Cerca de 75,7 milhões de brasileiros são responsáveis por esse faturamento, tornando o Brasil o 13º no *ranking* dos países que mais geraram receita no desenvolvimento dos games no mundo e o 1º na América Latina.

Com o crescimento da indústria, o governo observou o potencial *gamer* do país e começou em 2013 a implementar projetos de incentivo para fomentar essa indústria. Um deles foi através de projetos do MinC (Ministério da Cultura) que lançou programas de capacitação que já contam com 9 mil adeptos. Segundo o site[9] do Governo Brasileiro a parceria com a Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), a Associação Brasileira dos Desenvolvedores de Jogos Digitais (Abragames), e o Ministério da Cultura(MinC) lançou um curso voltado ao estudo do mercado de games brasileiro, que foi ministrado online e de forma gratuita. O curso "O setor de games no Brasil: panorama, carreiras e oportunidades" abordou os métodos de crescimento na indústria de jogos eletrônicos no Brasil, além de trazer experiências a profissionais dessa área.

Com o visível crescimento dos games no Brasil, as mulheres passaram a representar 58,9% dos jogadores brasileiros, segundo a Pesquisa *Game* Brasil 2018, desenvolvida pela universidade ESPM, e parcialmente disponível em seu site[10] desde 2016 elas se mantém como a maioria no mercado de *games* brasileiro, universo este que,

---

vivo pelo canal de televisão por assinatura SporTV, com a mesma cobertura da Riot. Link: https://pt.wikipedia.org/wiki/Campeonato_Brasileiro_de_League_of_Legends

[7]League of Legends é um jogo eletrônico do gênero *multiplayer* online battle arena, desenvolvido e publicado pela Riot Games para Microsoft Windows e Mac OS X. É um jogo gratuito para jogar e inspirado no modo Defense of the Ancients de Warcraft III: The Frozen Throne. Link: https://pt.wikipedia.org/wiki/League_of_Legends

[8]http://www.cultura.gov.br/banner-3/-/asset_publisher/axCZZwQo8xW6/content/2%C2%BA-censo-da-industria-de-games-vai-mapear-o-mundo-digital

[9]http://www.cultura.gov.br/noticias-destaques/-/asset_publisher/OiKX3xlR9iTn/content/minc-abragames-e-ufrgs-lancam-curso-gratuito-sobre-internacionalizacao-no-setor-de-jogos-eletronicos/10883

[10]https://www.pesquisagamebrasil.com.br/

antes, era majoritariamente dominado pelo público masculino, esse dado confirma a popularização dos games dentro da sociedade. Apesar do machismo impregnado nesse universo outrora dominado pelos homens e da dificuldade que as mulheres enfrentaram para se consolidar neste mercado, as próprias jogadoras colaboram entre si para resistir e fortalecer o consumo e a produção feminina no universo *gamer*.

As próprias desenvolvedoras de jogos criam campanhas e meios para que as mulheres se sintam mais seguras dentro do universo *gamer*, tanto pela própria questão social quanto como estratégia de *marketing* para atrair mais consumidores. Vicente Vieira Filho, vice-presidente da Abragames afirma em uma entrevista concedida ao site[11] Poder 360 "que o setor de Jogos Eletrônicos será, portanto, a área responsável por alavancar a Indústria Criativa no Brasil nos próximos 4 anos".

Em contrapartida, segundo um estudo realizado por Fragoso no qual a pesquisadora apresenta um mapeamento quantitativo dos trabalhos acadêmicos brasileiros sobre jogos digitais, com foco na produção por autores do campo da Comunicação no período de 2000 a 2014, percebemos que após uma breve ascensão, nos últimos anos a tendência é de declínio tanto para o número de teses e dissertações sobre *games*, bem como da quantidade de artigos em eventos da comunicação.

> Por maiores que sejam os avanços realizados, a dimensão reduzida da comunidade dedicada ao tema compromete os esforços para marcar a presença do País no cenário internacional dos Estudos de Games. (Fragoso et.al, 2015, p. 15)

De fato, o estado da arte nos *game studies* ainda é muito precária, tendo em trabalhos estrangeiros uma bibliografia disponível muito maior tratando de maneira mais aprofundada assuntos como o deste trabalho: o *machinima*. No entanto, é indiscutível que a sociedade civil está consumindo cada vez mais do universo *gamer*, portanto, é importante que se realizem estudos a respeito, para que possamos entender as práticas sociais envolvidas nesse universo.

[11]https://www.poder360.com.br/economia/us-13-bi-em-2017-entenda-a-ascensao-do-mercado-de-games-do-brasil/

3. *MACHINIMA*

> *Machinima* está em constante desenvolvimento e evolução - mudando formatos, produtores, públicos e tecnologias. Ao longo do caminho estabeleceu para si um nicho vibrante no rápido desenvolvimento da cultura digital de jogos eletrônicos.[12] (Lowood, 2011, p.8)

Machinima é um excelente exemplo da natureza intermediaria da mídia digital. Seu estudo se sobrepõe com os *games studies* e estudos de *fandom*, audiovisual e teoria de imagem em movimento, e vários tópicos emergentes em novas mídias, como a arte do jogo e performance digital. Não há uma resposta única para as perguntas que surgem quando tomamos o *machinima* seriamente como uma mídia digital emergente.

Por se tratar de um campo de estudo relativamente recente, começando a partir dos anos 2000, as pesquisas desenvolvidas em torno do universo *machinima* publicadas em língua portuguesa não apresentam um conjunto canônico de teorias, por outro lado vem crescendo a cada dia o interesse pela consolidação desse universo de estudo no meio acadêmico através de estudos feitos por pesquisadores brasileiros.

Internacionalmente, o *machinima* já possui um estado mais avançado de estudo sendo que Henry Lowood (2011) é referência indispensável na área. Ele investiga assuntos pertinentes ao *machinima* como as questões de autoria, tecnologias, linguagem e circuitos de produção artística a partir dos meios digitais, nesse caso, especificamente, o *videogame*. Michael Nitsche (2011) também é referência internacional sobre o tema, e posiciona a prática do *machinima* no contexto das experiências criativas e artísticas contemporâneas e seu potencial intermidiático de mídia emergente, Nitsche elege o cinema, a televisão e a performance teatral, como matrizes formadoras do *Machinima* destaca-se também Paul Marino, que é diretor de cinema, produtor, animador, dublador e autor atualmente focado em *machinima*. Paul Marina também é cofundador e diretor executivo da *Academy of Machinima Arts & Sciences*[13] (AMAS), uma organização sem fins lucrativos formada em 2002 para promover e organizar o crescimento do *machinima*.

---

[12] Tradução nossa:" *Machinima* is less an enigma than a moving target. It is continuously evolving and morphing — changing shape, makers, markets, and technology. Along the way it has established for itself a vibrant niche in the rapidly developing culture of digital games and play."

[13] *Academy of Machinima Arts & Sciences* (Academia de *Machinima* Artes e Ciências), é uma organização sem fins lucrativos que visa o apoio e o incentivo à produção *machinima.*

Um levantamento bibliográfico do estado da arte do *machinima* nos trouxe como ponto de partida Sergio Amadeus da Silveira (2009), que descreve brevemente o *machinima* como práticas recombinantes para um audiovisual ativista. Posteriormente, chegamos à descrição de Jenkins (2008) em seu livro Cultura da convergência, do que é um *machinima*:

> *Machinima* (...), uma junção das palavras máquina e cinema, refere-se à animação digital em 3-D, criada em tempo real, utilizando mecanismos de games. O movimento *Machinima* começou em 1993, quando *Doom* foi lançado com um programa que permitia a gravação e reprodução de ações in-game. A ideia era de que as pessoas talvez quisessem rever suas próprias experiências no jogo, como minifilmes de ação. Há poucas evidências de que o controvertido jogo tenha incentivado garotos a saírem atirando em colegas e professores nas escolas, mas há várias evidências de que ele inspirou uma geração de animadores (amadores e profissionais).(JENKINS, 2008. p.212)

A partir daí, os desdobramentos das pesquisas nos levaram a pesquisadores de como os já citados Henry Lowood e Michael Nitsche, autores e organizadores do livro *The Machinima Reader*, publicado pelo MIT (*Massachusetts Institute of Technology*) em 2011, no qual artigos de vários pesquisadores foram publicados organizado por temáticas referentes a pesquisa do universo *machinima*, como reflexões básicas acerca do *machinima*, tecnologias, performances, *machinima* como meio de produção de audiovisual, *machinima* e seu uso na pedagogia e por fim um capitulo que discorre o *machinima* nas mais diversas abordagens, tais como a representação feminina na produção *machinima*, e aspectos jurídicos da produção *machinima,* além de estudos relacionados a comunidades de fãs, a obra tem como objeto posicionar o *machinima* como mídia emergente no cenário digital.

The Machinima Reader apresenta na introdução escrita por Henry Lowood, Michael Nitsche (2011) os principais objetivos do livro, que são apresentar a um público amplo os vários debates que surgiram na comunidade *machinima* e fornecer um recurso básico para o estudo crítico do *machinima*. Em seguida, o texto discute como *machinima* emergiu como uma prática cultural de mídia digital baseada em jogos, seguida por uma visão geral dos capítulos subsequentes

O texto de Matt Kelland(2011), Do jogo *mod* ao filme de baixo orçamento: A evolução de *Machinima*[14] descreve o desenvolvimento do *machinima* como uma ferramenta de produção de filmes que em 1996, começou como uma forma de arte que só podia ser produzida e vista por jogadores dedicados, e cujo assunto era de interesse apenas para os jogadores. Desde então, segundo o autor, importantes desenvolvimentos ocorreram, o primeiro, seria a nova geração de ferramentas *machinima* que foram projetadas para serem usadas sem qualquer entendimento mais técnico e aprofundado das tecnologias utilizadas na produção. O artigo discorre também da comunidade de jogadores que se expandiu de um pequeno nicho para incluir quase todos com menos de vinte e cinco anos. No texto Em direção a um estúdio *Machinima*[15] de Friedrich Kirschner(2011) descreve uma abordagem de produção que leva em direção a um método mais rápido, mais barato e mais acessível de criar filmes animados e reduz o tempo necessário para ilustrar uma ideia na forma de animação 3D, e também *Machinima* é uma Midia[16] desenvolvido por Michael Nitsche(2011) faz uma reflexão acerca do *machinima* como parte de um movimento de mídia maior que surgiu da revolução digital e da convergência.

O livro contém outras pesquisas acerca desse universo em constante expansão e desenvolvimento, porém alguns textos não se encaixavam bem em alguns critérios da pesquisa e focavam no *machinima* como objeto de estudo de outras áreas como o da pedagogia. No texto Tudo que eu preciso saber sobre cinema eu aprendi jogando *videogame*s: a promessa educacional de *Machinima*[17] de Matthew Thomas Payne(2011), examina como o *machinima* pode alavancar a educação midiática e a produção de conteúdo por parte dos consumidores. O texto explicita como a alfabetização midiática do século XXI foi definida e estruturada, em seguida, demonstra como o processo de produção de *machinima* é fortemente compatível com a teoria da aprendizagem construtivista. Finalmente, argumenta que *The Sims* é um jogo preparado para aplicação educacional porque facilmente funciona como uma escola de cinema virtual, fornecendo uma estrutura clara e fluxo de trabalho para estudantes que desejam aprender tanto

[14] Traduzido do ingles, From Game Mod to Low-Budget Film : The Evolution of *Machinima.*
[15]Traduzido do inglês Toward a *Machinima* Studio.
[16]Traduzido do inglês *Machinima* as Media.
[17]Traduzido do inglês Everything I Need to Know about Filmmaking I Learned from Playing Video Games: The Educational Promise of *Machinima.*

habilidades relacionadas à produção, como estética e edição de tela, e analíticas habilidades, como crítica de mídia e estratégias narrativas audiovisuais.

No Brasil, a CINUSP Paulo Emilio que é uma sala de cinema gratuita e aberta ao público em geral, localizada no campus da USP na capital de São Paulo, lançou o livro *Machinima* (2011), organizado pelas pesquisadoras Patrícia Moran e Janaina Patrocínio e publicado pela CINUSP Paulo Emilio, essa obra que está no segundo volume e disponível no site da instituição[18] reúne ensaios sobre o *machinima* de autores brasileiros e traduz artigos de língua estrangeira, com o intuito oferecer ao público material bibliográfico inédito sobre o tema e tem como objetivo principal disseminar a cultura cinematográfica, estimular a pesquisa e o conhecimento, acerca de temas relacionados ao audiovisual.

No primeiro momento, o livro traz abordagens que mostram o estado da arte do *machinima*, trazendo autores como Patrícia Moran(2011) e Henry Lowood(2011), na segunda parte a abordagem dá ênfase em seus processos técnicos de produção, relações com linguagens e meios e por fim a terceira parte encerra o livro com um Manifesto "*Anymation*", escrito por Tom Jantol(2011) diretor do *machinima* premiado *Brief Encounter*, onde ele torna pública sua visão sobre o processo criativo inaugurado pelo *Machinima*, que marca toda criação artística a partir da digitalização.

O *machinima* tem estado há vários anos à beira de ultrapassar a mistura caótica de concepções artísticas, lúdicas e técnicas que moldaram a primeira década de produção de *machinima*, lá no início dos anos 90, preparando-se para saltar para um envolvimento mais profundo com as práticas e linguagens dos meios de comunicação contemporâneos. O potencial de crescimento do *machinima* levanta muitas questões interessantes, porém a investigação crítica do *machinima* não tem acompanhado o seu desenvolvimento técnico e artístico que se desenvolve rapidamente desde o seu surgimento.

[18] Download da obra disponível em: <http://200.144.255.199/publicacoes/colecao_cinusp>

Figura 2 – *Screenshot* do jogo *DOOM* desenvolvido pela Id Software em 1993

Fonte: https://www.emuparadise.me/Abandonware_Games/Doom_(1993)(Id_Software)/93124

Figura 3 – *Screenshot* do jogo *Quake* desenvolvido pela Id Software em 1996

Fonte: http://contemgames.com.br/h istoria/jogos/1996-Quake.aspx

3.1. Breve histórico do *machinima*

O *machinima* pode ter nascido sem a intenção de fazê-lo, Lowood (2008) apresenta um histórico da apropriação e evolução das tecnologias utilizadas para a criação de *machinima*, que pode ser resumida em três fases: a) arquivos de "replay"; b) captura de vídeo e c) ferramentas incorporadas aos jogos. *Doom* e *Quake*[19] foram os jogos responsáveis por germinar o *machinima* dentro do universo da cultura *gamer*. "Esses dois jogos propiciaram novas oportunidades de atuação e formas de expressão mediadas por computadores e redes. Em *Quake*, os jogadores puderam interagir com ambientes mais complexos, pois ele foi o primeiro jogo em 3D desenvolvido pelo *id Software*" (MARINO, 2004, p. 04) e na sua versão original o jogo *Quake* dispunha de mecanismos que permitiam a captura das ações do jogador dentro do ambiente virtual em tempo real, esses arquivos gerados a partir desse registro ficaram conhecidos como demos, ou arquivos de *replay*, com o formato .rofl.

> Criados para permitir que os jogadores pudessem analisar o desempenho em jogos de estratégia, os arquivos de replay foram incorporados em jogos 3D como *Doom* (1993, id Software) *Quake* (1996, id Software), levando aos primeiros *machinimas*, que consistiam em gravações de partidas de jogadores visando principalmente demonstrar suas habilidades no jogo.(KUTSCHAT et. al,2011. p.53)

A partir do momento em que esse recurso se torna obsoleto, os jogadores se vem obrigados a recorrer a softwares externos para a captura de tela. Nesse momento também vemos o crescente uso de *game engine*[20] para a manipulação do ambiente virtual, nessa fase o jogador busca conhecer um pouco mais sobre a programação para realizar as

---

[19] Quake é um jogo de computador de tiro em primeira pessoa, criado pela Id Software e lançado em 1996. Foi criado após a bem-sucedida franquia de *Doom*, tendo sido bem recebido pelo público e crítica, levando às continuações Quake II, Quake III Arena, Quake 4 e Enemy Territory: Quake Wars, com a série Quake vendendo 4 milhões de cópias. Quake ficou famoso por ser o primeiro jogo com todos os gráficos modelados em 3D, visto que outros jogos de tiro utilizavam imagens em 2D e não possuíam total tridimensionalidade (faltavam salas posicionadas uma sobre a outra e olhar para cima e para baixo, por exemplo). Link: https://pt.wikipedia.org/wiki/Quake

[20] O game engine é composto por diversos engines responsáveis pela visualidade e som do ambiente. O engine gráfico, por exemplo, define aspectos visuais como a textura. O engine de áudio controla os sons presentes no jogo. O engine físico define parâmetros como a gravidade, o movimento, o descolamento, aplicando-os a objetos como um avião, um carro ou uma planta. O engine de inteligência artificial é totalmente automatizado e comanda ações e eventos não controláveis pelos usuários, como por exemplo os saltos de um personagem, a ação de se pentear os cabelos, uma porta que se abre ou os tiros de inimigos. (*Machinima* / Patrícia Moran (org.), Janaina Patrocínio (org.). - São Paulo: Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária da USP, 2011.)

modificações que julgava necessária dentro do jogo. Enquanto as *engines* precisavam de um certo conhecimento em programação e com a popularização do *machinima* entendia-se não era tão viável utiliza-las, por isso algum tempo mais tarde as desenvolvedoras que não previam o *machinima* como parte constituinte do consumo de seus games começaram a produzir jogos que incorporassem recursos para facilitar a manipulação e gravação de vídeo *in-game* e a exemplo disso temos o game *The Movies* (2005), da *Lionhead Studios* que era um *videogame* que simulava um estúdio de cinema de Hollywood, mas que também era, um conjunto de ferramentas que permitia ao usuário criar "filmes" animados em computador através da manipulação de personagens e cenários disponíveis no pacote.

Figura 4 – *Screenshot* do jogo *The Movie* desenvolvido pela Lionahead em 2005

Fonte: https://megagames.com/fixes/movies

Para muitos, meados de 2005 parece ter sido o ano em que tivermos o primeiro exemplo do potencial poder de expressão proporcionado por um *machinima*: *The French Democracy* de *Koulamata* pseudônimo de Alex Chan, um designer industrial *freelancer* de vinte e sete anos morador do subúrbio de Paris e absolutamente sem nenhuma experiência em fazer filmes, decidiu comprar *The Movies* e expor sua própria visão em filme, sobre as manifestações francesas que estavam ocorrendo em virtude do abuso de

autoridade sobre os jovens e as minorias que moravam em Paris. *The French Democracy* foi o primeiro *machinima* político que temos conhecimento. Nele, Alex explicou como e porque aconteceram os tumultos, ao perceber que a duvidosa cobertura feita pela mídia dos tumultos estava criminalizando os manifestantes, e apesar de nunca ter feito um filme, decidiu dar-lhes voz através de um *videogame*. Ele dirigiu o filme em uma semana, legendou em inglês e postou no website de *The Movies.* O filme de Alex Chan foi baixado mais de um milhão de vezes, além de ter sido noticiado em grandes veículos de comunicação *The Washington Post, USA Today,* MTV.com e *Business Week* até o importante diário socialista *Libération.*

> Ao estabelecer diálogo não só com a indústria do *videogame* ou com seus pares, o vídeo trouxe uma dimensão de denuncia política para realizações a partir de games. Koulamata atiçou a grande imprensa ao conferir visibilidade e lastro político ao *Machinima*(…).(MORAN,2011. p.67)

Figura 5 – *Screenshot* do *Machinima The French Democracy* produzido por *Koulamata* em 2005

Fonte: http://www.indymedia.ie/article/73388?userlanguage=ga&save_prefs=true

O vídeo foi amplamente compartilhado, e, ainda em 2006, participou de festivais dedicados ao *machinima* como *Flash Festival* do *Centre Pompidou* em maio de 2006, e no *World Wide Short Film Festival* em junho seguinte, em Toronto. Neste cenário, o filme de Chan já havia extrapolado a simples visão de um jovem dos acontecimentos de seu

país, mas sim uma propaganda do enorme potencial *machinima* como forma de expressão, como meio, como uma mídia emergente. Paul Marino, artista veterano de *machinima*, concluiu que o filme de Chan tinha provado "que *Machinima* pode ser um poderoso meio - mostrando que ele pode estender o pensamento de indivíduos nas áreas que os desenvolvedores talvez não entrem tão rápido" (2011, p.14).

Com o passar do tempo, em relação aos primeiros *machinimas*, quase tudo mudou: o aspecto visível da qualidade dos gráficos, os conhecimentos técnicos demandados aos jogadores/criadores, o círculo de produtores (agora ampliado para além de *experts* em programação e jogos) e a própria audiência. Os primeiros trabalhos eram resultado da gravação da performance do jogador, ou seja, não havia, inicialmente, o interesse de se realizar vídeos com uma narrativa construída, mas de se exibir as estratégias para se alcançar os níveis e bater recordes do jogo. Hoje, jogos como o *Grand Theft Auto* (GTA V)[21] já trazem a possibilidade de edição do material gravado.

Em seus primórdios, a temática mais comum de *machinima* era a de parodiar jogos ou criar situações de humor. Piadas internas de cada jogo, levadas ao mundo exterior como *machinima*, ainda hoje evidenciam a criatividade e a engenhosidade do *gamer*, um elemento essencial da cultura *in-game*. Também é possível fazer *machinima* com humor sem excluir o espectador que desconhece o jogo que lhe deu origem um exemplo *é Red VS. Blue: theBloody Gulch Chronicles* (2003, Rooster Teeth Production), que apresenta situações do jogo original, a série *Halo* (2001, Bungie) com recursos de linguagem presentes em *sitcoms*, criando um discurso autônomo capaz de costurar elementos cômicos de personagens em um contexto novo e próprio.

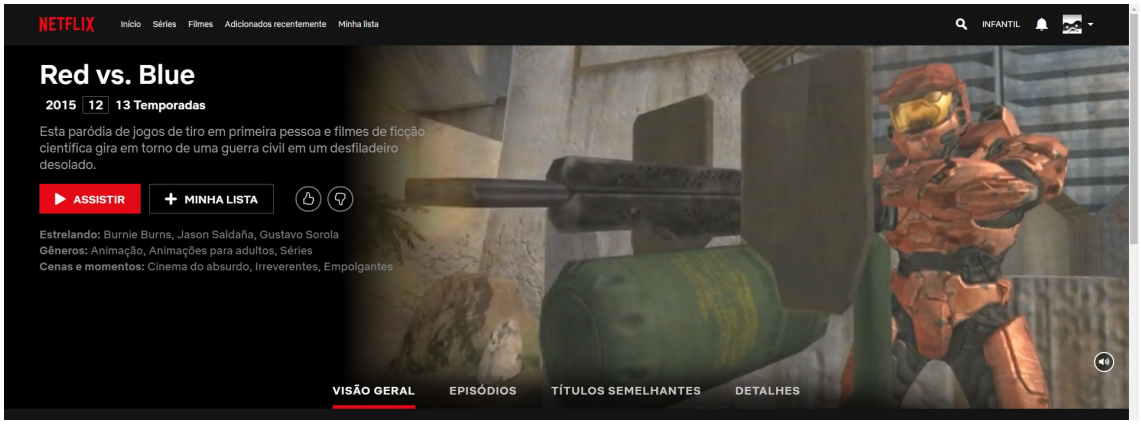
> O primeiro vídeo da série Red vs Blue, *denominado Why are we here?* já traz no título um deslocamento discursivo, a pergunta "Por que estamos aqui?" pode se referir tanto a questões existenciais quanto a uma situação bem pragmática, fácil de se circunscrever na indagação colocada pelo personagem com uniforme vermelho de tipo espacial. Ao ouvir a pergunta, um dos personagens começa a divagar, remete à religião, diz haver passado a noite pensando sobre a questão. Ao que seu companhei-ro replica: "O quê? Eu digo o que estamos fazendo neste

[21] O jogo GTA V se passa em Los Santos, cidade fictícia dominada pelo crime e pelas gangues de rua. O personagem jogável (um criminoso, protagonista de um enredo repleto de atividades ilegais, como violência, tráfico de drogas, assassinato, prostituição etc.) pode cumprir missões para o progresso da história, bem como participar de ações não lineares num mundo aberto, consistindo de ação, aventura, RPG, corridas, entre outros. O modo multijogador, Grand Threft Auto Online, permite que até trinta jogadores explorem o mundo e entrem em partidas competitivas ou cooperativas. Link: https://pt.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto

> cânion (...) quadrado no meio do nada". A pergunta é metalinguística e refere-se ao deslocamento provocado pelos realizadores do *Machinima* ao transformar em peça audiovisual linear o jogo, retirar dos personagens seus objetivos de guerra e introduzir o enredo. (MORAN,2011. p.53)

O *machinima* inventa e se reinventa. Sua flexibilidade apresenta um interessante conjunto de questões para pesquisadores acadêmicos, bem como artistas e críticos. Este capítulo aborda questões, uma vez que mapeia a jornada do *machinima* para posicionar-se no cenário da mídia digital atualmente, tentando compreender como as práticas de produção *machinima* se vinculam com a convergência digital e a cultura participativa.

Figura 6 – *Screenshot* do *Machinima Red VS. Blue* produzido por Burnie Burns e Matt Hullum em 2003



Fonte: Disponível na Netflix

Machinima é tanto um gesto social como um fenômeno tecnológico, razão pela qual ele entrou no catálogo de mídia digital, bem como aparece em estudos críticos de jogos e jogadores. Com o tempo, *machinima* surge como uma prática cultural baseada em jogos de mídia digital. Não só abrange diferentes tecnologias, linguagens e formatos como também formou novas comunidades, uma história, uma estética e as formas de recepção e comercialização que ele pode chamar de seu.

3.2 A convergência e a cultura participativa no *machinima*: contexto, tecnologias, técnicas, gêneros e formatos

A convergência no *machinima* pode ser descrita a partir de três eixos: 1) as tecnologias envolvidas na produção *machinima,* como os computadores usados como uma plataforma de criação, e os jogos usados como estúdios na produção do *machinima*, 2) as técnicas, que englobam as habilidades de jogador do *machinimator*, além de uma

certa habilidade no gerenciamento e planejamento audiovisual, levando em conta as técnicas do cinema transpostas na criação e produção de um *machinima*, e 3) os gêneros envolvidos que podem ser variados de acordo com cada produtor. Em estudos como o de Lowood (2007), o autor exemplifica o *machinima Red vs Blue* como um *machinima* de comédia dedicado aos fãs do jogo *Halo*, ou seja, com base em referências do próprio jogo, para os jogadores daquele jogo.

Além desses três eixos, incluímos na análise um eixo sobre o contexto, que é explorado de modo a identificar a conjuntura em que o *machinima* é consumido e até mesmo produzido, e também o eixo formato surgido da necessidade de categorizar alguns aspectos que até então não se encaixariam com outros eixos, como por exemplo a estrutura do *machinima*, que podem incluir os formatos série, filme, entrevista, etc.

3.2.1 Contexto

Ao tomar uma posição diante de certas questões, o *machinima* é cada vez mais reconhecido por instituições culturais, como museus, bibliotecas e universidades como uma forma de arte legítima, a *Academy of Machinima Arts & Sciences* (AMAS) organiza regularmente tais festivais e reconhece trabalhos exemplares de *machinima* através de prêmios.

Os primeiros festivais *machinima* foram organizados em grande parte pela comunidade de *machinimators*, formalizada através de organizações como a *AMAS*. O *Machinima Expo* (ou "*MachinExpo*") é um festival internacional anual de *machinima* iniciado em 2008 e o evento acontece na Internet e no mundo virtual do *Second Life*.

Apesar de sua troca mais produtiva permanecer na Internet, festivais de filmes, eventos da comunicação, e artes também estão reconhecendo o valor do *machinima* e organizam eventos, programas e competições pelo mundo. O FILE – *Electronic Language International Festival* – é uma organização cultural sem fins lucrativos que propõe uma reflexão sobre as principais questões do universo eletrônico-digital e divulga, através de eventos e de publicações, as linguagens eletrônicas e digitais pelo Brasil e América Latina.

O FILE Festival reúne trabalhos de expressão estética, com as principais tendências e movimentos da cultura eletrônica-digital, e que se diversificam nas mais diversas áreas incluindo *machinima*. Contando com edições anuais em São Paulo, o

festival diversifica sua atuação no território nacional e internacional; tendo realizado mostras em cidades como Rio de Janeiro, Vitoria, Belo Horizonte, Curitiba, Porto Alegre, São Luiz e Brasília. A missão do FILE, segundo consta em seu site, é promover um maior acesso do público para com a linguagem tecnológica, entendendo que o mundo contemporâneo se constrói no avanço das novas mídias e do digital.

Nesta hibridização de tecnologias, técnicas, gêneros e contexto, o *machinima* acrescenta modos de alfabetização digital, de maneira que são examinados em alguns estudos acadêmicos nesta perspectiva. Os jogadores estão aprendendo a implantar novas tecnologias nos jogos de computador para desenvolver novas formas para se expressar através do lúdico baseado em jogos.

Os jogadores muitas vezes aprendem mais rápido do que as indústrias de mídia, e no mundo do *machinima*. Eles perceberam as novas possibilidades permitidas pela flexibilidade da imagem gerada por computador. Como resultado, *machinima* está no centro dos esforços para explorar potenciais e novos rumos para essa mídia digital. Ao mesmo tempo, a sua ligação íntima com a tecnologia e a propriedade intelectual de jogos digitais sugere que o interesse das indústrias de mídia no trabalho dos jogadores vai intensificar-se, para melhor ou pior.[22]

A capacidade de uma mídia digital hibrida emergente, baseada em jogos digitais se aventurar para além do próprio suporte, adquirindo outra forma, com certeza vale a pena investigar pois levanta questões importantes relativas à tecnologia, aos estudos jurídicos, sociais e culturais. Embora o futuro do *machinima* continue incerto, seu papel na mídia digital hoje é exemplar: podemos aprender um pouco de *machinima* para tentar entender como as tecnologias e nosso uso delas estão mudando a forma das produções midiáticas atualmente.

3.2.2. Tecnologias

Os jogos eletrônicos possuem múltiplos suportes como a própria história do *videogame* nos mostra, porém o computador abriu possibilidades que ainda não eram tão

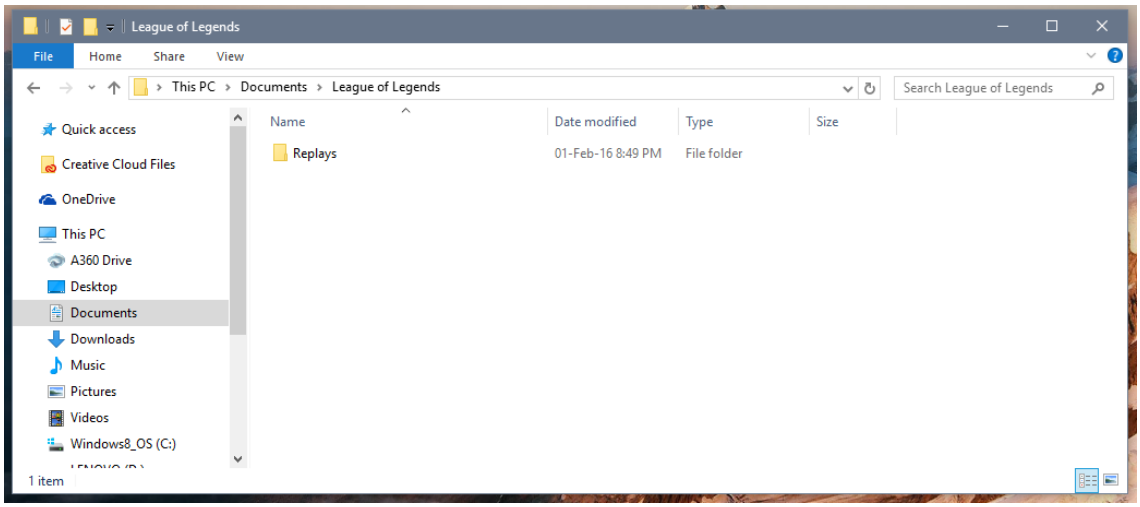
[22]A Machinima é o principal fornecedor de conteúdo digital na interseção entre entretenimento e cultura de jogos e em 2014 foi comprado pela Warner Bros. Digital Networks Group pelo valor de US$ 100 milhões. Com foco em programação de roteiros, tópicos e jogos, machinima.com se tornou uma rede de talentos de milhares de influenciadores, Machinima atinge mais de 144 milhões de espectadores a cada mês., e já possui canal fechado em alguns países.

acessíveis, principalmente por ser um suporte multifuncional. A primeira revolução da tecnologia da informação aconteceu nos Estados Unidos, mais especificamente, no Vale do Silício nos anos 1970, sob a influência de vários fatores institucionais, econômicos e culturais, além de um grande número de entusiastas e pesquisadores dessas novas tecnologias e sob esse contexto a apropriação e exploração dos *softwares* dos jogos proporcionou o surgimento do *machinima*, e por isso hoje os processos de pré-produção, produção e pós-produção podem ser realizados facilmente em equipamentos domésticos.

Lowood (2008) apresenta uma revisão do histórico da apropriação e evolução das tecnologias utilizadas para a criação de *machinima*, que pode ser resumida em três fases: a) arquivos de "*replay*"; b) captura de vídeo e c) ferramentas incorporadas aos jogos.

a) Os arquivos de *replay* vieram incorporados em jogos 3d *multiplayer online* como *Doom* (1993, id Software) e *Quake* (1996, id Software) em formato .rofl para permitir que os jogadores pudessem analisar o desempenho em jogos de estratégia. Surgiram, assim, os primeiros *machinimas*, que consistiam em gravações de partidas que visavam principalmente demonstrar habilidades no jogo.

Figura 7 – *Screenshot* do diretório onde os arquivos de *replay* do jogo *League of Legends* ficam armazenados

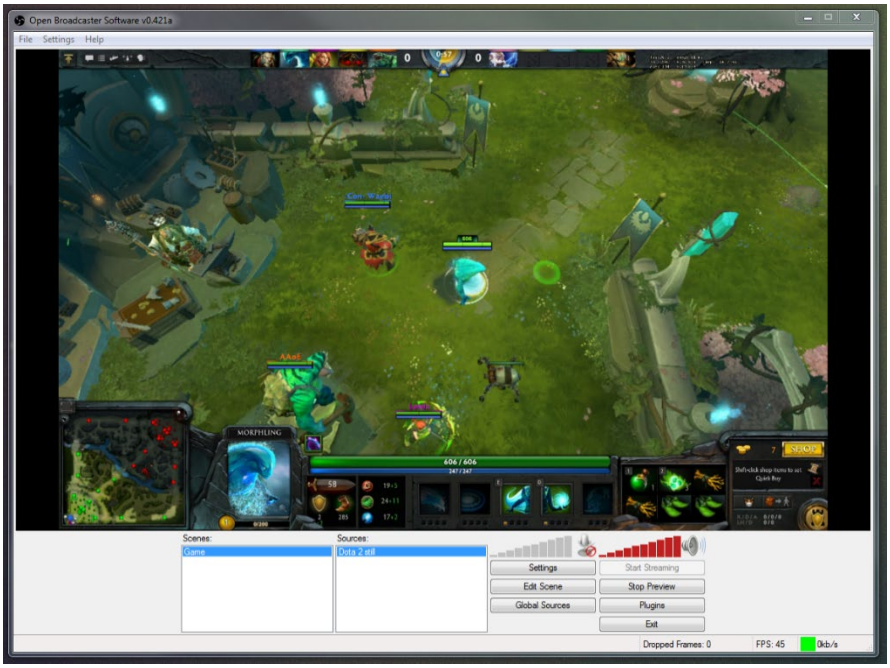


Fonte: https://boards.na.leagueoflegends.com/en/c/miscellaneous/OIxEPYEk-league-of-legendsreplays-folder-in-my-documents

b) Em uma segunda fase, a partir do momento em que a edição de arquivos de *replay* não era mais viável no jogo *Quake III Arena* (1999, id Software), os

interessados produzir *machinima* passaram a utilizar a captura de vídeos através de *softwares* externos ao jogo, a *screen capture*.

Figura 8 – *Screenshot* do software de captura de tela *Open Broadcaster Software (OBS)*



Fonte: https://www.slant.co/topics/2229/viewpoints/14/~best-screen-recorders-for-windows~obs-open-broadcaster-software

c) A popularização do *machinima* entre comunidades de jogadores levou alguns desenvolvedores de *games* a incorporar recursos e ferramentas para facilitar a gravação de vídeos em seus jogos como os já citados *The Movies* (2005, Lionhead Studios), e *Grand Trheft Auto IV* (2008, Rockstar).

A produção de uma *machinima* hoje em dia ainda pode envolver recursos que relacionam as três fases citadas por Lowood, porque existem jogos que já oferecem o recurso para gravação da tela no momento do jogo mesmo que estes não sejam o mesmo formato das antigas *gameplays* .demo e sim arquivos de vídeo em formato mais populares afim de facilitar o compartilhamento, nesse caso as ações e as cenas de um *machinima* são orquestradas a partir de uma combinação ações muito bem planejadas.

O uso do computador para a produção *machinima* é a que abre mais possibilidades para o *machinimator* gerenciar os elementos da tela. É por isso que essa tecnologia é a mais utilizada, afinal os jogos possuem um histórico fortemente ligado aos computadores

como suporte. além do próprio *machinima* ter surgido de experimentações realizadas em jogos de computador. Mesmo que haja ferramentas de edição dedicadas à produção *machinima* ainda é necessário o uso de computadores na edição da produção, inserindo cortes ou sons/vozes.

Figura 9 – *Screenshot* do modo diretor disponível no jogo *Grand Treft Auto V* (GTA V) produzido pela *Rockstar Games*

Fonte:https://www.tecmundo.com.br/gta-v/79374-gta-v-usar-editor-rockstar-fazer-videos-sensacionais-video.htm

Em uma produção de *machinima* é necessário que o *machinimator* escolha um jogo que atenda aos seus critérios (estéticos, por exemplo) da sua produção, e existem jogos no mercado hoje que podem ser adquiridos até por R$50, embora as plataformas se diferenciem o denominador comum entre os *machinimators* e a utilização de um ambiente virtual 3D como ferramenta na produção de um *machinima*. Nesse sentido, *The Sims* se diferencia de outros jogos por não possuir uma orientação baseada em regras e metas, exceto a de boas condutas no que tange os direitos fundamentais do ser humano, a não ser isso todo conteúdo narrativo depende quase que exclusivamente do jogador, diferentemente de jogo eletrônico *Mortal Kombat,* por exemplo, que mantém uma narrativa definida e regras bem claras afirmando que é um jogo competitivo.

3.2.3. Técnicas

Na produção de um *machinima*, o *machinimator* cria personagens e comportamentos, gera eventos e ações, constrói e manipula pontos de vista a partir de técnicas audiovisuais; é o diretor, editor e o produtor da ação.

Em um estudo realizado por Daniela Kutschat(KUTSCHAT et. al,2011. p.52), foram identificadas três técnicas de produção de *machinima*: a)via programação; b) de ação ao vivo e c) híbrida, que mistura ambas.

a) Nesta técnica é necessário que o produtor de *machinima* tenha um certo conhecimento em programação, para escrever os códigos que serão executados e transformados em ações do jogador dentro do jogo, ou seja é basicamente um roteiro audiovisual escrito em linguagem de computador e em seguida executado, essa técnica também pode incluir a criação de animações para os personagens do jogo e também conteúdo personalizados como, skins ou texturas
b) Nesta técnica o *machinimator* realiza as ações do jogo ao mesmo tempo em que grava, podendo ou não seguir um roteiro predefinido;
c) Na técnica hibrida ela envolve tanto a técnica via programação quanto a técnica de ação ao vivo, dependendo da demanda e das particularidades de cada *machinimator*

Nesse sentido o *machinimator* controla um personagem virtual via *mouse*, teclado, *joystick* ou outros dispositivos, e assume o ponto de vista da câmera. Durante a gravação ou na pós-produção podem ser incluídos, por exemplo, efeitos sonoros ou diálogos. A inclusão de diálogos e sons no *machinima* pode ser feito inteiramente pelo próprio *machinimator*, mas é comum na comunidade *machinima* a colaboração de terceiros para a realização da dublagem, tendo em vista a busca por uma qualidade superior para o produto.

Além disso, *skins*, personagens, cenários, animações, sons e texturas podem ser criados e importados através das modificações (*modding* ou *mods* como é mais conhecido) para serem utilizados durante a execução do jogo, visto que há ferramentas simples para substituição ou inclusão desses elementos. A execução de ações ao vivo na criação de uma *machinima* é simples e de fácil realização, já a produção via programação exige o conhecimento um pouco mais aprofundado nessa área, já que demanda a instalação (por meio dos *mods*) de *skins* animações e texturas que o jogo não possui, mas

em contrapartida essa técnica oferece ao *machinimator* um grau de liberdade maior para a criação e controle dos elementos na tela.

3.2.4. Gêneros

> A tecnologia dos games digitais foi, portanto, e num certo sentido, "pervertida" pelos realizadores, quando estes perceberam que os *videogames* eram não apenas meios de entretenimento através do jogo, mas também poderosos instrumentos para a criação de conteúdo audiovisual, a custos quase nulos, instrumentos esses colocados nas mãos de uma grande multidão de criadores e com amplo potencial de distribuição na internet. Uma quantidade imensa de "filmes" e séries televisivas em forma de *machinima* está hoje disponível na internet ou mesmo distribuída em DVDs, mas pouca gente pensaria na possibilidade de fazer um documentário *machinima*. (MACHADO, 2011. p. 20-21)

Machinima possui vários gêneros tradicionais de conteúdo, como por exemplo, as *gameplays* de partidas, ou outras demonstrações de proeza e habilidade dos jogadores dentro do jogo. A partir da evolução do *machinimas*, o gênero mais comum era o cômico, satirizando os jogos, na qual os *machinimators* criavam situações de humor com piadas internas do próprio jogo, levadas ao 'mundo real' em forma de *machinima*, acontece que muitos que assistiam ao *machinima* podiam não entender as piadas, como relata Kutschat:

> Um exemplo é Cataclysm Millionarie (2001), que reúne diversos personagens da trama do jogo World of Warcraft (2004, Blizzard Entertainement), em uma paródia a um programa de televisão do tipo "Quem quer ser um milionário? ". As personagens agem como versões caricatas, por vezes exageradas e bem-humoradas, do jogo original: repetem falas fora de contexto e fazem referências a outros jogos da mpresa. Nota-se que, para quem não conhece o universo World of Warcraft, boa parte das piadas não faz sentido, como o motivo dos personagens não serem capazes de responder corretamente o nome do líder dos elfos de Silvermoon, um personagem que só os jogadores dedicados conhecem. (KUTSCHAT et. al,2011. p.56)

Com a popularização do *machinima*, os gêneros se expandiram e hoje já existe produções que trazem referência não só a elementos do jogo, mas também com acontecimentos do cotidiano, notícias, e atualidades em geral criando piadas com um contexto mais amplo sem excluir as pessoas que não conheçam o jogo que deu origem a obra a *websérie machinima* mais famosa no Brasil é *Girls in the House*.

Girls in the House é uma *websérie machinima* brasileira, talvez a mais famosa no Brasil, de comédia dramática criada por Raony Phillips para seu canal no *YouTube*, Rao Tv[23]. A *websérie* é um *machinima* criado a partir do jogo eletrônico de simulação de vida real *The Sims 4*, e a narrativa se desenrola através do cotidiano de três amigas, Duny, Alex e Honey, que trabalham e moram na pensão da Tia Ruiva, uma personagem que nunca aparece. As situações são cômicas e próximas da realidade com humor ácido a *websérie* é lotada de referências às séries famosas, celebridades, cantoras pops e *reality shows*, o episódio mais famoso é o "*Kim Expõe Taylor*", que mostrou a briga entre Taylor Swift e as Kardashians após o lançamento da música "*Famous*", do Kanye West, em 2016.

Figura 10 – Cena da *websérie machinima Girls in the House* produzido por Roani Philips.

Fonte: https://www.intrinseca.com.br/blog/tag/girls-in-the-house/

3.2.5. Formatos

A inclusão da categoria formato se dá devido a necessidade de classificar alguns *machinima* de acordo com características relacionadas a sua estrutura final, que podem ser unitários como filmes, documentário em *machinima*, programa jornalístico, ou ainda seriado, com emissões múltiplas de uma determinada narrativa num intervalo de tempo. O documentário *machinima*, por exemplo surgiu como outras formas de desvio do documentário, tal qual o meta documentário, o documentário hibrido ou o falso documentário, essa discussão é explicitada no texto de Arlindo Machado (2011) em Novos territórios do Documentário.

[23] https://www.youtube.com/user/raonyphillips

Arlindo traz como exemplo peças documentais como o do artista brasileiro Gabriel Mascaro, as aventuras de Paulo Bruscky (2010), provavelmente o primeiro documentário *machinima* produzido no Brasil e realizado no jogo *online Second Life*. Ou podemos ainda pegar como exemplo o próprio *machinima* criado por Koulamata *The Frecnh Democracy*, esse *machinima* por exemplo é notadamente uma peça ficcional, porém com fortes traços com a realidade, desempenhando assim o papel de uma peça documental. Ou ainda se pegarmos como exemplos os *machinima* com mais de uma hora de duração que se caracterizam como uma peça narrativa única, teremos aí uma produção em formato de filme.

Figura 11 – *Screenshot* do documentário *machinima As aventuras de Paulo Bruscky* produzido por Gabriel Mascaro

Fonte: https://pt.gabrielmascaro.com/AS-AVENTURAS-DE-PAULO-BRUSCKY

A partir dos eixos configuracionais do *machinima* aqui descritos, tentaremos encontrar a partir da análise dos casos escolhidos, quais semelhanças entre si, evidenciam as lógicas de produção do *machinima* no contexto brasileiro, buscando compreender as principais motivações para essa produção. A análise também nos auxiliará a perceber por quais características da cultura da convergência e da produção colaborativa o *machinima* é permeado além das tecnologias, técnicas, gêneros e formatos mais recorrentes na apropriação realizada pelos *machinimators*.

4. ANÁLISE DOS CASOS

4.1. Análise do canal 'Claire Farron[24]'

4.1.1. Contexto

Claire Farron, pseudônimo de Bruna E. Lima, de 17 anos residente na cidade de São Bernardo do Campo – São Paulo, está concluindo o ensino médio e começou a produzir *machinima* no final de 2012, com inspiração principalmente na peça *machinima* produzido no *The Sims* '*K-Love'* segundo o questionário respondido pela *machinimator* ela começou a jogar *videogame* aos 6 anos quando na época ganhou um *Nintendo 64*, porém segundo relato ela ainda não sabia jogar portanto observava a mãe e os primos jogarem, *Final Fantasy* é a franquia de jogos favorito de Bruna.

Em 2017 quando o canal *Claire Farron* canal teve início eram postados, até dois vídeos por mês, que variavam em uma média de 24 dias entre um *upload* e outro. Em 2018 foram postados 3 vídeos nos meses de março, junho e setembro contendo intervalos entre eles, onde em média se davam 17 dias de diferença entre um vídeo e outro. A diferença deste canal, foi que mesmo como projeto inicial, ele era voltado para uma produção mais ousada focada no formato *websérie*.

O canal está desenvolvendo uma serie e atualmente e deixou visado novos projetos. Neste levantamento o canal conta com 26 vídeos postados, 5.843 inscritos e uma média de 197,452 visualizações

4.1.2. Tecnologia

O canal Claire Farron utiliza o computador como plataforma/suporte para a criação dos *machinima*, o jogo utilizado segundo a *machinimator* Bruna, é o jogo *The Sims*, porém ela não especifica qual dos jogos da franquia *The Sims* é usado, além disso Bruna relata que utiliza outros dois *softwares* no processo de produção, o *Camtasia*[25] para a realização da captura de tela, o *Audacity*[26] para edição e inserção de áudio, e *Sony*

---

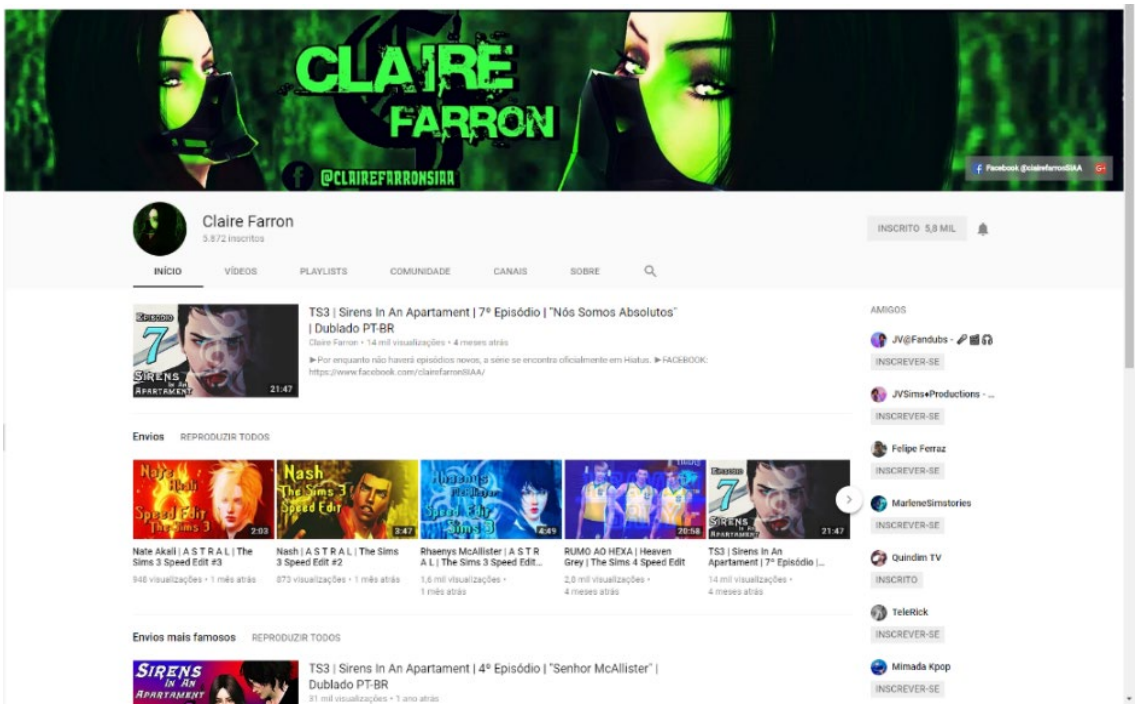
[24] https://www.youtube.com/channel/UCH67pRRK2w-ybLTRSGIhllg

[25]O Camtasia Studio é um software de criação de vídeo, desenvolvido pela TechSmith que permite que o usuário crie vídeos, como tutoriais, capturando a tela do computador.

[26]Audacity é um software livre de edição digital de áudio disponível principalmente nas plataformas: Windows, Linux e Mac. O código fonte do Audacity está sob a licença GNU General Public License. A sua interface gráfica foi produzida utilizando-se de bibliotecas do wxWidgets.

Vegas[27] para a realização da edição do vídeo, como por exemplo, inserção de cortes e filtros.

Figura 12 – *Screenshot* do canl do *YouTube* Claire Farron



Fonte: https://www.youtube.com/channel/UCH67pRRK2w-ybLTRSGIhllg

A produção *machinima* do canal Claire Farron utiliza o jogo *The Sims* como ferramenta_de produção, já que este jogo dispõe de recursos que facilitam a criação de filmes dentro do jogo. Ao analisarmos o canal percebemos também o uso de outro *software* de edição de imagem, não mencionado nas respostas do questionário *PaintTool SAI*[28]. O canal possui uma *playlist* de vídeos *speed edit*[29] no qual a produtora realiza edições de imagens em um vídeo acelerado, afim de poder compartilhar suas experiências e habilidades no uso daquele *software*.

Bruna de certo modo mescla as formas de se fazer *machinima*, que é partir do uso das ferramentas disponibilizadas no jogo para a criação de filmes e também da captura

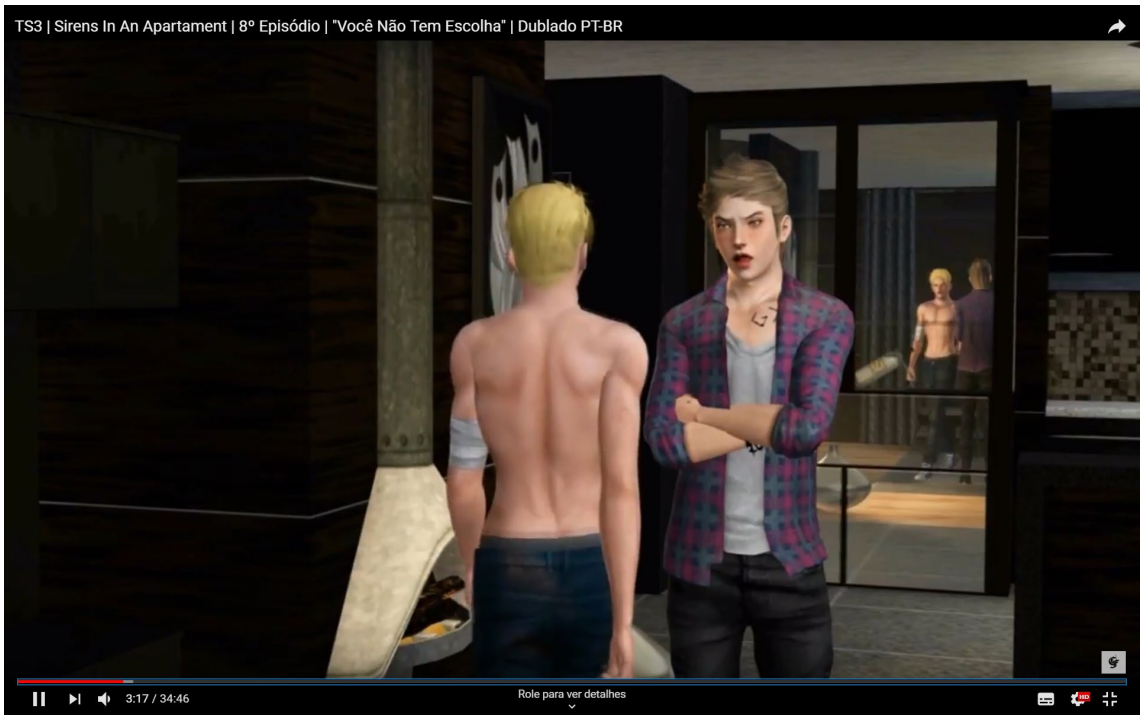
[27]O VEGAS Pro, mais conhecido como Sony Vegas, é um software de edição de vídeo da MAGIX que combina edição de vídeo em tempo real de alta qualidade e fidelidade com manipulação de áudio - além de estéreo - em 5.1 surround para Home Theater ou Cinema.
[28]Speed edit são vídeos acelerados, e muitos deles são usados para demonstrar habilidades em edição a algum processo que possa demandar muito tempo.
[29]PaintTool SAI é uma ferramenta de pintura digital com os principais recursos presentes nos programas mais populares. É possível usar pincéis de diversas espessuras. Não está disponível em português e para uso online, somente em inglês e gratuito somente para testes.

do jogo na tela através de *softwares* de terceiros, nesse caso o *Camtasia*, mesmo que o jogo ofereça sua própria ferramenta para de gravação da tela.

4.1.3. Técnicas

Ao analisarmos o canal Claire Farron, percebemos que seus vídeos *machinimas* apresentam elementos que o jogo *The Sims* por si só não oferece, como por exemplo animações e *skins* e, portanto, se pensarmos os *mods* como uma forma de reescrita dos códigos de programação que gerenciam o jogo, então o canal Claire Farron utiliza a técnica hibrida na produção de *machinimas* pois além da utilização dessas modificações no jogo ela também realiza as ações ao vivo enquanto grava.

Figura 13 – *Screenshot* da *websérie machinima Sirens In The Apartament* produzido por Bruna E. Lima



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=uo_CP-MnPVw&t=199s

Nas cenas de seus *machinimas* Bruna utiliza como enquadramentos em boa parte de sua produção, o plano fechado com efeitos de *zoom in* e *zoom out* e também o plano americano, apesar de não se limitar a isso, em relação aos ângulos de gravação a *machinimator* utiliza os ângulos frontal e ¾, e muitas vezes misturando com o plano de nuca. As séries do canal contam também com a participação de um elenco fixo que varia de 15 a 20 pessoas na dublagem dos vídeos.

4.1.4. Gênero

"*Sirens In An Apartament*", como foi batizada a principal serie do canal aborda a história de uma garota que sai da casa de seus pais para estudar na faculdade em outra cidade, e sem saber que teria que dividir o apartamento com o filho da melhor amiga da mãe dela. Atualmente a serie possui 8 episódios com duração média de até 50 minutos, incomum nesse sentido pois as séries *machiminas* de outros canais alcançavam geralmente a duração de no máximo 30 minutos por episódio, se dando um diferencial bem alavancado. A *machinimator* apostou na comédia, fazendo sutilmente referências à filmes conhecidos, como "*Procurando Nemo, da Disney Pixar*". Além da comédia os gêneros, drama e o suspense, são bem ancorados e decorrentes no decorrer de cada episódio com uma trama jovem adulta.

4.1.5. Formatos

O canal compartilha séries em *machinima*, e de acordo com Bruna essa escolha se dá em razão da maior liberdade que ela sente na hora do planejamento da série, pois os temas de cada episódio são escolhidos de acordo com o contexto do enredo da série, e a elaboração do roteiro toma como referencias outros produtos audiovisuais que a *machinimator* tem consumido.

4.2. Análise do canal 'Era uma vez Alice[30]'

4.2.1. Contexto

Alice Borges de 25 reside em Porto Alegre e está cursando Publicidade e Propaganda, ela trabalha como *freelancer* em edição de vídeos para canais do *YouTube*, seus principais jogos favoritos são *Death By Degrees*[31], *Tekken*[32], *Tomb Raider*[33], GTA, *Resident Evil*, *League Of Legends* e *The Sims 3*. Alice relata que começou a jogar *videogame* antes dos 10 anos de idade quando comprou um *Playstation* 1. Segundo relato da entrevista a sua produção de *machinima* começou em 2009 criando videoclipes musicais de cantoras que ela é fã. Na mesma época ela já se interessava por *machinima*

---

[30] https://www.youtube.com/channel/UC5TpjHXy65Ng-6rtHUyO7JA

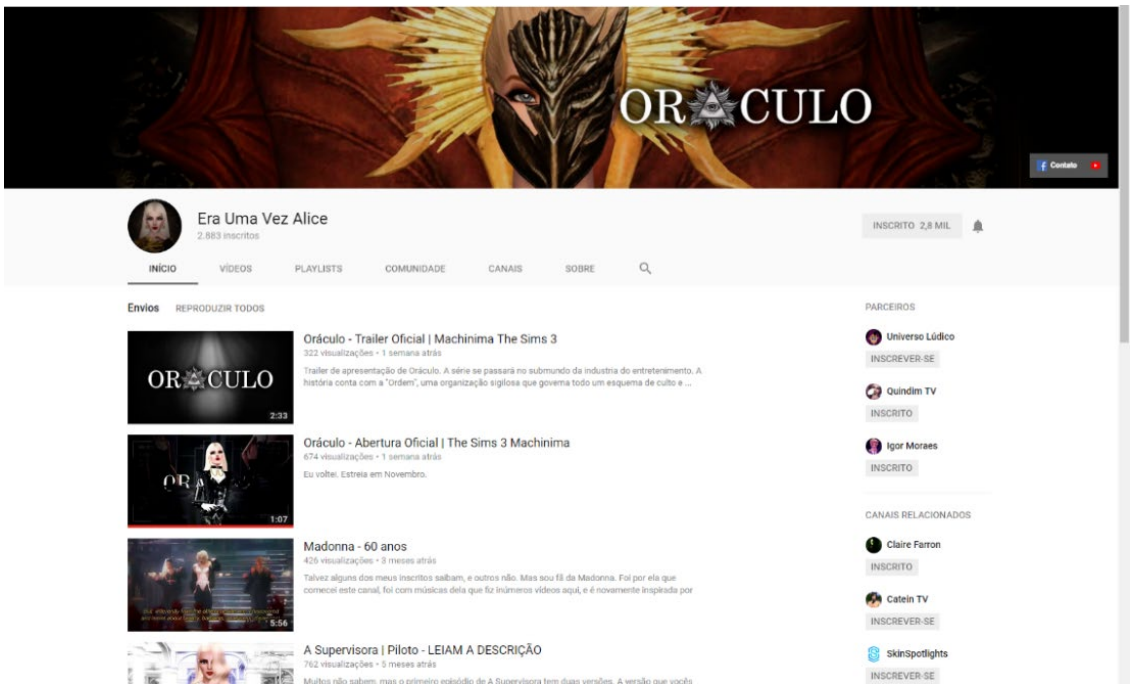
[31] Death by Degrees é um jogo de acção / aventura que foi inspirado nos jogos da série Tekken. O título foi lançado pela Namco exclusivamente para o PlayStation 2 em 2005

[32] Tekken é uma série de jogos de luta criada, produzida e publicada pela Namco. Começando com o original Tekken em 1994, foi um dos primeiros jogos na altura que usava animação em 3D.

[33] Tomb Raider, também conhecido como Lara Croft: Tomb Raider foi lançado 2001, é uma franquia de mídia que se originou com uma série de *videogames* de ação e aventura criada pela empresa de games britânica Core Design.

especialmente os *machinima* musicais de cantoras pop. Porém hoje em dia ela não busca referencias em outros *machinima* mas costuma acompanhar as produções *machinima* na qual ela participa.

Figura 14 – *Screenshot* do canal do *youtube* Era Uma Vez Alice



Fonte: https://www.youtube.com/channel/UC5TpjHXy65Ng-6rtHUyO7JA

Nos primeiros dois anos do canal, 2016 e 2017, o enfoque do "Era uma vez Alice" foi a produção de clipes musicais em *machinima*. No primeiro ano os vídeos eram postados no canal, em média a cada 19 dias podendo conter duas postagens mensalmente; no segundo ano a média foi de um a dois vídeos postados a cada três meses e podiam ter intervalos de até 34 dias entre uma postagem e outra.

Em 2018 a média de vídeos postados foi de um intervalo de sete dias, de abril a novembro de 2018. Atualmente o canal segue a compilação de produtos do gênero, com cinquenta vídeos produzidos, 2.860 inscritos e a média de 75.174 visualizações no canal e teve seu ápice tanto de visualizações quanto de inscritos em abril de 2018.

4.2.2. Tecnologia

Alice utiliza o computador como plataforma/suporte para a criação dos *machinima*, o jogo utilizado pela *machinimator*, é o jogo *The Sims 3*, segundo Alice o

jogo oferece ferramentas perfeitas e únicas que ajudam muito na criação das histórias e elaborações de cenas, além disso a *machinimator* relata que utiliza as ferramentas disponíveis no jogo para a gravação das cenas. Alice não menciona na entrevista outros softwares utilizados por ela, além do próprio jogo, mas fica claro ao analisarmos o canal Era Uma Vez Alice, que ela faz uso de softwares dedicados à realização de edições de áudio e vídeo.

Alice se utiliza tanto da função de gravação das ações *in game* que o jogo disponibiliza, como também de outras ferramentas do jogo destinadas especificamente a criação de filmes. Portanto se levarmos em conta os arquivos de *replay* como sendo vídeos gerados através do próprio jogo ela utilizaria duas formas duas das três formas de produção *machinima* citadas por Lowood (2011), a que consiste em utilizar os arquivos de *replays* geradas pelo jogo além das ferramentas disponíveis no próprio jogo destinadas a criação de filmes.

4.2.3. Técnicas

Ao analisarmos o canal Era Uma Vez Alice, percebemos em seus *machinimas* a utilização de elementos que o jogo *The Sims* não possui originalmente, como por exemplo animações, *skins, e* conteúdo personalizados. O canal Era Uma Vez Alice utiliza a técnica hibrida na produção de seus *machinimas* pois além da utilização de *mods* no jogo ela também realiza as ações *in game* ao vivo no mesmo momento em que grava, podendo ou não o fazer a partir de um roteiro.

Nas cenas de seus *machinimas* Alice utiliza muitos filtros sobre a imagens, sempre com aspectos que lembram os filmes de terror como bordas mais escuras efeitos de *gltich*, a câmera fica na maior parte do tempo em movimento, mas com enquadramentos e ângulos bem diversificados. A análise dos vídeos apontou a utilização do narrador-personagem, o qual participa também como personagem da história, pois além de possuir uma relação intima com outros elementos da narrativa, as falas são fortemente marcadas por características subjetivas e emocionais, revelando fatos e histórias que o dialogo muitas vezes não consegue transmitir.

Na criação do roteiro Alice parte de uma ideia inicial que vai se desenvolvendo ao longo dos episódios, a partir daí ela começa a elaborar os acontecimentos que desencadearão a trama até chegar ao final já planejado por ela. Quanto ao desenvolvimento dos episódios Alice relata que insere 4 acontecimentos relevantes para

a trama sendo que ela escolhe um deles para ser o ápice do episódio em termos narrativos. Alice conta com um grupo de amigos que também participam das suas produções dublando outros personagens.

Figura 15 – *Screenshot* da *websérie machinima Oráculo* produzido por Alice Borges

Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=MU1MCGZehXs

4.2.4. Gênero

O canal que até então produzia apenas videoclipes, ousou e apostou em um curta metragem dos gêneros horror e suspense, intitulado "*Inferno*" produzido a partir do jogo *The Sims 3*, e lançado em outubro de 2017 contendo as principais referências da série americana "*American Horror Story*" de Ryan Murphy e Brad Falchuk.

Nessa nova fase, o canal começou a produzir séries dos gêneros horror/suspense. Foi então que lançou em março de 2018, uma *websérie* contendo seis episódios A *Supervisora*, serie gira em torno de Alice, que é a supervisora de uma clínica psiquiátrica, uma pessoa rígida e autoritária, porém no decorrer da história ela começa a ficar mentalmente desequilibrada cometendo atrocidades com seus pacientes.

Segundo a própria *machinimator* em entrevista ao site *SimFlix* Brasil, as referências inclusas neste novo trabalho vinham de "*American Horror Story*" devido ao

seu enredo, e também na franquia de games da "*Capcom, Resident Evil*", onde baseou-se em personagens para a produção de seus próprios *machinimas* e utilizou a trilha sonora da franquia.

4.2.5. Formatos

Enquanto ao formato escolhido pela *machinimator* para suas produções Alice relata que sempre quis um meio ao qual pudesse livremente se expressar, a intenção não era fazer sucesso ou gerar lucro mas causar sensações no espectador, inicialmente seus primeiros *machinimas* eram focados em produções musicais de cantoras pop, no formato de clipes musicais, mas que de qualquer maneira sempre expressavam algum desejo ou mensagem dela ao seu público.

Os vídeos de Alice são sempre carregados de conotações sexuais onde a personagem principal chamada Alice está sempre imponente e empoderada. Após dois anos produzindo clipes musicais em *machinima* Alice conta que sentiu a necessidade de mudar de formato para poder criar algo mais autoral e subjetivo estreando então usa primeira *websérie* autoral A Supervisora.

4.3. Análise do canal 'Igor Moraes[34]'

4.3.1. Contexto

Igor Moraes reside em Juiz de Fora – Minas Gerais e tem 16 anos e está concluindo o primeiro grau, seus jogos preferidos são *Final Fantasy*[35], *GTA*, *Resident Evil*[36] e *Tomb Raider*. Igor começou a jogar aos 3 anos de idade por incentivo de seu pai que costumava jogar, o primeiro contato com *machinima* aconteceu através de *machinima* MiniMundos[37] e a sua produção de *machinima* começou quando ele tinha 11 anos pois segundo o questionário aplicado ele sempre gostou de editar vídeos e a partir daí foi descobrindo o universo *machinima* na qual ele poderia produzir sua própria narrativa

---

[34] https://www.youtube.com/channel/UCFcF15u-vWPbXNOx8LRbbQQ

[35] Final Fantasy é uma franquia multimídia de ficção científica e fantasia criada por Hironobu Sakaguchi e desenvolvida pela Square Enix. A franquia é centrada em uma série de jogos eletrônicos do gênero RPG.

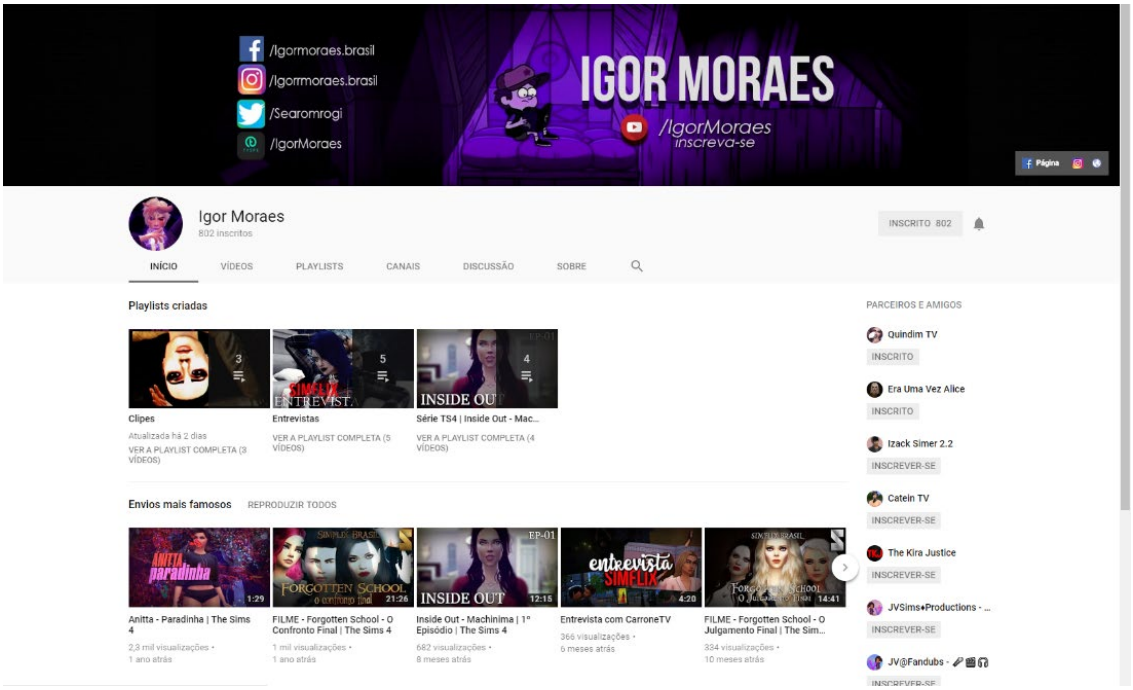
[36] Resident Evil é uma franquia de mídia que pertence à empresa de *videogames* Capcom. Foi criada por Shinji Mikami como uma série de jogos de sobrevivência/horror, iniciada em 1996 com Resident Evil para PlayStation. Desde então, a série de jogos passou a incluir o gênero ação e até agora já vendeu 80 milhões de unidades.

[37] MiniMundos foi um mundo virtual e serviço de rede social criado em 2008 por Sam Morgan da Outsmart Games, uma empresa privada com sede em Auckland, Nova Zelândia. O jogo era destinado a pessoas maiores de 13 anos e permitia aos usuários criar seus próprios espaços, roupas, missões e atividades.

tendo controle de praticamente todos os elementos para poder contar determinada história.

A média de postagens em seu canal é de 47 dias entre um vídeo e outro. Atualmente não há indícios de novos projetos e seu canal conta com 11 vídeos postados, 794 inscritos e uma média de 6,279 visualizações

Figura 16 – *Screenshot* do canal do *YouTube* Igor Moraes



Fonte: https://www.youtube.com/channel/UCFcF15u-vWPbXNOx8LRbbQQ

4.3.2. Tecnologia

Igor Moraes se apropria inicialmente do jogo Minimundos como plataforma utilizada para as suas produções, logo depois ele passou a produzir *machinima* no jogo *GTA San Andreas*, porém devido a limitações do jogo ele veio a descobrir que o jogo *The Sims 3* possui ferramentas e outros aspectos que ele julgava ser mais adequado para as suas produções, atualmente ele mantém suas produções no jogo *The sims 4*. A captura das ações *in game* são realizadas a partir da própria placa de vídeo do computador do *machinimator* o que segundo ele evita *lags* (travamento) durante as gravações, já que a

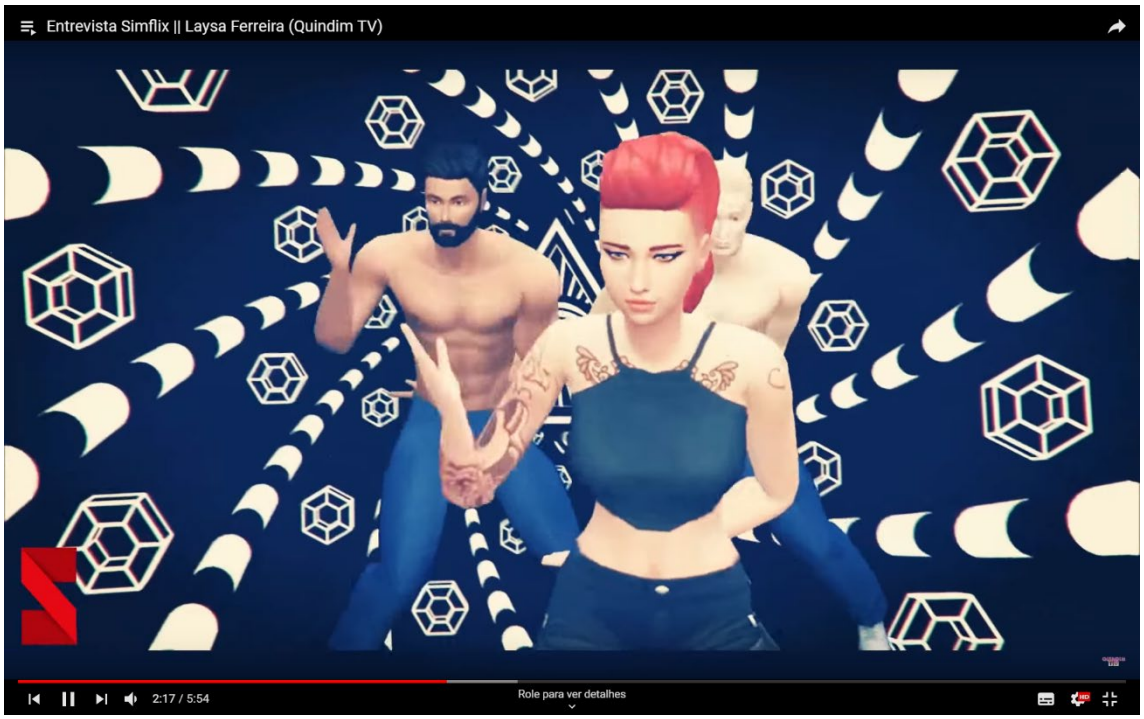
produção do *machinima* exige muito do computador, para a pós produção ele utiliza *softwares* de terceiros como o *Sony Vegas 15* e o *Adobe After Effects*[38].

Portanto assim como os outros *machinima*tors dedicados a criação de filmes em *The Sims,* Igor também utiliza a técnica de captura de tela, através do driver da placa de vídeo de seu computador aliada as ferramentas disponíveis no jogo para a criação de filmes.

4.3.3. Técnicas

Ao realizar análise no canal Igor Moraes, foi identificado que as técnicas utilizadas por Igor na produção *machinima* do seu canal envolvem a utilização de *mods*, e também a realização de ações ao vivo.

Figura 17 – *Screenshot* da entrevista *machinima* com Laysa Ferreira produzido por Igor Moraes



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=WR97UP1CyfQ&t=139s

4.3.4. Gênero

O canal "Igor de Moraes", começou produzindo originalmente videoclipe da música da cantora pop Anitta, com base no jogo "*The sims*". Na sequencia o Canal

[38] Adobe After Effects é um programa de criação de gráficos com movimento e efeitos visuais da empresa Adobe Systems. É extensamente usado em pós-produção de vídeo, filmes, DVDs e produções da plataforma Flash.

produziu dois curtas sequencias, intitulados "*Forgotten school – O confronto final*" e "*Forgotten School – O Julgamento final*" Que misturam os gêneros de suspense e fantasia. Os dois curtas deixam evidentes a base de sua produção com referências a franquia de "*Harry Potter*" de autoria da J.K Rowling, e lembram bastante a franquia "*Twilight*", escrita por Stephenie Meyer.

O canal produziu posteriormente, uma minissérie contendo 4 episódios. "*Inside out*" nos gêneros drama, suspense e ficção cientifica, não deixa claro suas referências, mas os assuntos abordados na minissérie lembram alguns filmes do mesmo gênero como "Renascida do inferno (The Lazarus Effect)", lançado em 2015 e dirigido por David Gelb e " Além da morte (Flatliners), do diretor Niels Arden Oplev lançado em 2017.

4.3.5. Formatos

A escolha do formato de *websérie* não foi planejada ele relata na entrevista, e que a escolha foi 'de momento' pois quando ele descobriu novos formatos ficou interessado e afim de explorar de forma mais aprofundada as possibilidade daquele formato, ele começou produzindo clipes no MiniMundos, mais tarde no GTA ele passou a produzir cenas de ação e então no *The Sims* ele percebeu que tinha mais possibilidades para exercer sua criatividade, e a partir daí ele passou a produzir filme, clipes, mas pincipalmente *webséries*, todas escritas por ele. Dedicando assim todos os dias algumas horas para trabalhar em suas produções.

O trabalho de Igor no universo *machinima* foca esforços em torno da articulação e administração do seu site, que tem como objetivo reunir e compartilhar produções em *Machinima* em uma plataforma que se assemelhasse a Netflix, voltado apenas para *machinimas* criados no *The Sims*, o site *SimFlix* a qual ele deu início em dezembro de 2015 em parceria com outros *machinimators* oferecendo um vasto catálogo de produções *machinima*, dos mais diferentes gêneros e formatos.

4.4. Análise do canal 'Quindim TV[39]'

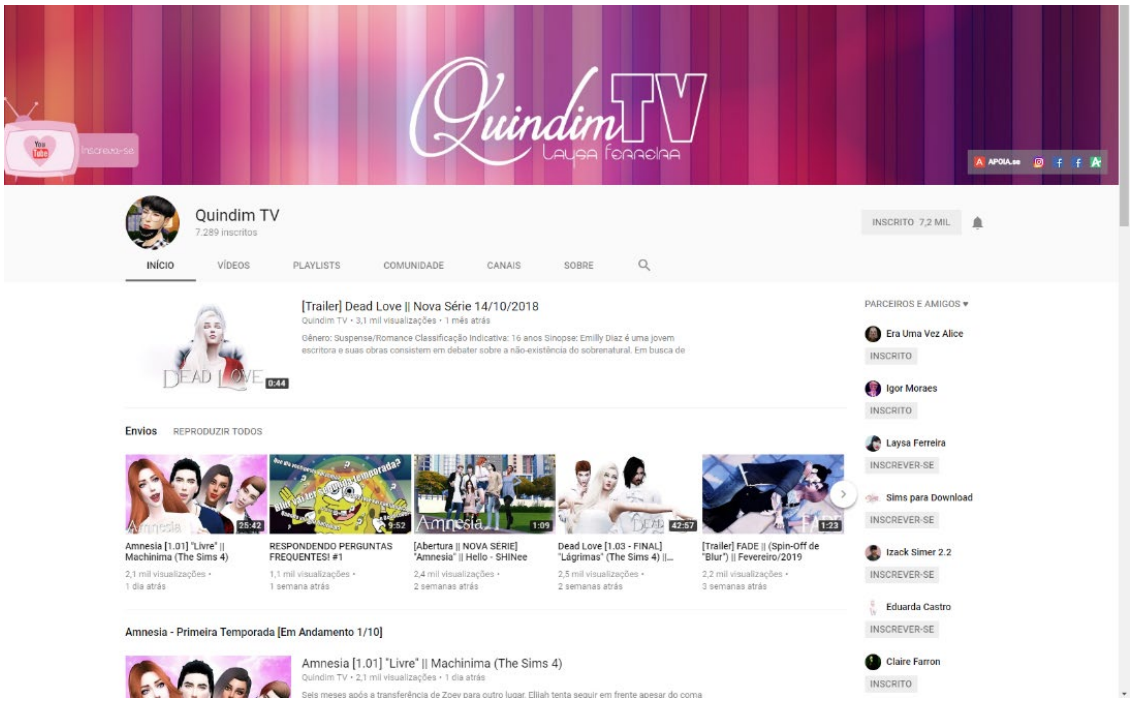
4.4.1. Contexto

[39] https://www.youtube.com/channel/UC8lBPRBKgN7rJ7W3fSBqMfA

Laysa Ferreira possui 23 anos e reside na cidade de São Paulo, é formada em História Licenciatura, e seus jogos preferidos são *Forsaken World*[40], *Prince of Persia*[41], *Overwatch* e *The Sims*. Ela relata que só foi ter um computador aos 12 anos e a partir daí começou a jogar *The Sims*, como ela gostava muito desse jogo começou a acompanhar clipes musicais em *machinima* de seus artistas preferidos a partir daí a sua produção de *machinima* se deu quando a entrevistada teve problemas de saúde e por isso ela precisou ficar um tempo em casa sem realizar suas atividades cotidianas, Laysa conta que durante sua recuperação ela começou a criar *machinima* como forma de distração e acabou se apaixonando pela prática.

Atualmente o canal conta com 7,207 inscritos, com um total de 325,324 visualizações; e 78 vídeos postados no total com uma média de 7 dias, desconsiderando o intervalo de maio a setembro, entre uma postagem e outra no ano de 2017. Já em 2018 o canal constituiu uma assiduidade em relação á postagens de vídeo considerando os canais anteriormente citados. Levando uma média anual, de 4 dias entre os vídeos. Há sempre conteúdo novo de maneira organizada preenchendo lacunas e gerando uma expectativa positiva em cima dos projetos futuros.

Figura 18 – *Screenshot* do canal do *YouTube* Quimdim Tv



[40]Forsaken World: War of Shadows, é um MMORPG de aventura e fantasia em 3D, desenvolvido pelo estúdio da Perfect World Entertainment em Pequim. Os jogadores podem assumir vários papéis, dependendo da escolha da corrida e da escolha da classe dentro dessa corrida

[41] Prince of Persia é uma série de jogos de *vídeogame* do gênero aventura que foi criada por Jordan Mechner. Possuindo vários títulos, o jogo da série tem sido produzido e distribuído por várias empresas distintas.

Fonte: https://www.youtube.com/channel/UC8lBPRBKgN7rJ7W3fSBqMfA

4.4.2. Tecnologia

Laysa faz uso do computador como plataforma/suporte para a criação dos seus *machinimas*, o ambiente virtual 3D escolhido pela *machinimator*, é o jogo *The Sims 4*, o qual dispõe recursos específicos para a produção de filmes, as ações *in game* são capturadas e gravadas através do próprio driver da placa de vídeo do seu computador. Outros *softwares* citados por Laysa incluem o *Sony Vegas 15* e o *Wondershare Filmora*[42] para a edição de vídeo e áudio.

Nesse caso Laysa faz uso de *softwares* de terceiros para a captura de tela no caso o driver da placa de vídeo assim como também faz uso das ferramentas e recursos disponíveis no jogo para a gravação do *machinima*. Posteriormente ela realiza o trabalho de edição de áudio e vídeo nos outros dois *softwares* citados (*Sony Vegas 15* e *Wondershare Filmora*).

4.4.3. Técnicas

Ao analisarmos o canal Quindim TV, percebemos em seus *machinimas* o uso de animações e *skins* que o jogo *The Sims 4* não oferece, mostrando o uso de *mods* no jogo sendo assim o canal Quindim TV utiliza a técnica hibrida na produção de *machinimas* pois além da utilização dessas modificações no jogo que são frutos do trabalho de programação de grupos pela internet, ela também realiza as ações ao vivo enquanto grava.

Nas cenas de seus *machinimas* Laysa, utiliza como enquadramentos em boa parte de sua produção o plano fechado, com efeitos de *zoom in* e *zoom out* e também o plano americano, sempre com a câmera em movimento, em relação aos ângulos de gravação a *machinimator* utiliza os ângulos frontal e ¾, além de também utilizar os ângulos plonge e contra-plonge. Os vídeos possuem muitos filtros e efeitos de vídeo para dar mais detalhes a narrativa, as séries do canal contam também com a participação de um elenco para a dublagem dos *machinimas*.

[42] Wondershare Filmsora é um editor de vídeos que une ferramentas avançadas e filtros modernos e simples de serem usados. Também há a possibilidade de adicionar stickers aos materiais produzidos no aplicativo, sendo, portanto, uma excelente opção para quem precisa de ajuda em edições caseiras. Destaque também para o recurso que o software traz o "Modo Fácil", que é ideal para quem não possui um conhecimento aprofundado em programas de edição.

4.4.4. Gênero

Quindim TV produziu serie nos mais diversos gêneros, desde comédia, passando por drama, romance, ficção cientifica e até terror, todas as *websérie*s se diferenciam no gênero mas carregam em si não somente um, mas uma mistura de dois ou três.

O canal aborda a diversidade, com muito humor, romance e suspense. Sua primeira *websérie* intitulada "*Dead Love*", teve um *ramake*, por se tratar de um projeto inicial, a *youtuber* considerou-o de qualidade duvidosa e quis reaproveitar alguns conteúdos.

Figura 19 – *Screenshot* da *websérie machinima Delirium* produzido por Laysa Ferreira

Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=UCB5oXJiPJ0&t=331s

O canal produziu a série Supernatureba como uma satirizarão da série "Sobrenatural" produzida pela CW. Já no seu único longa-metragem, a *machinima*tor usou de ideias do gênero cientifico, pois é possível observar passagens em "We are not alone" que geram referencias tanto a série "Star Trek" de Gene Roddenberry quanto a "O Predador" dirigido por John McTiernan. O canal também produziu a *websérie* "Blur", contextualizada sob intolerância a religiosa, tem como gênero romance, suspense e ação, além de referências que lembra o filme "Cidade dos anjos" dirigido por Bred Silberling.

4.4.5. Formatos

O formato de serie escolhido pela *machinimator* se dá pelo fato de que Laysa, segundo a entrevista, gosta de escrever, portanto assim cada episódio é uma chance de desenvolver ideias e personagens de maneira mais aprofundada, apesar de seu canal já ter produzido filmes a maioria de seus vídeos estão em formato de séries.

O canal Quindim TV conta com 6 *webséries, Dead Love*, *Delirium*, *Blur*, *It's only love*, *At The End* e *Supernatureba* e alguns filmes, além de *trailer*, *teasers* e clipes musicais, inicialmente a proposta do canal era lançar apenas videoclipes musicais de artistas famosos, no entanto hoje o foco do canal é o formato *websérie*.

4.5. Análise do canal 'GTA Infinity Br[43]'

4.5.1. Contexto

Thiago Carvalho de França, é morador do Rio de Janeiro e tem 33 anos, é formado em publicidade e propaganda, porém trabalha como profissional na área da Tecnologia da Informação, seus jogos favoritos incluem GTA 5 e IV, *Farcry*[44], *PUBG*[45]. Thiago começou a jogar vídeo game com 9 anos onde jogava Super Mario seu primeiro contato com *machinima* foi aos 25 anos e a sua produção de começou em 2016.

O canal GTA Infinity Br teve início em 2015 com uma proposta diferenciada, se se utilizando principalmente como referencias programas jornalísticos e policiais como por exemplo O Cidade Alerta da Rede Record e Brasil Urgente da TV Bandeirantes. Diferentemente dos outros canais analisados esse canal possui somente uma serie em um formato mais ousado e diferente, o de programa jornalístico. Outro diferencial desse canal é o uso do jogo GTA V como plataforma para a produção *machinima*, diferente das outras produções analisadas que utilizam na sua maioria jogos da franquia *The Sims*.

---

[43] https://www.youtube.com/channel/UCE0_icOHehQj_netkH65EiQ/featured

[44] Far Cry é uma série de videojogos de tiro na primeira pessoa. O primeiro jogo, Far Cry, foi produzido pelos estúdios Crytek na Alemanha e editado pela Ubisoft em março de 2004 para Microsoft Windows, recebendo boas críticas no lançamento. Desde então todos os jogos foram produzidos pela Ubisoft Montreal.

[45] O jogo *PlayerUnknown's Battlegrounds* (PUBG) consiste de até cem jogadores que caem de paraquedas em uma ilha em busca de armas e equipamento a fim de matar os outros jogadores, enquanto tentam sobreviver ao mesmo tempo. A área de jogo diminui progressivamente, confinando os sobreviventes a um espaço cada vez menor e forçando encontros. Ganha o último jogador ou time sobrevivente. O jogo permite tanto as perspectivas de primeira pessoa como em terceira pessoa.

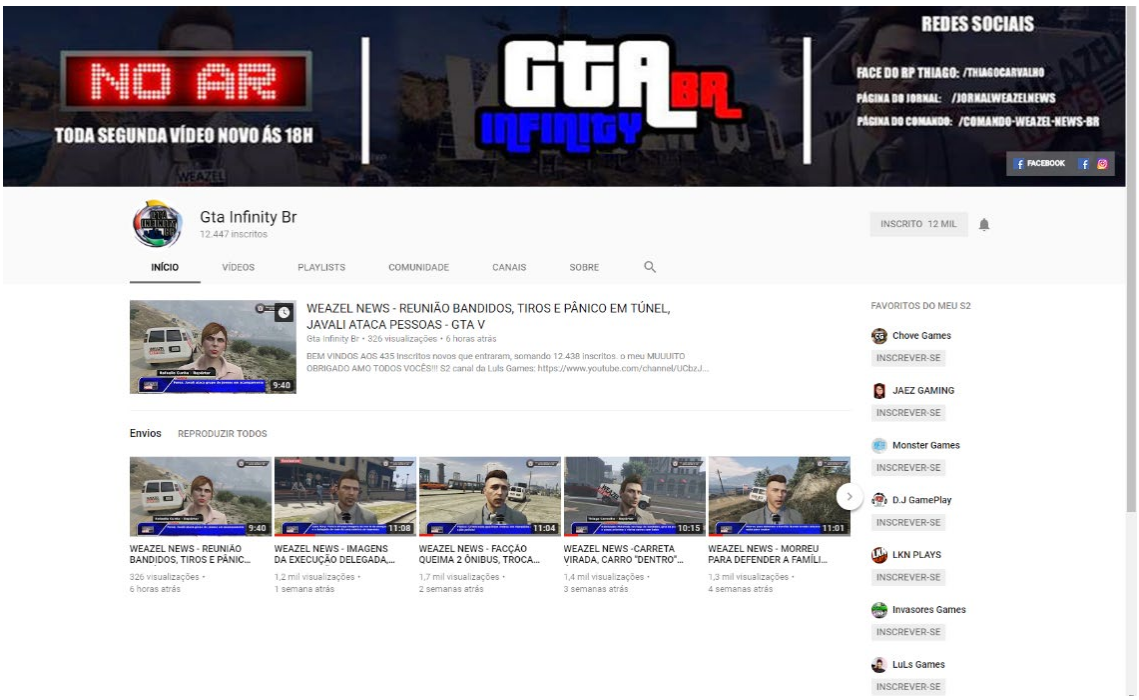
O canal possui 12.436 inscritos e 153 vídeos com uploads regulares toda semana desde 2015 que variam de um a dois vídeos, a média de visualizações por vídeo do canal e de 349.561, e os vídeos do canal tem em média 10 minutos de duração.

4.5.2. Tecnologia

O canal GTA Infinity Br, produz seus *machinimas* usando como suporte/plataforma o console de jogo fabricado pela *Microsoft XBox One*[46], o console oferece conectividade com a internet e também possui a função de captura de tela para a criação de filme, ou nesse caso *gameplays*. Posteriormente a edição de áudio e vídeo são realizados no *software Sony Vegas Pro 13*. Além disso o jogo utilizado para a realização de ações in game é o próprio GTA V como sugere o nome do canal.

A partir disso percebemos que Tiago utiliza a tecnologia do console para a captura de tela, e também os recursos disponíveis no próprio jogo, ali chamado de modo diretor.

Figura 20 – *Screenshot* do canal do *YouTube* GTA Infinity Br



Fonte: https://www.youtube.com/channel/UCE0_icOHehQj_netkH65EiQ

[46]Xbox One é um console de *videogame* produzido pela Microsoft, o terceiro da empresa desde o lançamento do Xbox, e é introduzido no mercado oito anos após o lançamento do Xbox 360. O Xbox One apresenta jogos com gráficos de alta definição superiores aos vistos no seu antecessor.

4.5.3. Técnicas

A técnicas utilizadas pelo canal na produção *machinima* são caracterizadas pelas ações ao vivo, tendo em vista que no console não é possível realizar modificações, ou seja deferentemente dos outros casos analisados, aqui o *machinimator* não faz utilização de *mods*, ou qualquer inclusão de conteúdo que o próprio jogo não disponibiliza

4.5.4. Gênero

O formato dos *machinimas* produzidos pelo canal GTA Infinity Br é o de programa tele jornalístico, porém o gênero poderia se enquadrar como documentário *machinima*, já que este possui fortes traços com a realidade, com uma clara perspectiva documental acerca das questões de violência nos centros urbanos.

4.5.5. Formatos

O formato dos *machinimas* do canal GTA Infinity Br é de programa jornalístico, essa escolha se deu pelo fato do *machinimator* ser um grande fã de apresentadores como Jose Roberto Luiz Datena e o do Marcelo Resende, o *machinimator* se apropria dos elementos do próprio jogo, como a cidade de Los Santos e a empresa multimídia *Weazel*, presentes nos enredo do jogo, a partir daí ele controla um personagem, que é apresentador do programa jornalístico *Wazel News* que relata acontecimentos a respeito da cidade de Los Santos (cidade fictícia do GtaV), inspirada em Los Angeles. O telejornal conta com um apresentador, o Tiago de Carvalho, 3 repórteres, e o comandante Emanuel do helicóptero. Por fim no programa jornalístico Thiago de Carvalho apresenta casos policiais baseados em fatos que acontecem e são mostrados nos programas jornalísticos/policiais que o próprio *machinimator* toma como referência.

Figura 21 – *Screenshot* do programa jornalístico *machinima Weazel News* produzido por Tiago Carvalho

Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=K6pOMne50NU&t=72s

A presente análise utilizou como aporte teórico os capítulos um, dois e três como diretrizes norteadoras para avaliação e interpretação das respostas, para então traçar um paralelo entre as características semelhantes na produção *machinima* do Brasil que podem apontar para possíveis motivações e traços que definem determinada logica. A análise também evidencia semelhanças entre os tipos de suporte para criação *machinima*, os jogos utilizados e a vasta opção de *softwares* disponíveis na internet para edição de áudio e vídeo, além de também ter evidenciado ações cooperativas nas comunidades *machinima*.

5. CONSIDERAÇOES FINAIS

O presente trabalho de conclusão de curso buscou estudar o contexto da convergência e da produção colaborativa no universo *machinima*; esta mídia emergente fruto da era da convergência digital e de experimentações da cultura *gamer* tem demonstrado ao longo de sua existência um enorme potencial crítico e político, incentivando a participação de consumidores nos processos de produção e alfabetização midiática.

Machinima foi o objeto de estudo escolhido por apresentar uma série de características inovadoras no que tange a prática audiovisual de baixo custo e acessível, além de também demonstrar forte potencial como meio expressivo. Os *videogame*s estão em crescimento vertiginosos e estão sendo empregados nas mais diversas áreas dentro da sociedade, além de ser o setor da indústria midiática que mais investe dinheiro.

Por se tratar de um campo de estudos relativamente recente não há um conjunto canônico de estudos a respeito, porém alguns trabalhos se mostraram ferramentas produtivas e que foram usadas neste trabalho para chegarmos a conclusões finais. Para compreendermos o *machinima* como mídia emergente partimos dos estudos de Jenkins (2008) sobre convergência midiática, onde pudemos verificar a complexidade e as múltiplas características que o *machinima* possui por ser fruto da convergência digital já que esta tem fortes raízes nas práticas da cultura *gamer*, além de se apropriar das técnicas do audiovisual na realização de *machinimas*.

Além do hibridismo de técnicas e tecnologias característico do *machinima* por ser fruto da convergência digital, temos a cultura participativa que também cedeu seu produtivo espaço de trabalho em prol dessa prática, facilitando a circulação desse meio por toda a internet e alavancando sua evolução técnica e tecnológica. *Machinima* possui um universo muito rico no que diz respeito a técnicas e tecnologias, porém é a cultura participativa que mantém esse universo em constante movimento.

Machinima não necessita da intervenção de terceiros diretamente em sua produção, basta um jogo eletrônico, um computador e *softwares* de edição para a realização de um *machinima*, e isso fica explícito nas técnicas de produção descritas nessa pesquisa, porém desde seu surgimento *machinima* incita a prática coletiva de produção e posterior compartilhamento, característica intrínseca da cultura participativa.

Machinima além de ser um produto midiático também pode ser caracterizado por ser uma prática, já que envolve um conjunto de técnicas especificas para a sua produção, assim como também pode ser caracterizado como um movimento, já que esta conta com uma comunidade dedicada dentro da internet que se articula trabalhando em conjunto de várias pessoas em direção a um objetivo comum, o desenvolvimento do *machinima*.

E é nesse último ponto que podemos conferir a cultura participativa, embora muitos *machimators* realizem suas produções sozinhos, é muito comum a formação de uma comunidade que se ajudam entre si e realizam um trabalho colaborativo em torno dessa prática. A exemplo disso, temos as dublagens que são realizadas por outras pessoas em conjunto com o *machinimator*, além da troca e compartilhamento de conteúdo e informações entre os *machinimators* de uma mesma comunidade.

O *machinima* como nova mídia se apropria das tecnologias, e de técnicas e perverte o uso do próprio jogo eletrônico de uma maneira não planejada pela indústria do *vídeogame*, resignificando seu uso graças a um esforço coletivo da comunidade dedicada deste universo de tornar essa prática popular e acessível. A indústria do *videogame* por outro lado abarca as necessidades dos consumidores tornando o desvio de uso de seus produtos em uma nova maneira de jogar, a exemplo os inúmeros jogos que hoje já possuem algum módulo dedicado a criação de *machinima*. Demonstrando que não só a tecnologia constrói o consumidor, mas também o consumidor constrói a tecnologia de acordo com suas necessidades.

Podemos também perceber em *machinima* através deste estudo que o mesmo se apropria das técnicas do audiovisual, tornando os filmes de animação mais acessíveis e menos dispendiosos na sua produção. Essa prática pode ter sido uma grande surpresa para a indústria de games, mas também representa grandes inovações na maneira de se fazer audiovisual.

Hoje existem inúmeros *machinimas* ao dispor do internauta através de sites de compartilhamento como o *YouTube*, principal site utilizado no levantamento de casos desta pesquisa. Embora ainda existam iniciativas que criam ou mantém sites, organizações ou eventos dedicados exclusivamente a essas produções, como por exemplo o site *SimFlix*, administrado e articulado por *machinimators* participantes dessa pesquisa, ou o Festival Internacional de *Machinima* que acontecerá em 2019 na cidade de Milão, Itália.

Portanto, de acordo com as análises feitas nessa pesquisa percebe-se que o universo *machinima* se divide entre outros vários microuniversos. Estes microuniversos apresentam características comuns entre si, como por exemplo o uso de determinado jogo para a produção *machinima*, o mais comum apontado pela análise é o *The Sims*.

A maioria das produções apontam para o computador como plataforma de produção, quando *machinima* surgiu era o computador o único meio possível para a realização do processo de produção. Porém, como foi demonstrado nessa pesquisa já e possível realizar as ações *in game* no console de *videogame* e edita-las posteriormente no computador, provando que o hibridismo de técnicas e tecnologias é uma forte característica do *machinima*.

Dos eixos configuracionais do *machinima,* analisados através desta pesquisa, os gêneros, são os que se mostraram com maior variedade de exemplos, muitas vezes sendo possível encontrar uma peça *machinima* com mais de um gênero. Os formatos também são os mais variados possíveis, porém as webs séries, ou programas seriados são os mais produzidos e compartilhados.

Ou seja, a partir dessa pesquisa percebemos, que não existe um jogo ou um programa específico para a produção *machinima*, embora seja verdade que jogos que trazem ferramentas incorporadas para a criação de filmes mantém a preferência dos *machinimators*, é possível sim, produzir *machinima* com qualquer jogo, com qualquer ideia narrativa, e mesmo que se disponha de todo aparato tecnológico e criativo para a produção, somente a vontade de se expressar através do meio pode torna-lo um *machinimator*.

Agora, após tentarmos traçar uma lógica para a produção machinima no Brasil, e depois de apontar as possíveis motivações, resta-nos saber o que os *machinimators* brasileiros estão expressando através desse meio. O que eles estão dizendo e a quem estão direcionando sua produção.

REFERENCIAL TEÓRICO

BENKLER, Yochai. **Saber comum: produção de materiais educacionais entre pares.** Revista Entreideias: educação, cultura e sociedade, Salvador, n.15, p. 13-46, 2009.

CASTELLS, Manuel. **A galáxia da internet: Reflexões sobre a internet, os negócios e sociedade.** Rio de Janeiro: Zahar, 2003. 243 p.

CASTILHO, Auriluce Pereira; MARTINS BORGES, Nara Rubia; PEREIRA, Vânia Tanús (Org.). **Manual De Metodologia Científica. 2ª.** ed. Itumbiara: ILES/ULBRA, 2014. 151 p.

CORREIA, Alexandre. **Conheça os maiores campeonatos de games do mundo**. 2013. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2013/04/conheca-os-maiores-campeonatos-de-games-do-mundo.html>. Acesso em: 25 nov. 2018.

FRAGOSO, Suely. **Estudos de Games na área da Comunicação no Brasil: Tendências no período 2000-2014.** Verso e Reverso, vol. 31, n. 76, janeiro-abril 2017

FRAGOSO, Suely. **Reflexões sobre a convergência midiática.** Líbero, São Paulo, v. viii, n. 15-16, p. 17-21, 2006.

FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; AMARAL, Adriana. **Métodos De Pesquisa Para Internet. 1ª.** ed. Porto Alegre: Editora Sulina, 2012. 239 p.

GOMES, Renata. **Cinema, Games, Machinima: Algumas Passagens**. PATROCINIO, Janaina.(Org.). Machinima. Patrícia Moran (org.), Janaina Patrocínio (org.). São Paulo: Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária da USP, 2011

HANNS, Daniela Kutschatt; NAKAMURA, Ricardo; ABE, **Luciana. Um estudo sobre tecnologias, técnicas e temáticas.** Machinima. MORAN, Patrícia. Patrícia Moran (org.), Janaina Patrocínio (org.). São Paulo: Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária da USP, 2011.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura.** São Paulo: Perspectiva, 1971.

IBARRA, Pedro; YAHYA, Hannah. **US$ 1,3bi em 2017: entenda a ascensão do mercado de games do Brasil: Governo estimula crescimento, Mulheres são maioria.** 2018. Disponível em: <https://www.poder360.com.br/economia/us-13-bi-em-2017-entenda-a-ascensao-do-mercado-de-games-do-brasil/>. Acesso em: 05 set. 2018.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência.** 2ª. ed. São Paulo: Aleph, 2008. 428 p.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço.** 4ª. ed. São Paulo: Loyola, 2003.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** 3ª. ed. São Paulo: Editora 34, 2011. 270 p.

LOWOOD, Henry. Found technology: Players as innovators in the making of machinima. **Digital youth, innovation, and the unexpected**, p. 165-196, 2008.

LOWOOD, Henry; NITSCHE, **Michael (ed.). The Machinima Reader.** Cambridge: The MIT Press, 2011.

MACHADO, Arlindo. **Novos territórios do documentário**. Doc On-Line: *Revista*

MOGNON, Mateus. **MinC e Abragames lançam cursos gratuitos e online sobre mercado de games**. 2018. Disponível em: <https://adrenaline.uol.com.br/2018/01/30/54061/minc-e-abragames-lancam-cursos-gratuitos-e-online-sobre-mercado-de-games-/>. Acesso em: 05 set. 2018.

MORAN, Patricia. **A questão não é "o que é Machinima?" mas "porque Machinima?"**. Machinima. Patrícia Moran (org.), Janaina Patrocínio (org.). São Paulo: Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária da USP, 2011

MORAN, Patrícia. **Machinima**. Patrícia Moran (org.), Janaina Patrocínio (org.). São Paulo: Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária da USP, 2011.

NITSCHE, Michael. **Claiming its space: Machinima**. Dichtung Digital: New Perspectives on Digital Literature: Criticism and Analysis, v. 37, 2007.

PATROCINIO, Janaina. **Ataques e contra-ataques de políticas e poéticas.** Machinima. Patrícia Moran (org.), Janaina Patrocínio (org.). São Paulo: Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária da USP, 2011

PRONADOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de (Org.). **Metodologia do trabalho científico: Métodos e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico.** 2ª. ed. Novo Hamburgo: Universidade Feevale, 2013. 276 p.

SAKUDA. L. O.; FORTIM, I. (Org.). **2o Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais.** Ministério da Cultura: Brasília, 2018

SANTAELLA, L. **Linguagens líquidas na era da mobilidade.** São Paulo: Paulus, 2007.

SANTAELLA, Lucia**. Linguagens líquidas na era da mobilidade.** São Paulo: Paulus, 2007.

SCOLARI, C. A. **A construção de mundos possíveis se tornou um processo coletivo.** Matrizes, São Paulo, n. 2, ano 4, p.127-136, 2011.

SHIRKI, Clay. **A cultura da participação: Criatividade e generosidade no mundo conectado.** Rio de Janeiro: Zahar, 2011. 209 p.

SHIRKI, Clay. **Lá vem todo mundo: O poder de organizar sem organizações.** Rio de Janeiro: Zahar, 2012. 295 p.

SILVEIRA, Sergio Amadeu da. **Game-ativismo e a nova esfera pública interconectada.** 2009. USP, SAO PAULO, 2009.

YIN, Robert K**. Estudo de caso: Planejamento e Metodos.** 2ª. ed. Porto Alegre: Bookman, 2001. 205 p.

APÊNDICE A – TERMO DE CONSSENTIMENTO

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Título do estudo: O contexto da convergência e da cultura participativa no universo Machinima
Pesquisador responsável: Andreas Luir S. de Campo
Instituição/Departamento: UFSM/ Comunicação Social - Produção Editorial
Telefone para contato: (55) 9 9133 5594

A pesquisa intitulada ”O contexto da convergência e da cultura participativa no universo Machinima” tem o objetivo de investigar e compreender quais as suas lógicas enquanto produções midiáticas relacionadas com o contexto da convergência e da cultura participativa no Brasil.

As informações obtidas serão analisadas em conjunto com outros dados. Expressamos o compromisso de utilizar os dados somente para fins acadêmicos relacionados com esta investigação.

Em qualquer etapa do estudo, o entrevistado pode entrar em contato com os pesquisadores para esclarecimento de eventuais dúvidas.

Acredito ter sido suficientemente informado a respeito das informações que li ou que foram lidas para mim, descrevendo o estudo.

E para tal eu discuti com o *Andreas Luir Silva de Campo* sobre a minha decisão em participar nesse estudo. Ficaram claros para mim quais são os propósitos do estudo, os procedimentos a serem realizados, as garantias e esclarecimentos pertinentes. Concordo voluntariamente em participar deste estudo.

_____, _____ de _____ de _____.

_____
Assinatura do sujeito de pesquisa/representante legal

(Somente para o responsável do projeto)
Declaro que obtive de forma apropriada e voluntária o Consentimento Livre e Esclarecido deste sujeito de pesquisa.

_____, _____ de _____ de _____.

_____
Assinatura do responsável pelo estudo

APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO APLICADO

Universidade Federal de Santa Maria – UFSM

Comunicação Social – Produção Editorial

O contexto da convergência e da cultura participativa no universo *machinima*.

Olá. Me chamo Andreas Luir S. de Campo, e sou graduando em Comunicação Social – Produção Editorial da Universidade Federal de Santa Maria – UFSM. Estou desenvolvendo uma pesquisa acerca do universo *machinima*, com o objetivo de compreender quais as suas lógicas enquanto produções midiáticas relacionadas com o contexto da convergência e da cultura participativa no Brasil. Para tanto, convido você, como *machinimator* inserido no contexto nacional, e pela relevância do seu trabalho a responder a um breve questionário. Garantimos que todas as informações serão usadas para fins acadêmicos.

Sou admirador do seu trabalho e acredito que juntos podemos fomentar ainda mais o cenário *machinima* brasileiro.

Andreas L.

andreas.ross42@gmail.com

055 9 9133 5594

Questionário

1- Nome:
2- Idade:
3- Local de residência:
4- Formação educacional:
5- Ocupação ou atividade profissional:

6- Quais são seus games preferidos?
7- Quando começou a jogar, com qual idade e quais jogos você jogava?
8- Quando começou a produzir *machinima*? Por quê?
9- Como foi seu primeiro contato com essa forma de mídia?
10- Em quais obras *machinima* você se inspira?
11- Quais as suas principais referências audiovisuais (filmes, séries, clipes, etc)?

12- Quais são os jogos que você usa para a produção *machinima*?
13- Quais são os softwares usados para gravação e edição dos *machinimas*?
14- Como se dá a criação do roteiro?
15- Como são escolhidos os temas de cada episódio?
16- Quais são os canais de compartilhamento de suas produções e de divulgação do seu trabalho?
17- Como e por que você escolheu o formato (de serie, ou de clipe musical, ou parodia, etc..) para a produção dos seus *machinimas*?

18- Quanto tempo você dedica para a produção de *machinima* por semana?
19- Quais competências técnicas você julga necessárias para a produção *machinima*?
20- Quais as suas motivações ou incentivos para produzir *machinima*?
21- Você recebe alguma colaboração de terceiros para a produção do *machinima*?
22- Quais são suas expectativas com relação aos próximos passos de sua produção?
23- Descreva em poucas linhas o seu trabalho.
24- O que ele significa para você?
25- Como você espera que ele seja interpretado pelos consumidores?